



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS.**

TEMA:

**LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD, DE LOS NIÑOS/AS SEGUNDO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS JUAN
BERNARDO DÁVALOS Y GONZALO DÍAZ DE PINEDA
PARROQUIA COLUMBE, CANTÓN COLTA, PROVINCIA
CHIMBORAZO EN EL AÑO LECTIVO 2011.**

AUTORAS:

**BALLA AUCANCELA ANA SUSANA
CEPEDA GUAMÁN MARÍA MÓNICA**

DIRECTOR:

LIC. MIGUEL LOMBEIDA

**TRABAJO DE GRADO EN OPCIÓN A OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.**

**GUARANDA-ECUADOR
2011**

I. DEDICATORIA

Con inmenso cariño dedico el trabajo a mis queridas hijas y padres, quienes supieron apoyarme en todo momento de mi formación profesional, por la comprensión de mi ausencia por haber cristalizado mi objetivo como maestra al servicio de la colectividad y niñez marginada especialmente.

ANA SUSANA

Con inmenso amor dedico el presente trabajo a mis queridos padres, y hermano/as quienes supieron apoyarme de mi formación profesional, damos la gracias a DIOS todo poderoso que siempre estuvo en nuestra compañía en los momentos más difíciles. Esperamos que este esfuerzo se constituya en la motivación para nuestra familia y en especial en el cumplimiento de los objetivos profesionales.

MARÍA MÓNICA

II. AGRADECIMIENTO

Todo acción educativa está dirigida por un maestro(a), el mismo que pertenece a una institución educativa que brinda educación, cultura ciencia esas instituciones viven eternamente, por ello nuestro sinceros agradecimiento a la noble y altiva Universidad Estatal de Bolívar, sus autoridades, docentes y personal administrativo quien supo motivarnos permanentemente en cada paso que dábamos en este proceso educativo, por ello, nuestro reconocimiento infinito.

El trabajo se ha hecho posible mediante la participación de docentes, padres de familia, estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Días de Pineda, nuestro reconocimiento al Lic.Miguel Lombeidaquien en calidad de asesor nos condujo eficientemente para la realización del presente trabajo.

**ANA SUSANA
MARÍA MÓNICA**

III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

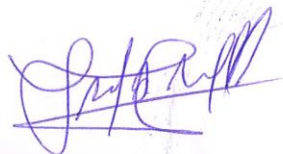
Lic. Miguel Lombeida

CERTIFICA

Que el informe final de grado titulado LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, DE LOS NIÑOS/AS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN BERNARDO DÁVALOS Y GONZALO DÍAZ DE PINEDA DE LA PARROQUIA COLUMBE, CANTÓN COLTA, PROVINCIA CHIMBORAZO, PERÍODO 2011, elaborado por las autoras: Balla Susana, Cepeda Mónica; ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría; en tal virtud, autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facilitando al interesado dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Atentamente,



Lic. Miguel Lombeida
DIRECTOR

IV. AUTORÍA NOTARIADA.

Nuestro trabajo es original y por lo tanto todo lo vertido aquí es de nuestra responsabilidad.

LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD,
DE LOS NIÑOS/AS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
ESCUELA JUAN BERNARDO DÁVALOS Y GONZALO DÍAZ DE PINEDA
DE LA PARROQUIA COLUMBE, CANTÓN COLTA, PROVINCIA
CHIMBORAZO, PERÍODO 2011.



Balla Aucancela Susana

C.I. 060384691- 6



Cepeda Guamán Mónica

C.I. 060365891-5



Notaría 4^{ta.}

CANTÓN RIOBAMBA




1 ESCRITURA: N°. 15759

2 DECLARACIÓN JURAMENTADA OTORGAN LAS SEÑORITAS: MARÍA
3 MÓNICA CEPEDA GUAMAN; Y, ANA SUSANA BALLA AUCANCELA.-
4 CUANTIA: INDETERMINADA.-

5 En la Ciudad de Riobamba, Capital de la Provincia de Chimborazo, República
6 del Ecuador; el día de hoy SÁBADO DOCE (12) DE NOVIEMBRE DEL DOS
7 MIL ONCE, ante mi Doctor Carlos Marcelo Aulla Erazo, Notario Público
8 Cuarto de este Cantón, comparece las señoritas: MARÍA MÓNICA CEPEDA
9 GUAMAN; Y, ANA SUSANA BALLA AUCANCELA. Las comparecientes son
10 mayores de edad, de nacionalidad ecuatoriana, de estado civil solteras,
11 domiciliadas en la Comunidad San Bernardo, de la parroquia Columbe, del
12 cantón Colta, provincia de Chimborazo y ocasionalmente de tránsito por esta
13 ciudad, hábiles e idóneas para contratar y obligarse, portadoras de sus
14 respectivas cédulas y certificados de votación, a quienes de conocerlas en
15 este acto doy fe; y bajo juramento, advertidas de las penas del perjurio y de la
16 obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, y de
17 conformidad con las leyes vigentes dicen: SEÑOR NOTARIO: Bajo juramento
18 declaramos lo siguiente: Previo a la obtención del Título de LICENCIADAS EN
19 CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
20 HUMANÍSTICAS MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA, somos autoras de la tesis,
21 con el tema "LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE LA
22 CREATIVIDAD, DE LOS NIÑAS/AS SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
23 BÁSICA DE LAS ESCUELAS JUAN BERNARDO DÁVALOS Y GONZALO
24 DÍAS DE PINEDA, PARROQUIA COLUMBE, CANTÓN COLTA, PROVINCIA
25 CHIMBORAZO EN EL AÑO LECTIVO 2011, son de nuestra propia autoría,


1 por lo que somos responsables de las ideas, doctrinas, resultados y
2 propuestas expuestas en el presente trabajo de investigación y los derechos
3 de autoría nos pertenecen. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la
4 verdad. Presentes las comparecientes, se afirman en el contenido de su
5 declaración y para constancia firman, en unidad de acto junto conmigo el
6 Notario que doy fe.-

7
8  
9 MARÍA MÓNICA CEPEDA GUAMAN


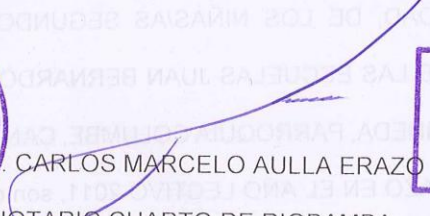
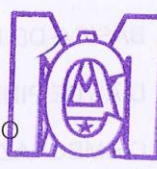
10 C.C. 060365891-5

11
12  
13 ANA SUSANA BALLA AUCANCELA

14 C.C. 060384691-6.

15
16 
17 DR. CARLOS MARCELO AULLA ERAZO
18 NOTARIO CUARTO DE RIOBAMBA.-

19
20 SE OTORGO ANTE MÍ Y EN FE DE ELLO CONFIERO ESTA TERCERA
21 COPIA: SELLADA, SIGNADA Y FIRMADA EN EL LUGAR Y FECHA DE SU
22 CELEBRACION.

23   
24
25 DR. CARLOS MARCELO AULLA ERAZO
26 NOTARIO CUARTO DE RIOBAMBA.

V. TABLA DE CONTENIDOS

CONTENIDOS	Pág.
Portada	
Dedicatoria	1
Agradecimiento	2
Certificación del director	3
Autoría notariada	4
Tabla de contenidos	5
Lista de cuadros y gráficos	8
Lista de anexos	9
Resumen ejecutivo en español	10
Summary	12
Introducción	13
Tema	15
Antecedentes	16
Planteamiento del problema	17
Justificación	18
Objetivos	19
Hipótesis	20
Variables	20
Operacionalización de las variables	21
CAPÍTULO I	
TEORÍA CIENTÍFICA	24
Los juegos populares	24
Clasificación de los juegos según diversos autores	25
Importancia de los juegos populares tradicionales	29
Desarrollo de la creatividad	32
Creencias erróneas sobre la creatividad	38
Obstáculos que entorpecen el desarrollo de la creatividad	41
Dimensiones de la creatividad	43

Etapas de la creatividad	49
En la etapa de preparación	49
En la etapa de incursión	50
En la etapa de iluminación	50
En la etapa de verificación	51
En la etapa de comunicación	51
En la etapa de validación	52
Exigencias didácticas para la estimulación y el desarrollo de la creatividad	52
MARCO LEGAL	61
TEORÍA CONCEPTUAL	64
TEORÍA REFERENCIAL	66
CAPÍTULO II	
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	70
Por el propósito	70
Por el nivel	70
Por el lugar	70
Técnicas e instrumentos para la obtención de datos	71
Técnicas	71
Instrumentos de investigación	71
Población y muestra	72
Procesamiento de datos	72
Diseño por la dimensión temporal	73
Métodos	73
CAPÍTULO III	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	74
Observación a los estudiantes en la realización de los juegos populares	75
Análisis e interpretación de resultados de encuestas aplicada a los docentes	77
Análisis e interpretación de resultados de encuestas aplicada a los padres de familia	87

Comprobación de hipótesis	97
Conclusiones y recomendaciones	99
Conclusiones	99
Recomendaciones	100

CAPÍTULO IV

PROPUESTA	102
Título.	102
Introducción	102
Justificación	104
Objetivos	105
Factibilidad	106
Plan operativo	107
Desarrollo de la propuesta	108
Juegos populares que contribuyen al desarrollo de la creatividad	108
Ratón, que te pilla el gato	108
La cebolla(murupapuklla)	110
El trompo	111
Carrera de burros (chantasupakallpay)	113
Carrera de parejas	115
El patio de mi casa	116
La olla	118
Los conejos	119
El lobo y la oveja	120
AtukmantaPukllai	121
Las cometas (wayratakallpakpukllay)	122
Gallos, gallinas, galleros	124
Los marros	129
La rayuela	130
Los aviones	131
Carreras de ensacados	132
Saltar a la sogá	133

Juego de la carrera de tres pies	135
Resultados de la aplicación	136
Bibliografía.	137
Anexos	138

VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS.

ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES	PAG
Tabla y gráfico N° 1	77
Tabla y gráfico N° 2	78
Tabla y gráfico N° 3	79
Tabla y gráfico N° 4	80
Tabla y gráfico N° 5	81
Tabla y gráfico N° 6	82
Tabla y gráfico N° 7	83
Tabla y gráfico N° 8	84
Tabla y gráfico N° 9	85
Tabla y gráfico N° 10	86
Tabla y gráfico N° 11	87
Tabla y gráfico N° 12	88
Tabla y gráfico N° 13	89
Tabla y gráfico N° 14	90
Tabla y gráfico N° 15	91
Tabla y gráfico N° 16	92
Tabla y gráfico N° 17	93
Tabla y gráfico N° 18	94
Tabla y gráfico N° 19	95
Tabla y gráfico N° 20	96

VII. LISTA DE ANEXOS

ANEXO I: Encuestas a los docentes	139
ANEXO II: Encuesta a los padres de familia	141
ANEXO III: Ficha de observación	143
ANEXO IV: Fotografías de la institución	144
Croquis de las escuelas: Gonzalo Díaz de Pineda y Juna Bernardo Dávalos	147

VIII. RESUMEN EJECUTIVO

La antigua concepción de los juegos como instrumentos facilitadores de la labor del educador como enseñante, se transforma al considerar a estos elementos “interactuante” en el proceso dinámico del aprendizaje e interaprendizaje en que el profesor y el alumno deben mantenerse en forma horizontal de procedimientos lo que permite ir enriqueciendo sus conocimientos sus aptitudes y sus comportamientos para la solución de los problemas cotidianos, desde este punto de vista la investigación se revistió de importancia y una necesidad para la institución educativa centro de la investigación.

Los juegos populares en el proceso de la vida, ha ido perdiendo fuerza, producto de la aculturación, de la migración los mismos que no dan el verdadero rol a las tradiciones de su lugar natal.

La utilización de los juegos populares es una herramienta que el docentes utiliza para el desarrollo de las capacidades tanto psicomotrices como cognitivas, además facilita las relaciones interpersonales y la comunicación. Todo esto repercute en el aprendizaje de los alumnos porque se observa que, un alto porcentaje tienen bajo nivel de aprendizaje en las distintas asignaturas.

En la presente investigación se utilizó métodos generales como el inductivo para conocer elementos fundamentales de los problemas que acarrea la falta de práctica de actividades lúdicas en el aprendizaje, además se utilizó técnicas e instrumentos que facilitaron la recolección de información para posteriormente elaborar una propuesta alternativa en miras de aplicar y utilizar la práctica de los juegos populares.

Este trabajo está compuesto de cuatro capítulos totalmente definidos en el Capítulo I. se hace una explicación acerca de lo que son los juegos populares donde se plantea la definición y conceptualización, la importancia. En cuanto a la segunda variable está todo lo referente a la creatividad, conceptualización,

teorías, tipos formas, etc., contenidos que fundamentan científicamente el aprendizaje de cualquier área.

En el capítulo II se encuentra las Estrategias Metodológicas donde se ubica a la investigación por el propósito, nivel, lugar, además se hace constar los métodos, técnicas y el procedimiento para realizar el tratamiento de la información obtenida.

En el capítulo III están demostrados los resultados de la investigación de campo, de la aplicación de los instrumentos de investigación como es la encuesta, realizada a los docentes y padres de familia, estos resultados nos permitieron darnos cuenta que no se orienta acerca de la importancia de que los padres y docentes tomen en cuenta el interés lúdico y el proceso del desarrollo de la creatividad.

En el capítulo IV presentamos una propuesta viable con diferentes estrategias y actividades que faciliten el desarrollo del juego como un medio de desarrollo de la creatividad.

Entre los resultados importantes de la investigación se puede manifestar que los padres no dan valor adecuado a la práctica del juego, además los docentes no utilizan a menudo la realización de estos juegos.

Se ha llegado a la conclusión de que los juegos populares son herramientas de sensibilización tanto para el docente como para los padres de familia, siempre y cuando exista un conocimiento real de las costumbres que viven los habitantes de la comunidad. Por tal motivo se propone un conjunto de juegos populares los mismos que son de fácil comprensión y realización.

IX. SUMMARY

The old conception of games as it facilitates the work of the educator and teacher, is transformed to consider these elements "interacting" in the dynamic process of learning and shared learning where the teacher and the student must remain in a horizontal manner as procedures lets go to enrich their knowledge and behavior skills to solve everyday problems, from this point of view the investigation took on importance and need for school research center.

Popular games in the of life, has been losing strength as a result of acculturation, migration do not give them the true role of the traditions of his birthplace.

The use of popular is a tool that teachers use to develop the capacities of both psychomotor and cognitive, also facilitates interpersonal relationships and communication. All this affects the student learning because it is observed that a high percentage have low levels of learning in different subjects.

In the present investigation was used as the inductive general methods to learn fundamentals of the problems associated with lack of practice of play activities in learning, as well as techniques and instruments used to facilitate the collection of information to further develop an alternative proposal order to implement and use the practice of popular games.

This work consists of four chapters fully defined in Chapter I. provides an explanation of what games are popular where there is the definition and conceptualization, importance. Regarding the second variable is all about creativity, conceptualization, theories, types, shapes, etc., scientifically based content learning in any area.

Chapter II is the methodological strategies which house the research for the purpose, level, and place, besides it is stated the methods, techniques and procedures for the treatment of information obtained.

In Chapter III are shown the results of field research, the application of research tools such as the survey of teachers and parents, these results allowed us to realize that focuses on the importance that parents and teachers take into account the interests and recreational development process of creativity.

In Chapter Iv we present a viable proposition with different strategies and activities that facilitate the development of the game as a means of developing creativity.

Among the important results of research show that parents can not provide appropriate value to the practice or the game, plus teachers do not often use the realization of these games.

It has been concluded the games are popular advocacy tools for both the teacher and parents, provided there is a real knowledge of the customs that the people living in the community. For this reason we propose a set of popular games that are easy same understanding and realization.

X. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo aborda el desarrollo del juego en el desarrollo de la creatividad en la etapa escolar, en la misma se enriquece el accionar de movimientos que los pequeños ejecutan, en su desarrollo por los diferentes años de vida.

Sin pretender dar fórmulas mediante la investigación se expone un conjunto de ejercicios para el desarrollo sus capacidades en nuestros niños y niñas para la cual la cara, las manos y los pies que son producto de la experiencia adquirida a partir del trabajo con estas edades. Mediante estos ejercicios llamamos la atención al personal docente que trabaja con esta edad infantil para que lo utilicen en vías de mejorar las actividades.

Los grandes principios en el desarrollo y la calidad de la adquisición de conocimientos en los estudiantes, sin importar que la atención sea dentro o fuera de la institución.

Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través de las cuáles conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas; no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal. Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a jugar en sus horas libres.

En el proceso lúdico, los niños pueden descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y a la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los

diferentes juegos tanto individuales como grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma.

Dentro de los juegos populares encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Se pretende comprobar la incidencia de los juegos populares en el desarrollo de la creatividad, se comprueba esta respuesta anticipada porque son juegos, que no contienen reglas rígidas, sino depende de la creatividad de los participantes, razón por la cual que permite a los niños a establecer sus propias normas.

Esperamos que este aporte sea de gran significado para la formación integral de niños y niñas que por abandono de sus padres o falta de conocimiento toman decisiones apresuradas inconsultas

1. TEMA

Los juegos populares en el desarrollo de la creatividad, de los niños/as del Segundo Año de Educación Básica de la escuela Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Díaz de Pineda de la Parroquia Columbe, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo, período 2011

2. ANTECEDENTES.

A nivel mundial al igual que en nuestro país poco a poco se han ido perdiendo los juegos populares, estos juegos que se transmiten de generación en generación hoy en día son priorativos de pequeños grupos que aun por tradición se divierten jugándolos. Muchos de ellos van quedando en el olvido gracias a los juegos populares como el futbol, basquetbol, tenis entre otros.

El Ecuador al igual que el resto del mundo se ha visto inclinado a adoptar juegos profesionales hoy en día que no se los realiza con el ánimo de divertirse sino más bien de competencia a nivel nacional como es el caso del futbol, esta situación se refleja además a nivel provincial ya que cada una de las provincias cuenta con un equipo que lo represente, dejando a un lado los juegos tradicionales.

En las ciudades, localidades y comunidades en la actualidad no existe el impulso a la práctica de juegos populares, pocos son los juegos que hoy en día se practican aparte del futbol, dentro de las escuelas comunitarias se recrean los niños y niñas con algunos de ellos como las cogidas, la rayuela, las chantas, las bolas y los trompos.

En las escuelas del sector rural, en especial de las escuelas Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Díaz de Pineda de la Parroquia Columbe, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo, se dedican únicamente a compartir los conocimientos, es decir se han convertido en una rutina diaria de entrar a las aulas y cumplir el horario preestablecido, sin permitir a los estudiantes el desarrollo de las destrezas psicomotoras mediante la práctica de los juegos populares o tradicionales.

Lo mismo ocurre en las comunidades, en las festividades como del carnaval, festejos del 24 de Mayo, el único deporte es el ecuavoley y el fútbol, dejando a un lado el palo encebado, luego de los gallos, la vaca loca, la rayuela, el salto de la sogu y muchos juegos que aún siguen latiendo el lama y la vida de los ecuatorianos y de niños que desean seguir viviendo momentos de alegría y de convivir social para dar cumplimiento a la declaración del buen vivir.

3. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

¿Cómo contribuyen los juegos populares en el desarrollo de la creatividad, de los niños/as del Segundo Año de Educación Básica de la escuela Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Díaz de Pineda de la Parroquia Columbe, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo, período 2011?

4. JUSTIFICACIÓN

Es **importante** esta investigación, puesto que permite ver como el niño/a expresa sus tendencias a la inquietud y aprendizaje a través del juego y con ello van desarrollando sus habilidades.

Fue una necesidad investigar este tema con el propósito de ayudar a los niños/as a desarrollar distintas habilidades y a que aprendan a asumir roles que les permita desarrollar en forma espontánea.

Es **pertinente** ya que el juego es natural desde la concepción del ser humano, porque el conocimiento del medio que nos rodea, y del modo más fácil de aprender complace las necesidades emocionales de las personas, una socialización y participación ya que el juego es innato en todos los niños, es una actividad que debemos respetar padres y maestros.

Existió la **factibilidad** para realización de la investigación porque se contó con conocimientos suficientes a desarrollarse, se cuenta con los recursos económicos como tecnológicos y bibliográficos, existe la voluntad política de las autoridades de la institución para permitir el acceso de la información, también tenemos la apertura y el visto bueno de maestros y padres de familia.

El trabajo es de **novedad científica** porque se utilizó fuentes de información primario y secundario que permitirá actualizar y especializar el marco teórico entorno a la problemática a investigarse con la participación de los actores fundamentales dentro de un entorno educativo.

Los **beneficiarios** de la investigación son los niños/as del establecimiento, porque la investigación va dirigida para mejorar su desarrollo, los padres de familia porque son quienes velan por el desarrollo y bienestar de sus hijos y finalmente a los maestros porque le servirán como una fuente de información.

Es de **impacto** puesto que es la primera vez que se realizó este tipo de trabajo investigativo, además la propuesta, es una herramienta didáctica para los docentes de la institución.

5. OBJETIVOS:

5.1. OBJETIVO GENERAL.

Determinar la contribución de los juegos populares en el desarrollo de la creatividad, de los niños/as del Segundo Año de Educación Básica de las escuelas Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Díaz de Pineda, mediante la elaboración de una guía pedagógica y contribuir al desarrollo de la calidad educativa.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Conocer la causa y los efectos que produce la práctica de la ejecución de los juegos populares en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica.
- Fundamentar teóricamente la importancia de los juegos populares y el desarrollo de la creatividad de los niños de las escuelas Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Díaz de Pineda de la parroquia Columbe.
- Elaborar una propuesta alternativa, que permita la realización de los juegos populares para el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del segundo básico.

6. HIPÓTESIS

La práctica adecuada de los juegos populares, permiten el desarrollo de la creatividad, de los niños/as de la escuela Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Díaz de Pineda de la parroquia Columbe, del cantón Colta, provincia de Chimborazo.

7. VARIABLES:

- **Variable Independiente.**

Juegos Populares.

- **Variables Dependientes**

Desarrollo de la creatividad.

8. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS O REACTIVOS
INDEPENDIENTE JUEGO	Etapa evolutiva que se caracteriza por ser un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.	Etapa evolutiva Desarrollo humano Psíquica Social Biológica	La niñez Herencia Ambiente Capacidades Grupo Cuerpo Humano	¿Cuál es el interés lúdico de la niñez? ¿Conoce los juegos populares? ¿Qué juegos populares practica? ¿Son de importancia los juegos populares? ¿El ambiente incide en el desarrollo humano? ¿El interés lúdico es el juego? ¿El juego en grupo desarrolla capacidades?	Se utilizó la técnica de la encuesta y la observación y como instrumento se utilizó el cuestionario y la guía.

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES.	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS O REACTIVOS
DEPENDIENTE Creatividad	Capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.	Capacidad Invento Pensamiento Conducta Hábito	Memoria Creatividad Imaginación Concreto Abstracción Dirección. Costumbre	¿La creatividad se desarrolla por medio del juego? ¿La utilización de juguetes permite el desarrollo de la creatividad?. ¿La creatividad depende de la dirección del aprendizaje.	Se utilizó la técnica de la encuesta y la observación y como instrumento se utilizó el cuestionario y la guía.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

MARCO TEÓRICO

1. TEORÍA CIENTÍFICA

1.1. LOS JUEGOS POPULARES.

“Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones”.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

“Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego.” Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

“Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas”. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

1.1.1. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS SEGÚN DIVERSOS AUTORES.

El universo del juego popular/tradicional es tan versátil que origina numerosos y distintos intentos de clasificación. Entre las muchas formas de clasificación, queremos destacar en primer lugar la tipología de:

Según Rafael García Serrano (1974) pionero sobre los juegos populares y deportes tradicionales de la península. En su estudio bibliográfico hace una clasificación pormenorizada en la que se distinguen las siguientes categorías:

Juegos y deportes pedestres de saltos y equilibrios

- Carreras: carreras de saco. *Saltos: salto de pasiego, salto con soga.
- Equilibrios: torres humanas.

Juegos y deportes de lanzamiento.

- Lanzamiento a distancia: tiro de barra, de barrón, de bola, de reja
- Lanzamiento de precisión: bolos, caliche, petanca, rana, rayuela, herrón.

Juegos y deportes de fuerza

- De levantamiento de peso: levantamiento de piedras, de cántaros
- De tracción: soga - tira, tira del palo.
- De tracción: soga, tira del palo.

Juegos de lucha

- Lucha leonesa y lucha canaria.

Juegos y deportes de pelota

- Pelota trapo
- Pelota de indoor.

Juegos populares de habilidades en el trabajo.

Juegos y deportes populares con animales o vehículos.

- Juegos y deportes hípicas: carreras de caballos, carreras de asno
- Luchas de animales: carneros, gallos.
- Juegos y deportes ciclistas: carreras, pruebas de habilidad.

Según Moreno Palos (1992), Profesor del INEF de Madrid de la asignatura de Juegos y deportes populares, elaboró en la siguiente clasificación basada fundamentalmente en criterios asociados al ámbito de la educación física:

1. De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
2. De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.
3. De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas ...
4. De pelota y balón: baloncesto, fútbol.
5. De lucha: lucha, esgrima.
6. De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje ...
7. Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo ...
8. Con animales: luchas, caza ...
9. De habilidad en el trabajo: agrícolas.
10. Diversos no clasificados.

Martín Nicolás, J.C. Clasifica los juegos y deportes populares de Castilla León tomando como base los criterios utilizados por Moreno Palos, distinguiendo:

1. Lanzamiento de precisión.
2. Lanzamiento a distancia.
3. Lucha.
4. Habilidad en el trabajo
5. Juegos de pelota.

Lavega Burgués (1996) afirma que la complejidad morfológica y estructural del juego (popular - tradicional) se pone de manifiesto en los numerosos intentos de agrupación.

En la mayoría de las ocasiones las clasificaciones se construyen a partir de criterios superficiales, formales, sin elegir elementos realmente pertinentes y constitutivos de su estructura interna.

Estos criterios morfológicos, debido a las múltiples formas en que puede desarrollarse el juego, presentan excesivas categorías heterogéneas. En este sentido, una de las clasificaciones mostradas por Moreno Palos así lo demuestra.

Por eso es preciso construir nuevas propuestas objetivas y rigurosas, edificadas sobre bases teóricas justificables. En esta línea tan solo Pierre Parlebas propone en 1986 algunos criterios objetivos, aunque no se centran de forma específica en clasificar los juegos populares y tradicionales.

Navarrete Pazos Cecilia Guadalupe, en su obra *Diseño de aplicación de una guía didáctica para fomentar la práctica de valores autoestima y solidaridad en niños y niñas de Educación Básica* hace referencia al cambio que se quiere llegar positivamente con niños, padres de familia y maestros al incorporar en el proceso educativo nuevas guías en valores para un desarrollo integral del niño como ente social.

Otro autor que hace referencia al estudio planteado es Jorge Velastegui (1998) en su obra "Los juegos recreativos tradicionales y su incidencia en la integración de la comunidad educativa." Donde manifiesta que los juegos tradicionales deben ser prioridad de los maestros en clases ya que ayudan mucho en la integración entre compañeros, este tema es de mucha importancia porque analiza detenidamente el comportamiento del niño.

Delgado Díaz, Carlos Jesús (1999), en su obra; "En busca de un modelo para la sustentabilidad en el siglo XXI" considera que, el medio ambiente global

manifiesta cada vez más, un mayor deterioro debido al uso indiscriminado de los recursos naturales y a la insuficiente atención, en general, que se da a la solución de los efectos negativos que esto produce sobre los seres vivos, incluidas las poblaciones humanas.

En este sentido, se reconoce que los problemas de la protección del medio ambiente, que gradualmente surgieron en los siglos anteriores, se agudizaron bruscamente en la segunda mitad del siglo XX a causa de la Revolución Científico-Técnica, llevada a cabo en muchas partes del mundo, en las condiciones de las relaciones de producción capitalistas y socialistas que no lograron compatibilizar la triada: economía-producción-protección ambiental.

La Revolución Científico-Técnica, que es necesaria para el progreso humano, con los avances logrados en la industria, la agricultura y la medicina, entre otros, provocó cambios en las condiciones de vida y salud de las personas, manifestadas en el aumento de la población de la tierra, en diversas regiones del planeta. Debemos reconocer que nuestro planeta posee alternativas para aumentar la producción de alimentos, pero estas posibilidades no son ilimitadas, y en determinadas regiones geográficas, son muy restringidas. Esta es una de las causas de la agudización de los problemas de la protección del medio ambiente.

CRITERIO PERSONAL

Ante la interrelación de la sociedad con el medio ambiente, la magnitud de los problemas ecológicos y la importancia del desarrollo sostenible, se impone conocer la definición del medio ambiente, concepto muy debatido y a la vez contradictorio por considerarse como medio y ambiente de forma indistinta.”

1.1.2. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES

La experiencia de varios educadores indica que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas, provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una relación más positiva entre pares.

La Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es: jugar.

Piaget dice: "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez."

No está por demás mencionar las repercusiones del juego en el Desarrollo integral del niño y por qué los pedagogos insisten en proponerlo como un método enseñanza, dado que representa un conjunto lógico y unitario de procedimientos didácticos. En otras palabras, se considera que los juegos posibilitan desarrollar un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El "juego" posibilita dar sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje, principalmente a lo que atañe a la presentación de las materias y a la elaboración de las mismas.

Visto de esta manera, es posible proponer al juego como el medio unificador de técnicas y contenidos que nos lleva a lograr el aprendizaje de la "lógica de las cosas".

El juego puede ser usado como método de enseñanza (el maestro guía el juego) y como método de aprendizaje (el alumno participa jugando en su aprendizaje).

En el caso de Ecuador entre otros tenemos: los billusos, las banderillas, las bolas, los marros, los piropos, los trompos, las tortas, la rayuela, el zumbambico, el miserere, las ruedas, las flechas, sin que te roce, las cometas, los huevos de gato, los aviones, los cachacos, torneo de cintas, palos encebados, las ollitas, la cebolla, la sogá, quién quiere al hombre negro, la pájara pinta, el diablo con los diez mil cachos, el florón, la ronda, el ratón y otros más.

En la política cultural y educativa vigente en el país, se plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.

De manera específica la Ley de Educación contempla en sus propósitos y fines:

“Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

La pertinencia de este enfoque, se refuerza si consideramos además que la declaración de los Derechos de los Niños, en su artículo 7, estipula:

“El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”

Cuando la cultura occidental ha implantado la competitividad para que el individualismo y la prepotencia den lugar a la supremacía de pocos sobre muchos, donde hay un solo ganador y muchos perdedores; resulta conveniente gestar oportunidades para la formación de los individuos desde su niñez, con principios que les permitan reconocer al que por diferencia de actitud, capacidad física, mental y esfuerzo, logra triunfar sin dejar de colaborar con sus pares para que sea el colectivo el que gane.

CRITERIO PERSONAL

Quiénes estamos conscientes del contexto competitivo en el que vivimos, y pretendemos una situación social en la que se valore la disposición hacia la convivencia, la tolerancia, la gestión en colectivo bajo principios solidarios, tendremos un magnífico recurso y oportunidad mediante la recuperación y promoción de los juegos populares, para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal de los niños y adolescentes, además de llenar un vacío en el campo educativo donde no existen mayores realizaciones estructuradas e institucionalizadas para el aprovechamiento del patrimonio cultural intangible y de las manifestaciones lúdicas.

1.2. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Alexander Luis Ortiz Ocaña (2009), en su obra estimulación y desarrollo de la creatividad, recoge una serie de posiciones sobre el desarrollo de la creatividad en los niños:

“Carl Rogers (1991) plantea ideas coincidentes en relación con las condiciones que propician el desarrollo de la creatividad:

- El trabajo en grupo.
- El ambiente de libertad.
- La libre expresión.
- La estimulación de ideas nuevas y originales.
- El clima de confianza, de aceptación y respeto a la persona.
- La eliminación de la amenaza de la evaluación.
- La independencia.
- La libertad de proyectar y seleccionar diversas opciones. “1

Por otra parte E. Torrance (1992) concede una gran importancia al maestro en la facilitación de la creatividad de sus estudiantes, de esta manera, destaca entre las condiciones para una enseñanza creativa:

- La relación creativa maestro - estudiante, lo cual implica una actitud constructiva, de confianza en las potencialidades del estudiante.
- El conocimiento de sus características y funcionamiento psicológico.

Dentro de las estrategias utilizadas para la educación y el desarrollo de la creatividad encontramos las técnicas específicas para la solución creativa de problemas.

ORTIZ Ocaña, Alexander Luis (2009), Estimulación y desarrollo de la creatividad, México

El auge que en los últimos años ha tenido la investigación de la creatividad en la educación ha dado lugar al surgimiento de múltiples técnicas y ejercicios para desarrollarla. Entre estos podemos mencionar:

- El análisis morfológico (Zwicky, 1969).
- El listado de atributos (Crawford, 1954).
- La tormenta de ideas (Edwar de Bono, 1986).
- La sinéctica (William Gordon, 1963).
- El juego.
- El psicodrama.
- El método Delphi.

A partir de la aparición de la tormenta de ideas, técnica desarrollada por A. Osborn (1963) a comienzos de la década del 50, se produce una explosión de técnicas y métodos para detectar y fomentar el potencial creativo.

Momentos importantes de este devenir lo fueron el desarrollo del método "Sinéctica para la estimulación del pensamiento analógico" por William Gordon (1963), en Estados Unidos, en la década del 70; y las técnicas que Edwar de Bono (1986) utilizó para fomentar el despliegue del pensamiento lateral o divergente, como contraparte del pensamiento lógico tradicional.

La sinéctica es un método muy eficaz para desarrollar el pensamiento divergente y una estrategia creativa para la solución de problemas. El proceso sinéctico incluye dos procedimientos complementarios: "convertir en familiar lo que es extraño", y "convertir en extraño lo que es familiar"². ¿Cómo?

ORTIZ Ocaña, ALEXANDER LUIS (2009), Estimulación y desarrollo de la creatividad, México

Gordon (1963) explica que "convertir en familiar lo que es extraño" significa simplemente el desarrollo y comprensión del problema. La comprensión requiere traer un concepto que hasta ese momento es extraño, al ámbito de lo familiar.

El proceso de "convertir en extraño lo que es familiar" es exactamente lo inverso. Para hacer conocido lo extraño se incluyen los siguientes procedimientos fundamentales: análisis, generalización, y la búsqueda de modelos o analogías.

El análisis es el proceso de desarmar un problema en las partes que lo componen. La generalización es el acto intelectual de identificar pautas significativas entre las partes componentes.

La búsqueda de modelos o analogías equivale a preguntarse ¿Qué hay en mi conocimiento o experiencia anterior parecido a esto?. Para hacer extraño lo conocido se trata de distorsionar, invertir, transponer la manera cotidiana de ver las cosas y de responder a aquellas que hacen del mundo un lugar seguro y familiar.

Estas técnicas han demostrado su utilidad para resolver creativamente, en grupos, problemas específicos de diferentes esferas: la industria, la gerencia y la tecnología.

Con la aparición de estas técnicas quedó demostrado fehacientemente que la creatividad se puede fomentar de manera dirigida. Por ello cada día aumenta más el número de técnicas que se crean con esos fines, muchas de las cuales pudieran aplicarse con éxito en la Educación.

Según Albertina Mitjás (1995) se ha investigado poco la utilización de estas técnicas en el desarrollo de la creatividad individual, es decir, en condiciones de la

vida diaria, fuera de la situación concreta de solución grupal de problemas en que éstas se han empleado. 3

Además, no se ha demostrado, según esta autora, que los individuos que resultan productivos en los grupos no lo son en otros contextos.

Realmente estas técnicas han sido utilizadas de forma individual, pero sus mayores aplicaciones han sido en trabajo grupal, es decir, para la solución creativa de problemas en grupos.

El papel de la creatividad en el progreso social fue destacado por nuestro Héroe Nacional, José Martí Pérez, al escribir que:

"Quien quiera pueblo, ha de habituar a sus hombres a crear. Y quien crea, se respeta, y se ve como una fuerza de la Naturaleza." (Martí,1961)

El carácter innovador y creativo es una exigencia de nuestro tiempo, caracterizado por el cambio continuado de los valores, los conocimientos y las estrategias. En la historia del conocimiento psicológico la creatividad ha sido comprendida de distintas maneras.

La creatividad, desde el punto de vista de la Psicología, ha sido estudiada partiendo de diferentes enfoques o puntos cardinales, de ahí que en la literatura especializada encontremos muchas formas de definirla.

Algunos autores la consideran como un proceso de elaboración de productos originales, otros consideran que es una facultad del ser humano para solucionar problemas conocidos y la posibilidad de descubrir problemas donde otras

3 Barroso, Manuel, Autoestima Ecológica o Catástrofe, Editorial Galac, Caracas, 1987.

personas no lo ven, otros la consideran como capacidad, por tanto, puede formarse y desarrollarse.

La creatividad se define también como la facultad de encontrar nuevas combinaciones y respuestas originales partiendo de informaciones ya conocidas, es el antípoda de la realización de una actividad siguiendo un patrón, una regla o un algoritmo.

La creatividad puede considerarse como la manifestación cúspide de la inteligencia, concebida como la expresión de equilibrio de la estructura cognoscitiva del ser humano con el medio (Piaget,1976), como la capacidad de desarrollar el pensamiento abstracto (Lewisterman,1921), o como la capacidad de análisis y construcción mental de relaciones de pensamiento (Bereiter y Engelmann,1966), o la capacidad de adaptación, equilibrio y empleo eficaz del pensamiento creativo cuando es un acto autónomo, original y significativo (Duncan,1985).

Puede darse inteligencia sin mayores expresiones de creatividad, aunque la creatividad no aparece sin los signos de la inteligencia, o por lo menos depende de ésta hasta ciertos niveles (**Andreani1972**).

La creatividad se estima como una posibilidad de análisis relacional más amplio, complejo y alternativo; la posibilidad de representación y de simbolización de manera divergente; el aprovechamiento del conocimiento con mayor combinatoria y en la jerarquía de las facultades humanas, como la expresión del grado más alto de las maneras de reunir información procesarla, utilizarla (**Landau1987**).

La diversidad de enfoques teóricos y aproximaciones metodológicas que han caracterizado la producción científica en este campo, determinan la coexistencia de concepciones diversas en la literatura especializada actual, las cuales, sin embargo, abordan de manera común, dos puntos esenciales: los criterios de novedad y valor para caracterizar el producto creativo (lo que se produce debe ser

novedoso y tener algún valor) y, por consiguiente, se caracterizan también como creativas a las personas y al proceso que generan productos creativos.

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

Los criterios de novedad y valor son relativos, ya que lo que es novedoso para una persona puede que no lo sea para otra, y al igual sucede con el valor. El contexto es el que define el valor de un producto. La creatividad sin contexto humano y cultural es una creatividad vacía, ciega, muda y hueca. Esta definición nos permite referir entre los hechos creativos, los relativos a encontrar problemas donde otros no los ven y descubrir facetas poco desarrolladas o no encontradas aún en el trabajo productivo.

Coincidimos con aquellos autores que expresan que el carácter novedoso del producto creativo no debe ser considerado de manera abstracta, sino que es necesario analizar también su significado para el sujeto del propio proceso.

Lo creativo tiene siempre una connotación social, en última instancia el criterio de lo que es o no es creativo, es determinado por otras personas y no siempre directamente, como es frecuente en el caso del estudiante.

Aunque el proceso creativo y su resultado siempre lo produce un estudiante, un sujeto concreto, y constituye una expresión de su personalidad, a veces el juicio sobre el carácter creador de la actividad puede diferirse en el tiempo o no ser comprendido suficientemente por sus contemporáneos.

Unos autores enfatizan en la naturaleza de los productos creativos, otros, en los niveles de implicación alcanzados por los sujetos. De ahí que adoptemos un

criterio que nos permite evaluar la creatividad en su sentido más completo, a partir del reconocimiento de ésta como un proceso complejo de la personalidad.”⁴

1.2.1. CREENCIAS ERRÓNEAS SOBRE LA CREATIVIDAD:

- La idea de que ser creativo es un don especial, que se tiene o no se tiene, y si no se posee es muy poco o nada lo que se puede hacer para desarrollarla y lo mejor es pedir ayuda a quien es creativo.
- El criterio de que sólo las personas que poseen un alto nivel cultural pueden ser creativas.
- La opinión de que las personas creativas son gente desordenada.

Vigotsky (1981) consideraba que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos, y es susceptible de desarrollar, o sea, que no es privativa de los genios, sino que está presente en cualquier ser humano que imagine, transforme o cree algo por insignificante que sea en comparación con las grandes personalidades creativas de la historia.

Esta actividad tiene un carácter eminentemente social, y plantea que si se toma en cuenta la creación colectiva de cada uno de los hombres creativos, con frecuencia insignificante por sí solas, se observará que ha trascendido a lo largo de los siglos.

Además, él enfatiza la necesidad de la unidad de los procesos afectivos y cognitivos. Parte de considerar que ambos factores son de igual valor para el acto de creación del hombre; también señala el carácter socio-histórico de la creatividad cuando plantea que la misma no sólo depende de factores psicológicos internos del hombre, tales como la experiencia anterior, motivaciones y habilidades, sino que, además, depende de las condiciones socioeconómicas del

ORTIZ Ocaña, Alexander Luis (2009), Estimulación y desarrollo de la creatividad, México

momento histórico que le tocó vivir al ser humano, y que la creatividad existe no sólo para el propio hombre sino para los demás.

Teorías más recientes plantean que la creatividad es una característica potencial con la que todos nacemos, ésta se encuentra en cada uno de nosotros y requiere de adiestramiento y disciplina mental. Partimos del criterio de que la creatividad es una potencialidad humana y que, por lo tanto, al menos en potencia la poseen todos los seres humanos.

Las concepciones de la creatividad como potencialidad inherente a todos los seres humanos, que puede y debe ser desarrollada durante toda su vida, han dado lugar a importantes estudios en relación con las condiciones que favorecen o entorpecen el desarrollo de la creatividad.

El criterio de que toda persona es potencialmente creadora ha tenido una importancia relevante para el desarrollo de la psicología y la pedagogía, fundamentalmente en la investigación y el desarrollo de sistemas didácticos en esa dirección.

¿Es la creatividad producto de lo hereditario y lo biológico o está determinada por las influencias histórico - sociales y culturales con las que interactúa el individuo?.

Los elementos biológicos y hereditarios tienen una importancia extraordinaria en la determinación de capacidades específicas, esenciales para resultados relevantes en algunos tipos de actividad, como por ejemplo, la música y el deporte; sin embargo, los distintos niveles de expresión de la creatividad en la inmensa mayoría de las formas de actividad humana, no dependen de estos elementos.

La creatividad está determinada principalmente por el elemento psicológico "conformado en el desarrollo del individuo, en función fundamentalmente de las

influencias históricas, sociales y culturales con las que interactúa el individuo." (Mitjans1995).

- ¿Qué es lo innato y qué es lo adquirido en la creatividad?
- ¿Hasta dónde algo que pensamos que es innato realmente lo adquirió el individuo desde muy pequeño?.

Existen estudiantes con buen nivel de desarrollo del pensamiento que en ocasiones no son capaces de resolver un problema, debido fundamentalmente a su inseguridad y a su poca persistencia.

Algunos no obtienen resultados creativos porque no están suficientemente motivados en determinadas áreas del conocimiento o carecen de la fuerza y la audacia necesarias para mantener sus criterios, a pesar de no coincidir con los demás siguiendo un camino propio.

¿Se puede enseñar al estudiante a ser seguro e independiente?.
¿Cómo?.

El niño no nace seguro o inseguro, motivado o no hacia un tipo de actividad específica, cuestionador del conocimiento que recibe o receptor pasivo del mismo, independiente o dependiente.

De manera que todas estas cualidades se enseñan y se aprenden, se educan y se desarrollan en dependencia de determinadas influencias y fuerzas actuantes, entre las cuales desempeña un importante papel la institución educativa.

No es lo mismo decir a un estudiante ¿Por qué contestas eso?, que decir ¿Cómo llegaste a esa respuesta o idea?.

La segunda variante de preguntar es mucho más rica y profunda, indaga en las alternativas adoptadas y en los procesos que se llevaron a cabo para obtener

determinado resultado. Todos podemos ser más expresivos, seguros e imaginativos.

1.2.2. OBSTÁCULOS QUE ENTORPECEN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD:

- Una atmósfera coercitiva.
- Limitar la expresión espontánea y libre de ideas.
- Juzgar constantemente.
- Señalar los errores.
- Asumir posiciones esquemáticas y estereotipadas.
- Impedir la autorreflexión, la liberación de emociones y criterios.
- Mantener la distancia fría entre las personas.
- Impedir la confianza, la autenticidad y el respeto a la individualidad.
- El temor al ridículo, a ser víctima de sátiras y burlas.

Estos son algunos factores que entorpecen el desarrollo de la creatividad, pueden existir otros, pero pensamos que éstos son esenciales, y la única manera de ser creativos es precisamente tomando conciencia de las barreras u obstáculos del comportamiento creativo.

Resulta interesante que diferentes investigadores, desde posiciones teóricas diferentes y distantes, lleguen a criterios tan semejantes en cuanto a las condiciones que entorpecen y facilitan el desarrollo de la creatividad.

Por la importancia de la creatividad se usan técnicas para el diagnóstico y se incluyen programas para su desarrollo. Dentro de los más usados se encuentran:

- Los entrenamientos para la solución creativa de problemas.
- Los cursos para enseñar a pensar.
- Los seminarios vivenciales.
- Los juegos creativos.
- La educación artística.

El estudiante muchas veces sin comprenderlo se limita a repetir lo que ha almacenado en la memoria cuando tiene necesidad de usarlo.

Si bien todas estas actividades tienden a contribuir a desarrollar aspectos psicológicos importantes implicados en la creatividad, en la mayoría de los casos, su adición al currículum no produce resultados apreciables y duraderos, por su carácter parcial no pueden movilizar el desarrollo del complejo conjunto de recursos necesarios para la expresión creativa del sujeto.

De acuerdo con los resultados de las investigaciones en este campo, es posible aprender a ser creativos. Sin embargo, no se trata tanto de enseñar la creatividad como de recuperarla.

Todos somos creativos al nacer, pero a medida que crecemos comenzamos a perder esta habilidad por la existencia de múltiples factores desestimulantes. La creatividad no es congénita, no es una magnitud inalterable ni un valor humano general sin referencia histórica concreta, se desarrolla siempre bajo condiciones y relaciones concretas.

Nadie es más creativo que un niño, pero los propios padres nos encargamos de frenar esa creatividad, sancionando aquellos comportamientos que se salen de lo establecido. Quizá el regaño de un padre ha mutilado una idea creativa y original.

Un papel importante en el desarrollo de la creatividad lo tiene el desarrollo de la fantasía, la cual es una cualidad muy valiosa y cuya magnitud determina la calidad de las ideas, inventos y descubrimientos.

La creatividad requiere la capacidad de fragmentar las experiencias y permitir la formación de nuevas combinaciones espontáneas. En contraste con lo anterior, el aprendizaje requiere la capacidad de combinar o conectar elementos que han estado en contacto entre sí en nuestra experiencia.

Estas capacidades son básicamente diferentes, por lo tanto no van necesariamente juntas; una persona puede poseer una gran capacidad de aprendizaje y no ser creativa; otra puede ser muy creativa pero no distinguirse por su capacidad de aprendizaje.”⁵

Las dos capacidades de aprender y fragmentar la experiencia son necesarias para la adecuada solución de problemas. Sin embargo, la segunda de ellas se ha descuidado en nuestro sistema de educación, debido a nuestro énfasis en el estudio del aprendizaje.

1.2.3. DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD.

Desde el ámbito educativo, planteamos la necesaria interacción de las diferentes dimensiones que conforman el proceso de desarrollo humano orientado a la construcción y desarrollo del ser en sus semejantes, constituidas en un todo integral y dinámico, en el cual la creatividad como uno de los de mayor significación, actuaría además de su papel transformativo y productivo, como un factor cohesionante, dinamizador y proyectivo en la búsqueda de una sólida construcción humana y social.

Estas dimensiones son:

- **Axiológica:**

Es esencial comprender los valores y las aspiraciones que motivaron al ser humano a crearlos, sin los cuales un objeto queda desvinculado de su contexto y no se le puede atribuir su verdadero significado. Lo tangible sólo se puede interpretar mediante lo intangible. Aquí se tiene en cuenta el conocimiento, la comprensión y la autonomía. Ser, saber y conocimiento.

ORTIZ Ocaña, Alexander Luis (2009), Estimulación y desarrollo de la creatividad, México pág 24.

- **Afectiva:**

Consagración e identificación.

- **Cognitiva:**

Funcionalidad, habilidad de pensamiento.

- **Laboral:**

Elaboración, producción y transformación.

- **Lúdica:**

Disfrute, posibilidad y juego.

- **Participativa:**

Dirección y participación. Alimentar la creatividad colectiva también significa hallar la forma de ayudar a que los estudiantes creen formas nuevas y mejores de convivir, estudiar y trabajar juntos. Nuestra imaginación social y participativa en el aula no ha estado a la altura de nuestra imaginación científica y tecnológica.

- **Comunicativa:**

Controversia, diálogo, argumentación y comprensión.

- **Urbana:**

El entorno urbano está lleno de tensiones creativas dinámicas que surgen de la densidad demográfica y de la proximidad espacial.

La creatividad también se manifiesta en la cultura de la vida cotidiana, en la variedad, diversidad y heterogeneidad de las instituciones, en las pautas de interacción y actividades destinadas a satisfacer los intereses sociales.

En el medio urbano, la mezcla de modos de vida y de trabajo, y formas de expresión tiene un gran potencial de creación e innovación, lo mismo que de

conflicto. Por lo tanto, apoyar formas y expresiones nuevas, emergentes y experimentales es invertir en desarrollo humano, económico y social.

La principal fuente de creación la tenemos en lo que nos rodea, ¿por qué nos empeñamos entonces en desarrollar la creatividad sólo en la institución educativa?.

¿Cuántas cosas de las que sabemos las hemos aprendido en el aula y cuántas cosas las hemos aprendido del medio, de nuestra relación con las demás personas?.

La creatividad está en la persona que más se desarrolla con el medio. La vida es el taller de la creatividad. Si estamos abiertos a aprender, aprendemos mucho, del medio, de todo lo que nos rodea.

Estas dimensiones de la creatividad se configuran en una dimensión cultural. La creatividad puede ser vista desde la individualidad y la colectividad.

Creatividad individual: Como capacidad funcional y habilidad de la formulación y solución de problemas de manera individual.

Creatividad colectiva: Como posibilidad armónica del trabajo en equipo en los círculos creativos caracterizados por su composición abierta y espontánea, objetivos comunes, juegos de roles, simulación, autogestión de la acción, autocontrol del proceso, retroalimentación productiva, estrategia creativa y transformación.

Dada la ausencia casi total de investigaciones acerca de la caracterización de estudiantes creativos en el proceso de enseñanza - aprendizaje, resulta oportuno encaminar este estudio a la determinación de peculiaridades en la estimulación y desarrollo de la creatividad.

En la Universidad Pedagógica para la Educación Técnica y Profesional "Héctor Alfredo Pineda Zaldívar", de Cuba, un equipo de investigadores, bajo la dirección de Raquel Bermúdez Morris (1995), ha venido estudiando la creatividad en el contexto educacional, específicamente en el proceso pedagógico profesional del nivel medio y superior de la Educación Técnica y Profesional.

Estos autores, a partir de los trabajos realizados en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes, plantean un modelo integral del proceso pedagógico profesional, que tiene en su base un sistema de condiciones psicopedagógicas que propician el desarrollo de la motivación profesional, el pensamiento flexible, la independencia, la laboriosidad, la persistencia y un aprendizaje profesional más sólido y personalizado.⁶

Estas **condiciones** son:

- Creación de una disposición positiva para el aprendizaje.
- Fundamentalización y profesionalización del contenido.
- Integración sistemática de los componentes académico, laboral e investigativo.
- Problematización de la enseñanza.
- Autorreflexión y autovaloración sistemática de los estudiantes.
- Adecuada orientación, ejecución y control de las acciones de aprendizaje.
- Posición activa y transformadora del estudiante.
- Adecuada comunicación pedagógica.
- Creación de un clima psicológico positivo que propicie el intercambio y el debate.
- El profesor como director - facilitador del aprendizaje de los estudiantes.

La creatividad profesional siempre ha sido un concepto fugaz, invisible, para el cual no hay una definición única, universalmente aceptada, y aunque ofrecimos

6BARROSO, Manuel, Autoestima Ecología o Catástrofe, Editorial Galac, Caracas, 1987.

una definición aproximada y no acabada de la misma, preferimos hablar de una caracterización de la creatividad en especialidades técnicas.

Por lo tanto, no existe un instrumento válido para evaluar la creatividad profesional en cualquier tipo de estudiante, no hay un instrumento que pueda ser utilizado para evaluar todos los aspectos significativos de la creatividad.

En el estudio de un grupo de estudiantes de especialidades técnicas evaluados como creadores o con un alto desarrollo, por sus profesores y directivos, hemos apreciado algunas características en su actividad que los distinguen del resto de sus compañeros, y que nos apuntan hacia un estudio más profundo de los factores que es necesario desarrollar en los estudiantes.

El examen no debe ser forma de medir la creatividad, la creatividad no se puede medir estrictamente. Hemos definido indicadores para identificar la creatividad, pero no para medirla (Tipos de preguntas, tipos de respuestas y comportamiento de los estudiantes).

El test debe reproducir o modelar la situación concreta estudiada, vinculado al área del conocimiento en cuestión.”⁷

De ahí la definición de creatividad profesional, y sus variantes de manifestación, como habíamos dicho, la creatividad contable, financiera, tecnológica, etc.

Para identificar las potencialidades creativas de un estudiante es preciso aplicar instrumentos específicos, en correspondencia con la asignatura que estudia.

En el proceso de aprendizaje de determinado método contable, un estudiante puede lograr modificar y perfeccionar ese método con la innovación realizada, por

ORTIZ Ocaña, Alexander Luis (2009), Estimulación y desarrollo de la creatividad, México

lo tanto, los logros obtenidos no se limitan al plano personal, sino que rebasan los límites de lo individual y alcanzan el plano social. De esta manera, una invención o también la solución original de un difícil problema contable o financiero pueden evaluarse como creativa.

El carácter innovador y creativo es una exigencia de nuestro tiempo, caracterizado por el cambio continuado de los valores, los conocimientos y las estrategias productivas y económicas.

Sin embargo, la innovación no es un fenómeno exclusivo de nuestros días, como tampoco lo es la creatividad. "Educar la creatividad significa educar para el trabajo." (Mitjáns1995).

La Pedagogía tiene que abarcar otros horizontes en relación con la estimulación y el desarrollo de la creatividad.

Por ejemplo, es incuestionable que una correcta comprensión de la dialéctica de la educación colectiva y el desarrollo individual es la base para el desarrollo de la creatividad, por lo tanto la educación de los estudiantes debe enfocarse con una concepción más individualizada y personalizada.

El problema de la educación y desarrollo de la creatividad es el problema de la educación y desarrollo en el individuo, dada su complejidad como proceso de la subjetividad humana.

Por tanto, el énfasis de la formación y los esfuerzos de la institución educativa deben estar encaminados no sólo al perfeccionamiento del proceso de adquisición de conocimientos y de desarrollo de habilidades generalizadas, sino a un elemento más medular: el desarrollo y educación de la personalidad integralmente.

La institución educativa debe enseñar a aprender haciendo, en el trabajo y para el trabajo, y enseñar a pensar científicamente, con conciencia económica y productiva.

En este sentido es importante estimular las capacidades creativas de los estudiantes en cada etapa del proceso creativo, cuya sistematización se ha logrado a partir de una investigación realizada en la Universidad del Atlántico bajo la dirección de la Ingeniera Graciela Forero de López.

1.2.4. ETAPAS DE LA CREATIVIDAD⁸

1.2.4.1. EN LA ETAPA DE PREPARACIÓN:

Sensibilidad frente a los problemas del entorno e interés por su identificación:

- Interés por interactuar con la realidad y aportar a su comprensión y mejoramiento.
- Habilidad para apreciar la realidad como objeto de estudio y de transformación, utilizando la mayoría de sus sentidos.
- Espíritu reflexivo y crítico frente a las posibilidades que le ofrecen los nuevos saberes para captar los mensajes del medio.
- Habilidad para la identificación creativa de problemas.
- Modo de actuación problémico y creativo: flexible, auténtico, imaginativo, soñador, audaz, curioso, original, activo, singular, dinámico, crítico, osado, en fin, problémico en sus modos de actuación.
- Habilidades para la apropiada exploración, organización y síntesis de la Información disponible y de la que le suministra directamente el medio.

⁸Ortiz Ocaña, Alexander Luis (2009), Estimulación y desarrollo de la creatividad. Pág. 178

1.2.4.2. EN LA ETAPA DE INCUBACIÓN:

“Motivación y habilidad especial para la búsqueda, formulación de Ideas y soluciones creativas:

- Motivación para relacionar los conceptos técnicos aprendidos con problemas reales de la vida profesional.
- Espíritu crítico y de indagación para descubrir contradicciones en la Información que analiza y para identificar diversas variantes y posibilidades de solución a problemas que se le presentan.
- Habilidad en el manejo adecuado de distintos métodos para identificar alternativas de solución creativas (problemas Investigativos, problemas profesionales, problemas de diseño).
- Fluidez y motivación.
- Pensamiento científico y técnico fundamentado en sólidos conocimientos.
- Capacidad para interrelacionar los conocimientos adquiridos con situaciones diversas y en variados contextos.
- Espíritu de búsqueda de soluciones que respondan creativamente al mejoramiento de los problemas, con parámetros de responsabilidad social.

1.2.4.3. EN LA ETAPA DE ILUMINACIÓN:

- Capacidad para el manejo y aplicación de herramientas y procedimientos que permitan la selección de ideas y productos creativos.
- Seguridad y confianza para expresar sus ideas de manera libre y espontánea.
- Autoconfianza, autoaceptación, una valoración adecuada de las ideas propias y un pensamiento independiente, divergente y seguro.
- Motivación y disciplina para indagar y profundizar por cuenta propia los temas de los cursos y aquellos que despierten su mayor interés.

- Hábitos de responsabilidad para realizar las diversas actividades de manera sistemática y con alta calidad, imprimiéndoles un sello personal e innovador.
- Interés para participar en actividades extracurriculares de diversa naturaleza y referidas a temas variados que amplíen su visión y motiven la generación de ideas creativas.

1.2.4.4. EN LA ETAPA DE VERIFICACIÓN:

- Habilidades en el manejo y aplicación de herramientas y procedimientos reconocidos como de alto nivel para la selección, desarrollo e implementación de ideas y productos creativos.
- Habilidades y manejo de herramientas para la recopilación y procesamiento de la información obtenida.
- Confianza para emitir juicios objetivos y responsables acerca de los resultados logrados en la elaboración de una idea o producto.
- Destrezas para la apropiada manipulación de las herramientas o equipos que le son de utilidad en la ejecución de la idea.
- Persistencia, claridad científica y tecnológica y organización para llevar sus ideas hasta lograr un resultado final satisfactorio.

1.2.4.5. EN LA ETAPA DE COMUNICACIÓN:

- Habilidades para el manejo de equipos y elaboración de ayudas didácticas que facilitan la transmisión de sus ideas.
- Habilidades comunicativas para la redacción y la expresión oral que le faciliten comunicar en lenguaje apropiado sus ideas.
- Manejo de técnicas y herramientas para presentación y sustentación oral y escrita de los trabajos científicos-tecnológicos.
- Capacidad de síntesis y de argumentación fundamentada en principios científico-tecnológicos.
- Uso de una segunda lengua en la cual pueda comunicar sus invenciones.

1.2.4.6. EN LA ETAPA DE VALIDACIÓN:

- Capacidad de aceptación del error y de las críticas constructivas, como parte del proceso creativo.
- Tolerancia ante el posible fracaso de una idea, como punto de partida para un nuevo inicio.
- Espíritu autocrítico y reflexivo como cualidades necesarias para una adecuada asimilación acerca de las razones por las cuales una idea o producto tuvo o no éxito.
- Perseverancia como principal condición para vencer los obstáculos enfrentados.
- Tenacidad para alcanzar los objetivos propuestos, replanteando las ideas creativamente hasta que sea necesario.

1.2.5. EXIGENCIAS DIDÁCTICAS PARA LA ESTIMULACIÓN Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD⁹:

- **Desarrollar la creatividad en los directivos y profesores:**

Este es el primer requisito, la primera condición, para que sirva de modelo al estudiante. La institución educativa necesita un directivo y un profesor creativos, que dirija científicamente el aprendizaje de los estudiantes con un enfoque de sistema del proceso pedagógico en función de la creatividad.

Hemos constatado que los profesores altamente creativos generan el desarrollo de una alta creatividad en los estudiantes, por lo que creemos necesario capacitar a los docentes con bajo nivel de creatividad para que logren desarrollar la creatividad en sus estudiantes. "Lo cierto es que un maestro que no es creador no puede enseñar a sus estudiantes a ser creadores." (Martínez 1990)

⁹Ortiz Ocaña, Alexander Luis (2009), Estimulación y desarrollo de la creatividad. Pág. 197

- **Diseñar una estrategia de trabajo metodológico coherente e integradora:**

En la estrategia de trabajo metodológico deben estar implicadas todas las asignaturas del currículo y las acciones de todos los docentes. El desarrollo de la creatividad no ocurre en un momento del proceso pedagógico, existe durante todo el proceso y en cada uno de los componentes.

La creatividad no es un momento, es una dimensión estable que abarca un largo período de tiempo. Hace falta genio pero realizado en el amor, en la vida, en el trabajo.

Un papel decisivo en la formación de las cualidades de la personalidad del estudiante corresponde desempeñar al profesor, quien debe observar las posibilidades reales de cada situación por separado para estimular y desarrollar la creatividad en los estudiantes.

Sin embargo, su transformación en una cualidad estable de la personalidad no puede estar condicionada por una situación aislada, incluso ni por un conjunto de situaciones si no tienen entre sí los nexos necesarios de continuidad.

La creatividad no puede ser desarrollada mediante los esfuerzos de un solo profesor, sino que se requieren acciones coordinadas de todo el colectivo pedagógico de la institución educativa.

El desarrollo de la creatividad incluso atañe a todas las fuerzas sociales de la sociedad: además de las entidades productivas y las instituciones educativas, las organizaciones juveniles, políticas y de masas, la familia y la comunidad.

Esta es una tarea de carácter social general que rebasa los límites de la formación en las instituciones educativas.

- **Estructurar los componentes académico, laboral e investigativo en forma de sistema, en función de los principios más elementales de activación de la enseñanza:**

El perfeccionamiento de los métodos de enseñanza contribuye a activar el aprendizaje de los estudiantes, pero esto no resulta suficiente para desarrollar la creatividad, sino que es necesario emplear los métodos de enseñanza en forma de sistema, con una concepción didáctica desarrolladora.

Los métodos activos de enseñanza deben emplearse tanto en la institución educativa como en la entidad productiva, tanto en actividades docentes como extradocentes, extraescolares, productivas y de investigación, sólo así contribuirán al desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

Los métodos de enseñanza deben emplearse en forma de sistema, con una concepción didáctica desarrolladora, que estimule el intelecto y el razonamiento. El profesor debe propiciar la originalidad en el proceso de aprendizaje. La clase debe propiciar la fantasía y la imaginación creadora a partir de la combinación de imágenes e ideas, las analogías y las asociaciones.

Para desarrollar la creatividad es importante utilizar imágenes, metáforas, tratar de fundir dos conceptos diferentes en una nueva realidad, explicar lo desconocido a partir de algo conocido.

Debe promocionarse la elaboración de algo nuevo y su aplicación práctica. Debe estimularse la elaboración de preguntas y de respuestas con relación al contenido que se trabaja, propiciando la elaboración de hipótesis y la comprobación de las mismas por vías no tradicionales.

El docente debe propiciar la reflexión y el razonamiento divergente y flexible. En todo momento debe estimularse la búsqueda de nuevas ideas, procedimientos y métodos que se alejen de los que se usan comúnmente.

La clase debe propiciar la búsqueda, detección y planteamiento de problemas, deben estimularse diversas alternativas de solución de los mismos, gracias a la generación de proyectos y tareas docentes. Debe instarse a los estudiantes a completar ideas, esbozos, y expresarlos verbalmente, unido a la complejización creciente de las tareas a desarrollar. Debe trabajarse para ir formando la tolerancia a la ambigüedad.

- **Implicar al estudiante en su propio proceso de aprendizaje:**

Los estudiantes deben ir recibiendo progresivamente responsabilidad sobre su propio aprendizaje.

Ellos necesitan llegar a darse cuenta que sólo pueden aprender si lo hacen por sí mismos y que desarrollarán habilidades creativas en la medida en que se impliquen a sí mismos, activa y voluntariamente, en el proceso pedagógico.

Una condición esencial para que el estudiante desarrolle y optimice la utilización de sus recursos en metas que le sean propias, es precisamente el carácter activo con que él aborde su proceso de preparación cultural.

El estudiante debe ser considerado sujeto del proceso de aprendizaje; de manera que él esté consciente del papel que debe jugar en su propio aprendizaje y de la necesidad que tiene de ser creativo, con el fin de que se esfuerce en buscar soluciones creativas, mediante la acción del docente como director - facilitador del aprendizaje.

Si el estudiante no está implicado en algún grado en la materia, en el proceso de aprendizaje, en la asignatura que estudia, que ésta tenga algún sentido para él, difícilmente podamos desarrollar intereses cada vez más sólidos, y mucho menos podrá plantearse proyectos y descubrir problemas; elementos que constituyen expresión de la creatividad.

Todo estudiante puede ser creativo si se lo propone, si se interesa, si se motiva, si tienen en cuenta su criterio, si participa en la solución de problemas, si adquiere habilidades generalizadas y las domina de manera consciente, si define el objetivo que se deriva de la solución de los problemas; porque el estudiante no es ajeno al objetivo, no está al margen de éste, ese es precisamente su aporte en el trabajo, es su producción, su resultado y su creación.

El papel del profesor aquí se reduce a proporcionar oportunidades para que los estudiantes decidan lo que necesitan saber, y les ayuda a desarrollar estrategias para encontrarlo o resolverlo de una manera creativa.

Por lo tanto, el profesor debe aprovechar la experiencia personal del estudiante, esto es esencial en la educación creativa, en todos los niveles y en todas las asignaturas. Esta experiencia es una parte crucial del contenido a procesar por el estudiante, quien tiene que aplicarla, analizarla y evaluarla.

La creatividad se aprehende, se construye por la propia personalidad, no se desarrolla por imitación, los estudiantes no van a ser creativos por el mero hecho de que su profesor lo sea, es necesario que el estudiante participe, que esté implicado en su propio proceso de aprendizaje; y esto sólo se logra si el profesor aplica técnicas que la provoquen, si respeta la persona, si respeta la individualidad, si aplica un estilo pedagógico participativo y alternativo.

El estudiante debe estar implicado en actividad concreta para que desarrolle su creatividad. Cuando se hace algo por el gusto propio, por placer, porque se está motivado, entonces se obtendrá un producto creativo, pero si se le da una dimensión externa, entonces puede mermar la creatividad. De ahí que sea importante trazar estrategias metodológicas que motiven al estudiante, que lo impliquen en el proceso, para que sea realmente creativo.

- **Formar hábitos de trabajo y aplicar técnicas que lleven al descubrimiento, a la investigación y al estudio:**

Las técnicas de investigación son las que preparan para la autoeducación. Esto implica que el profesor debe ser capaz de adentrarse junto a sus estudiantes por caminos desconocidos también para él.

El docente no debe ser autoritario ni asumir una posición de poder; por el contrario, debe manifestar amplitud de criterios, ser flexible, aceptar las ideas de los estudiantes, aun cuando éstos piensen diferente a él; no imponer su criterio y permitir la libre expresión de ideas, luchar por eliminar o atenuar los obstáculos y resistencias que surjan en el grupo o en algún estudiante. Debe ser emprendedor, tratar de no perder nunca el buen humor, actuar con jocosidad y dominar las técnicas del trabajo en grupo.

- **Crear un ambiente que estimule el desacuerdo y provocar la duda en el estudiante:**

Es necesario utilizar el desacuerdo de manera constructiva, desarrollando el contenido con un enfoque problémico.

El docente debe provocar la duda en el estudiante, así como el cuestionamiento de la realidad con vistas a su transformación y acercar el aprendizaje a los problemas que los estudiantes sientan como reales.

Hay que estimular un comportamiento activo y transformador de la realidad, impulsar el cuestionamiento, la movilidad y el cambio de lo existente, de lo tradicional y convencional, y estimular de una manera especial la corrección y transformación de la realidad.

El docente debe apoyar y estimular el enfrentamiento a los obstáculos que impiden la concreción de las ideas nuevas y la búsqueda de las vías para eliminarlos consecuentemente.

- **Desarrollar habilidades para plantear y resolver situaciones problémicas:**

Otras dos importantes expresiones de creatividad en el proceso de apropiación del conocimiento son el planteamiento de problemas, a partir de lo estudiado, y la problematización y cuestionamiento de los propios contenidos que se estudian.

La solución de problemas es para muchos autores la vía principal por la que se manifiesta la creatividad. La solución de problemas desde el punto de vista creativo constituye el principal foco de atención de este libro.

La solución de problemas como metodología de enseñanza puede aplicarse en todas las áreas del saber. La solución de situaciones problémicas debe implicar la valoración de varias opciones, ofreciendo las verdades no como conocimientos acabados, sino despertar la curiosidad en el estudiante y conducirlo a niveles diferentes, mostrarle las contradicciones de la ciencia que estudia.

Para lograr esto es importante darle participación al estudiante en la elaboración de los objetivos y tareas de aprendizaje, vinculándole al mismo tiempo los contenidos de los temas y las clases con la realidad social, con su experiencia personal.

Es necesario plantearle al estudiante tareas atractivas y significativas para resolver en la clase y fuera de ella. El estudiante debe saber encontrar problemas, saber definirlos y formularlos y saber trazar la estrategia para su solución.

- **Tratar con respeto las ideas y preguntas insólitas:**

El docente debe reconocer el valor de las ideas de los estudiantes, y plantear proposiciones que contrasten con los conocimientos previos que el estudiante posee.

Hay que propiciar un clima creativo en la clase, lo cual implica propiciar la generación de ideas y su libre expresión, así como estimular las ideas nuevas y originales, los modos no comunes y convencionales de analizar las cosas. La imaginación desempeña un importante papel en la creatividad.

También es importante respetar las ideas e iniciativas personales, evitar la evaluación crítica inmediata de las ideas expresadas y aplazar para un momento posterior dicha valoración; por otro lado, es necesario estimular la participación del estudiante en los debates, propiciando que aparezcan vivencias afectivas positivas en el proceso, es decir, el disfrute y satisfacción personal en el proceso creativo. Hay que felicitar por los éxitos y no resaltar tanto el fracaso, con el fin de eliminar las inhibiciones, las barreras, las resistencias y los esquemas.

Hay que enseñar a los estudiantes a aprender de los errores. Los adultos aprendemos, adquirimos experiencias debido a los errores, nos equivocamos y toleramos nuestras equivocaciones, sin embargo, a los estudiantes los sancionamos por el error, damos mejor calificación al que se equivoque menos, y peor calificación al que se equivoque más.

- **Desarrollar capacidades comunicativas y organizativas:**

Las capacidades comunicativas y organizativas deben encaminarse a asimilar racionalmente y a aplicar operativamente para la regulación y autorregulación de la actividad del estudiante. Es necesario propiciar el desarrollo de una autoconciencia y autoestima adecuadas, para lograrlo es importante crear en la clase y fuera de ella, la posibilidad de que el estudiante autorreflexione en los

contenidos y funciones psíquicas implicadas en el proceso creativo, estimulando la autovaloración sistemática de forma adecuada, apoyada en una evaluación integradora de los logros que va alcanzando el estudiante.

En esta evaluación debe dársele al error el valor heurístico que tiene realmente en el proceso del conocimiento y en la solución creadora de los problemas, por lo que se le debe aclarar al estudiante que esto constituye en ocasiones un paso necesario para alcanzar la solución deseada.

El trabajo conjunto profesor - estudiante debe conducir al descubrimiento del conocimiento como vía para la formación de la personalidad creadora, a fin de hacer realidad la idea de nuestro gran José Martí al decir que no se sabe bien sino lo que se descubre.

Educar de esta manera permite desarrollar y robustecer la confianza del estudiante en sí mismo, así como darle seguridad, elementos importantes en la formación de una personalidad independiente y creativa.

1.3. MARCO LEGAL.

Según la Constitución de la República del Ecuador en el Título I, Capítulo II acerca de los principios Fundamentales en el articulado sobre el derecho del Buen Vivir, Sección 5ª. Sobre Educación, se manifiesta que:

CONSTITUCIÓN POLÍTICA.

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

Art. 27. La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco de respeto a los derechos humanos al medio ambiente sustentable y a la democracia.; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

De Acuerdo Al Reglamento Académico Del Sistema Nacional De Educación Superior.

En el Art. 46 de LOES, corresponde al CONESUP normar acerca de los títulos académicos, tiempo de duración, intensidad edad o número de créditos para cada nivel de formación.

En el título II de la formación académica y profesional en el Capítulo I de los grados académicos y títulos profesionales en el Art. 4. En el inciso 4.3 dice el Licenciado y Título profesional Universitario o Politécnico corresponde al tercer nivel de formación, otorgando al estudiante que alcanza las competencias, científicas, técnica y humanísticas, artísticas y culturales básicas.

DEL TÍTULO II

DE LA FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL

CAPÍTULO I

De los Grados Académicos y Títulos profesionales.

Art. 4. De los títulos:

Numeral: 4.3. Licenciado y Título profesional Universitario o Politécnico corresponde al tercer nivel de formación, otorgando al estudiante que alcanza las competencias, científicas, técnica y humanísticas, artísticas y culturales básicas.

En la nueva Constitución Política de la República del Ecuador aprobada en referéndum por el pueblo ecuatoriano y publicado en el Registro Oficial que se encuentra en vigencia desde el presente año, dice:

LEY DE EDUCACIÓN.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art.28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal, laica en todos sus niveles y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art.46.- El Estado adoptará, entre otras las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1.4. TEORÍA CONCEPTUAL

- **Compartencia.**- Repartir, dividir, distribuir algo en partes.Participar en algo.
- **Comunicación.**- Proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes. En los últimos 150 años, y en especial en las dos últimas décadas, la reducción de los tiempos de transmisión de la información a distancia y de acceso a la información ha supuesto uno de los retos esenciales de nuestra sociedad.
- **Conducta.**- Modo de ser del individuo y conjunto de acciones que lleva a cabo para adaptarse a su entorno. La conducta es la respuesta a una motivación en la que están involucrados componentes psicológicos, fisiológicos y de motricidad. La conducta de un individuo, considerada en un espacio y tiempo determinados, se denomina ‘comportamiento’
- **Creatividad.**- Es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación. Experimentación y acción
- **Independencia.**- Cualidad o condición de independiente. Libertad, especialmente la de un Estado que no es tributario ni depende de otro.Entereza, firmeza de carácter.
- **Influir.**- Determinar o alterar una persona la forma de pensar o de actuar de otra u otras personas.

- **Juego.-** Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.
- **Juegos populares.-** Son aquellos juegos que se encuentran muy vinculados a las actividades del pueblo llano y que a lo largo de los años y de las generaciones han ido transmitiéndose de padres a hijos. De la mayoría de los mismos no existe un origen concreto ya que han nacido de la necesidad del hombre a jugar, son actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.
- **Sinéctica.-** Es una disciplina que desarrolla métodos o conjuntos de estrategias cuyo propósito es desarrollar la creatividad y la productividad.

1.5. TEORÍA REFERENCIAL

La comunidad San Bernardo se queda ubicado al sur de la cabecera provincia perteneciente al parroquia de Columbe cuenta con una población de 100% indígena, el dominio de idioma es el 40% hablan español y kichwua el 60% puro kichwua respectivamente con una población de 900 habitantes conformando por 180 jefes de familia quienes se dedican a la agricultura y la ganadería.

Refiriendo al nivel educativo en su mayoría han concluido la educación primaria 75% el 0,05% son, alfabetos el 20% son analfabetos. Permanecen en la comunidad el 80%, migrantes temporales 0,01%, migrantes definitivos 0,07% y los profesionales quienes prestan sus servicio en deferentes actividades quienes se permanecen en la comunidad el 12%.

La escuela en San Guisel en el año de 1955 en una casa vieja prestada durante un año y luego paso a Miraflores donde es la casa del señor Pedro Copa duró unos pocos días, fue así que la escuelita empezó en la casa de la señora Lucrecia, donde está la casa del señor César Chacaguasay, también dura unos años cuando el profesor era el señor Gilberto Castillo, el primer profesor en esa escuela trabajaba en ese entonces no tenía nombre con este maestro duró durante los tres años el profesor Gilberto Castillo, saca la carretera hacia la escuela ya cuando vino la segunda profesora que era la señora Fabiola Rondán Vela también seguía en las misma cada de la señora Lucrecia Salazar en esa casa con esta profesora vino a durar unos dos años más o menos estando en esta casa la mencionada profesora junto con los cabildos hizo un proyecto pidiendo que den construyendo una escuela a la institución que llamaba Misión Andina este pedido no duro ni siquiera un mes vino a dar construyendo donde está el Centro Educativo Nuevo Amanecer este proyecto hizo la profesora, junto con el Cabildo de esta comunidad que el señor Pablo Anilema quien tiene como 113 años de edad. Este proyecto lo realizaron en el año de 1959 a 1960 para construir a la escuela duraron unos tres meses no más en esta escuela los alumnos eran como 22 de diferentes comunidades.

Para el año 1960 este proyecto queda terminado con la profesora Fabiola Rondán Vela, desde ese año la escuela vino establecido ya construido dos aulas grandes un dormitorio de una dirección la señora ya mencionada se fue en los años 63-64, vinieron otros maestros de igual después ya vinieron otros profesores en los años 70 al 79 ya los alumnos aumentaron más tuvo la necesidad de construir más aulas pero no hubo la oportunidad de construir con ninguna organización en los años 1980 ya se dividieron con tabla tríplex que pusieron dentro del dormitorio completando con seis maestros un conserje, profesor de música, profesor de laborales estando así un año 80-81 la institución Visión Mundial dio cambiando la cubierta y dio construyendo una aula más y las baterías sanitarias que están atrás del centro pasaban los maestros y dos años no podían construir nada más pasaban los años cuando en el año 95 tienen la oportunidad de construir las seis aulas y seis baterías sanitarias esto lo dio construyendo de FISE cuando la señora Raquel Guerrero fue la Directora y otros personal docente junto con los moradores y cabildos ya que ese entonces era el señor Antonio Lema Cepeda Presidente de comunidades el señor Julián Cepeda era del comité de padres de familia y otros tenían el nombre Gonzalo Díaz de Pineda, puso el nombre el señor Hugo Tapia en honor al nombre de un español y no le conocen nada por este nombre porque lo ha puesto según cuenta la historia que ha traído un monumento o estatua para que este santo sea tomado el nombre de Gonzalo Díaz de Pineda y funciona con este nombre hasta hoy en día es totalmente legalizado. Hoy en día tenemos seis aulas completas y mobiliario completo. La escuela es matriz acuden de Llinllín, Sasapud, Cocha Corral.

El Centro Educativo Comunitario “Gózalos Díaz de Pineda” es una institución que viene formando en el nivel primario a los niños/as, durante 45 años de vida institucional desde segundo año educación básica hasta séptimo año de educación en su creación tabulados los datos cantaban con 15 estudiantes de diferentes edades de los 6 años hasta los 30 años con un profesor con la fundación Misión Andina, en la actualidad la mencionada institución cuenta con una buena infraestructura, con centro de cómputo, pateos de recreación, batería satería, con 114 estudiante y 8 docentes titulares.

Este presente propuesta de investigación busca poner de manifiesto la labor que debe tener el conocimiento de la actividad lúdica los docentes. Las actividades lúdicas tiene un valor de importancia para el desarrollo del ser humano.

De acuerdo a las características presentadas en el objetivo en los mismo luego de la investigación debe cumplir con un respuesta a la hipótesis causal que se presentada.

CAPÍTULO II

ESTRATEGIAS

METODOLÓGICAS

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

2.1. POR EL PROPÓSITO

Esta investigación se fundamentó en el siguiente estudio:

Aplicada: en razón de que estaba dirigida a resolver problemas que se presentaron en la realidad educativa, fue dirigida en beneficio de una población escolar específica, esto es la práctica de los juegos populares en el desarrollo de la creatividad.

Es cualitativa: por cuanto se encaminó a explicar la influencia de los juegos populares en el desarrollo de la creatividad y por ende se encaminó al mejoramiento del rendimiento escolar.

2.2. POR EL NIVEL

Es descriptiva y causal: ya que permitió explicar las causas y consecuencias que produce la realización de los juegos tradicionales o populares en el desarrollo de la creatividad.

2.3. POR EL LUGAR

Investigación de Campo: Porque se realizó en el mismo lugar de los hechos, es decir en el sector de San Bernardo de la parroquia Columbe del cantón Colta lugar donde se origina el fenómeno a ser investigado; con el pleno contacto con la realidad de las aulas, niños/as, docentes y padres de familia.

Investigación Bibliográfica: Tiene estas características por que la investigación consta de un sustento teórico en cada una de las variables de investigación como son los juegos populares y la creatividad.

Correccional: Porque permitió relacionar las variables, como son la influencia de los juegos populares y el desarrollo de la creatividad.

El proyecto se desarrolló a través de las siguientes etapas:

- Identificación del problema.
- Revisión Bibliográfica.
- Selección y diseño de técnicas e instrumentos de la investigación.
- Definición de la población y selección de la muestra.
- Recolección de la información (investigación de campo).
- Comprobación de hipótesis – análisis de resultados.
- Conclusiones y recomendaciones.

2.4.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Se utilizó las siguientes técnicas:

Encuesta: Técnica Primaria de Investigación que, a través de un listado de preguntas escritas permitió recoger información de los docentes y padres de familia acerca de las causas que provoca el desinterés en la realización de las tareas escolares.

Observación: Técnica que permitió visualizar la ejecución o la práctica de los juegos populares.

2.5. INSTRUMENTOS

Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de la información son los siguientes:

- **Cuestionario**, el mismo que estuvo estructurado por ítems de tipo politómicos o varias alternativas para recolectar información referente a

los juegos populares y la creatividad.

- **La ficha de observación**, en este instrumento se recolectó la información de la realidad en que se da el problema de investigación..

2.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

De acuerdo a los objetivos de la presente investigación, se seleccionó una población para realizar el presente trabajo investigativo, la misma que estuvo conformada de la siguiente manera:

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Docentes	2	3
Padres de familia	32	47
Estudiante	34	50
TOTAL	68	100 %

Como se puede observar la población es relativamente pequeña por lo que se trabajó con toda ella, con la finalidad de darle confiabilidad, para que sus resultados permitan solucionar el problema y proponer estrategias prácticas y significativas.

2.7. PROCEDIMIENTO ESTADÍSTICO

Una vez receptadas las encuestas, se procedió a la tabulación pregunta por pregunta, determinando sus frecuencias para luego transformarlas en porcentajes, incorporándoles al sistema computable, esto es haciendo uso de la hoja de cálculo Excel, para ubicarlos en cuadros estadísticos, y gráficos de pastel; para lo cual se utilizó la **Estadística Descriptiva** ya que se describió los datos utilizando el sistema porcentual, también se interpretó dichos resultados los mismos que sirvieron para verificar la hipótesis y el cumplimiento de nuestros objetivos.

2.8. DISEÑO POR LA DIMENSIÓN TEMPORAL

Esta investigación se realizó en un tiempo prudencial de seis meses comprendidos desde la aprobación del Consejo Universitario; por lo tanto se realizó en el año lectivo 2010-2011.

2.9. MÉTODOS.

Se utilizó métodos tales como:

El científico.- Porque se partió de la observación del problema y se basa en un sustento científico para posteriormente realizar la comprobación de la hipótesis en el proceso de investigación.

Inductivo.- Se utilizó este método para analizar hechos particulares en la realización de los juegos populares y el desarrollo de la creatividad.

Deductivo.- Se utilizó estos métodos para analizar hechos generales en la realización de los juegos populares y el desarrollo de la creatividad

Histórico.- Se Utilizó este método con la finalidad de conocer la evolución histórica de la sociedad y la práctica de los juegos populares en el desarrollo de la creatividad.

Descriptivo.- Método que se empleó para describir la causa y el efecto que produce la aplicación de los juegos populares en el desarrollo de la creatividad en los niños(as) del segundo año de Educación Básica.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES EN LA REALIZACIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES.

OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS		OBSERVACIÓN	%	OBSERVACIÓN	%
		1		2	
PARTICIPACION	ACTIVO	24	71%	29	85%
	PASIVO	10	29%	5	15%
	TOTAL	34	100%	34	100%
ATENCIÓN	CONCENTRACIÓN	20	59%	18	53%
	DESCONCENTRADO	14	41%	16	47%
	TOTAL	34	100%	34	100%
CALIDAD DE CONTENIDO	ADECUADO	15	44%	20	59%
	NO ADECUADO	19	56%	14	41%
	TOTAL	34	100%	34	100%

ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Como estuvo previsto en el proyecto se procedió a ejecutar diferentes juegos populares, algunos de ellos conocidos por los estudiantes otros nuevos de acuerdo a la edad cronológica, como se puede observar en la graficación, se realizó en dos oportunidades, en la primera la participación fue un poco pasiva, la atención fue desconcentrada y el contenido no fue lo más adecuado posible.

Mientras que en la segunda observación mejoró notablemente la participación fue activa, la atención fue concentrada, es decir existió interés de los estudiantes por lo tanto en contenido de los juegos fue lo más adecuado posible en cuanto que tuvieron más confianza en la realización de los juegos populares.

En conclusión se debe anotar que existe predisposición de los estudiantes por la realización de los juegos populares, es divertido y no necesita de recursos, por tanto se debe practicar en todas las ocasiones escolares y extraescolares, como en las festividades de la comunidad.

3.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES.

1. ¿Los juegos populares son importantes en el desarrollo de los niños?

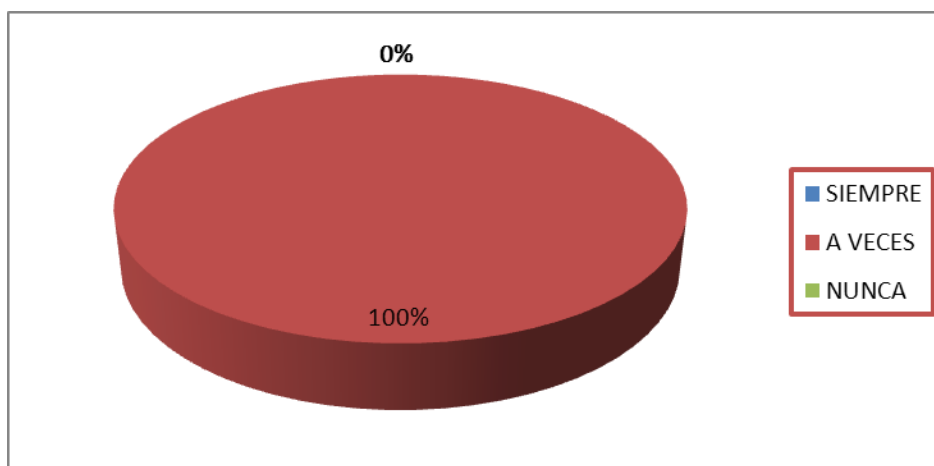
CUADRO N° 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	2	100
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Docentes de los CEC “Gonzalo Díaz” y “Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N°1



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mitad de los docentes encuestados indican que siempre los juegos populares son importantes en el desarrollo del niño, mientras que la otra mitad plantea que a veces ayuda al desarrollo de esta capacidad, consecuentemente es necesario la realización de eventos de capacitación para conocer la importancia de la realización de esta actividad.

2. ¿Cree que los juegos populares son una pérdida de tiempo?

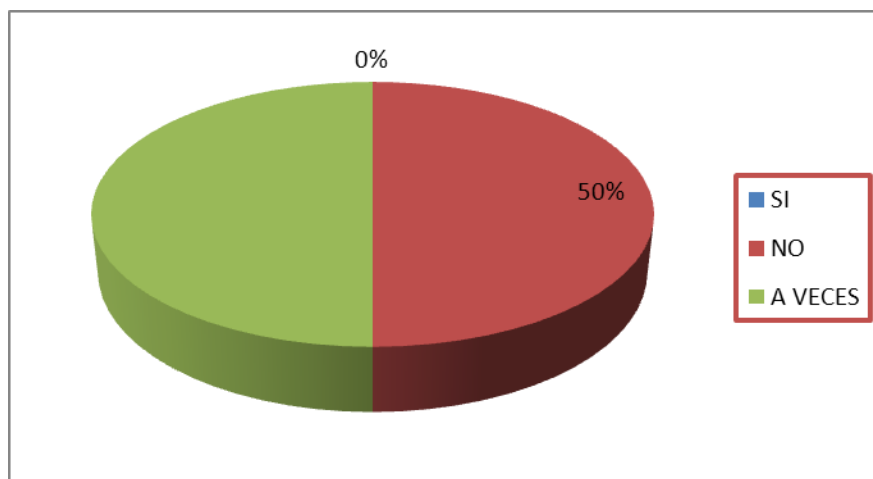
CUADRO N° 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	1	50
A VECES	1	50
TOTAL	2	100

FUENTE: Docentes de los CEC “Gonzalo Días ” y “ Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 2



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En cuanto a si los juegos populares son una pérdida de tiempo, la mitad de docentes indica que no lo es, mientras el resto de ellos manifiesta que a veces es un pasa tiempo, lo que demuestra que no se da el respectivo valor a la realización de los juegos populares para buscar el desarrollo de la creatividad.

3. ¿Desarrolla con los niños los juegos populares?

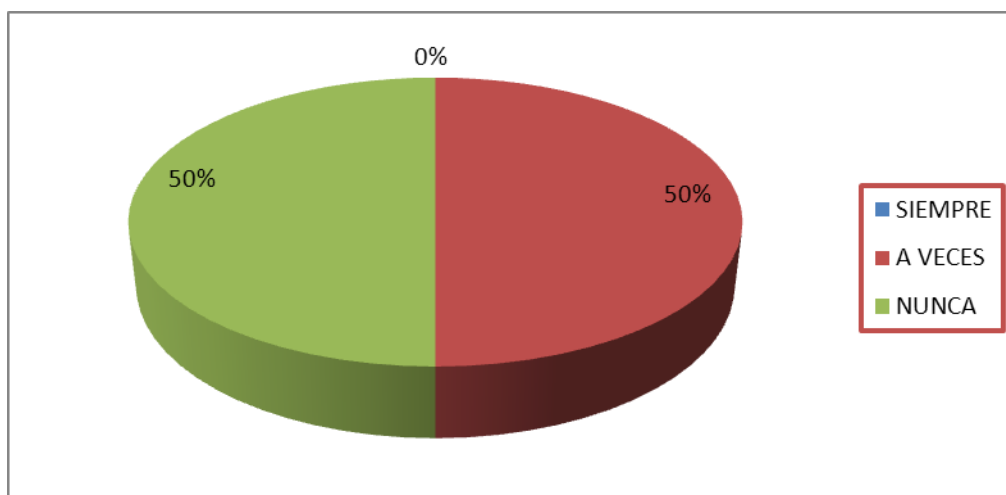
CUADRO N° 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	1	50
NUNCA	1	50
TOTAL	2	100

FUENTE: Docentes de los CEC “Gonzalo Días” y “Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 3



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En lo relacionado a la realización de la práctica de los juegos populares, la mitad indica que a veces practica con los estudiantes, los otros en cambio indican que nunca lo practican, esto nos da entender que no se toma muy en cuenta el rescate de los juegos populares para el desarrollo de creatividad y el mejoramiento del rendimiento académico.

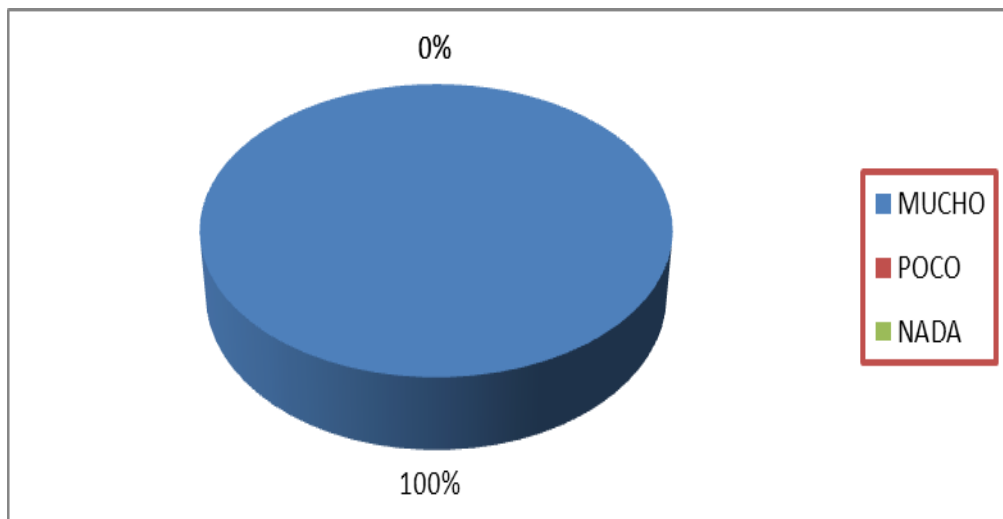
4. ¿Los juegos de la gallinita, salto de soga, rayuela son juegos que ayudan al desarrollo de la creatividad?

CUADRO N° 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	2	100
POCO	0	0
NADA	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Docentes de los CEC “Gonzalo Díaz ” y “ Juan Bernardo”.
RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 4



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los juegos tradicionales como de la gallinita, salto de la soga y la rayuela ayudan al desarrollo de la creatividad, todos los maestros indican que ayuda mucho esta práctica infantil, por tanto con este conocimiento es importante que los docentes organicen más a menudo para fortalecer la formación de la personalidad de los estudiantes.

5. ¿Cómo docente juega con sus alumnos?

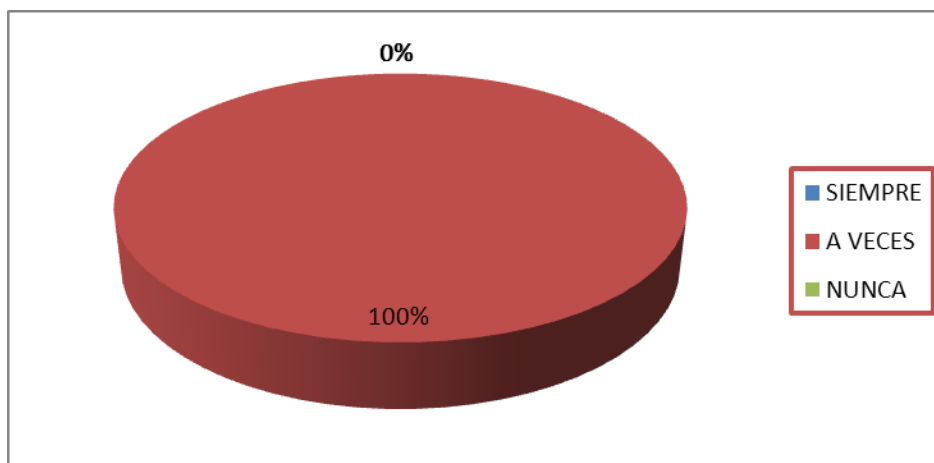
CUADRO N° 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	2	100
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Docentes de los CEC “Gonzalo Días ” y “ Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 5



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La totalidad de los docentes indican que a veces juegan con los estudiantes, sin practicar los juegos populares asunto que se debe tomar en cuenta para buscar la integración de los estudiantes y la sociabilidad entre ellos y lograr resultados importantes en el proceso de aprendizaje.

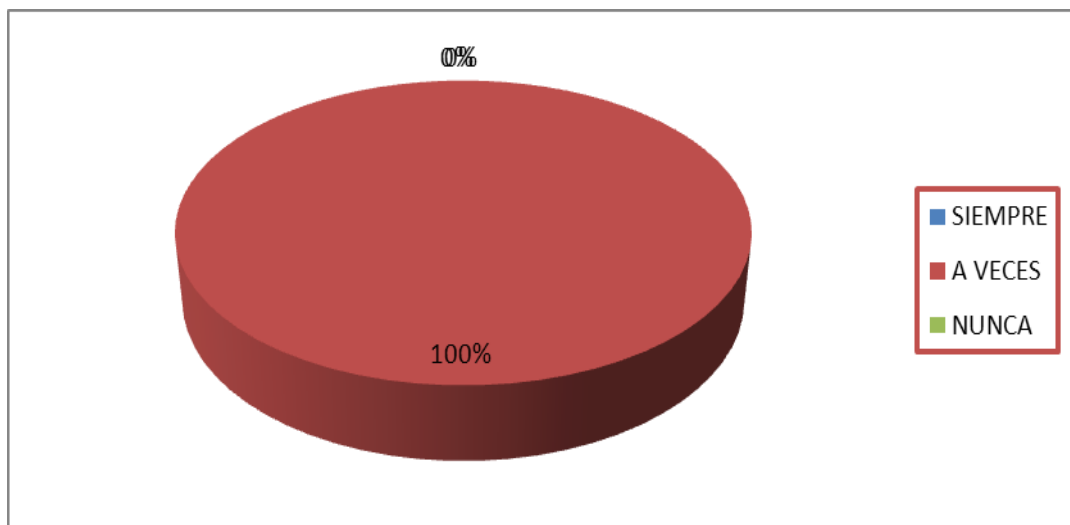
6. ¿Practican los niños juegos populares durante el proceso académico?

CUADRO N° 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	2	100
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Docentes de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “ Juan Bernardo”.
RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 6



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En lo relacionado a la práctica de los juegos populares en la tarea académica, todos los docentes plantean que a veces lo realizan, sin embargo se debe manifestar que el aprendizaje resulta mayormente importante si se combina el juego con el aprendizaje.

7. ¿Los juegos con materiales desarrolla la creatividad?

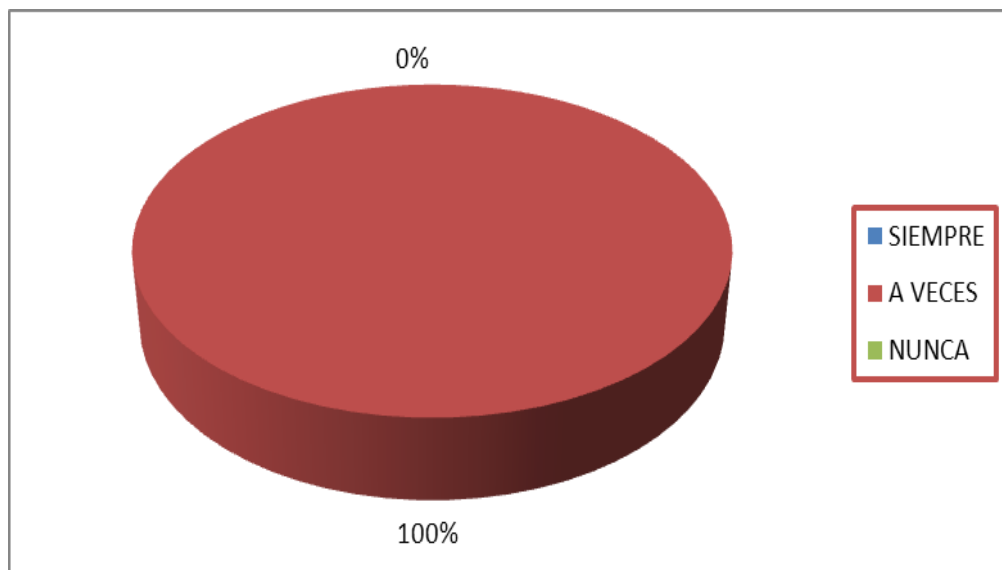
CUADRO N° 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	2	100
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Docentes de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 7



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Al respecto si los juegos populares con el empleo de materiales desarrollan la creatividad, manifiestan que a veces ayuda a conseguir la creatividad, esto significa que no se conoce o no se emplea este recurso como medio para el desarrollo de la creatividad, por tanto se debe realizar más a menudo este propósito.

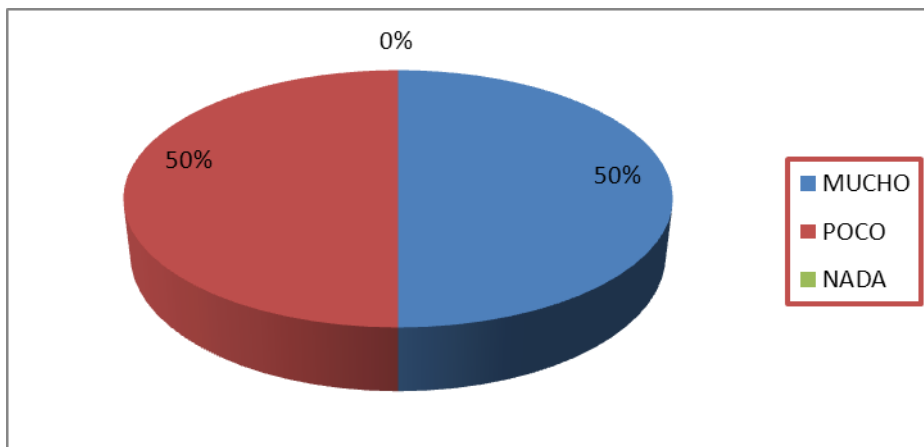
8. ¿Al jugar los niños en grupos logran ser más sociables y creativos?

CUADRO N° 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	1	50
POCO	1	50
NADA	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Docentes de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “JuanBernardo”.
RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 8



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mitad de los docentes manifiestan que los niños en grupo siempre consiguen ser más sociables, mientras que la otra mitad plantea que ayuda poco, por tanto es imprescindible el trabajo en grupo con la finalidad de incrementar esta situación.

9. ¿Las rondas infantiles desarrollan la creatividad en los estudiantes?

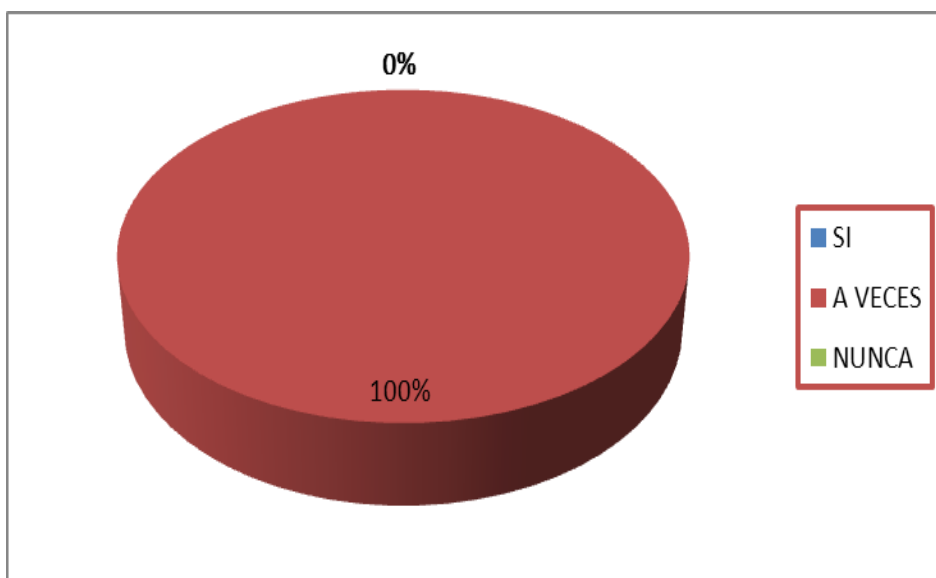
CUADRO N° 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
A VECES	2	100
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Docentes de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 9



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En lo relacionado a la importancia de las rondas infantiles en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, la totalidad de ellos indican que a veces es necesario realizar esas actividades con la finalidad de la creatividad, esto significa que no se conoce o no se da el valor necesario a esta práctica tradicional en los establecimientos educativos.

3.2. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA.

1. ¿Considera que los juegos populares son importantes en el desarrollo de su hijo?

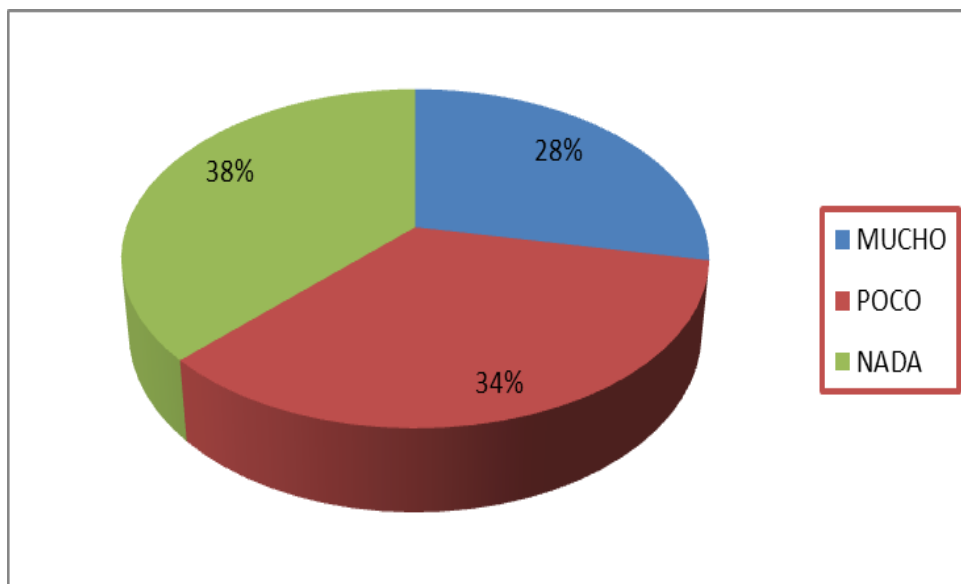
CUADRO N° 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	9	28
POCO	11	34
NADA	12	38
TOTAL	32	100

FUENTE: PPF de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 11



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Realizada el interrogante a los padres de familia referente a si los juegos populares son importantes en el desarrollo de los hijos, menos de la mitad manifiesta que nunca aporta al desarrollo, en menor cantidad que lo hace poco, el resto de ellos plantean que ayuda mucho para esta situación. Esto significa que no existe la suficiente claridad en lo que se refiere a la valía de esta práctica infantil.

2. ¿Cree que los juegos populares son una pérdida de tiempo?

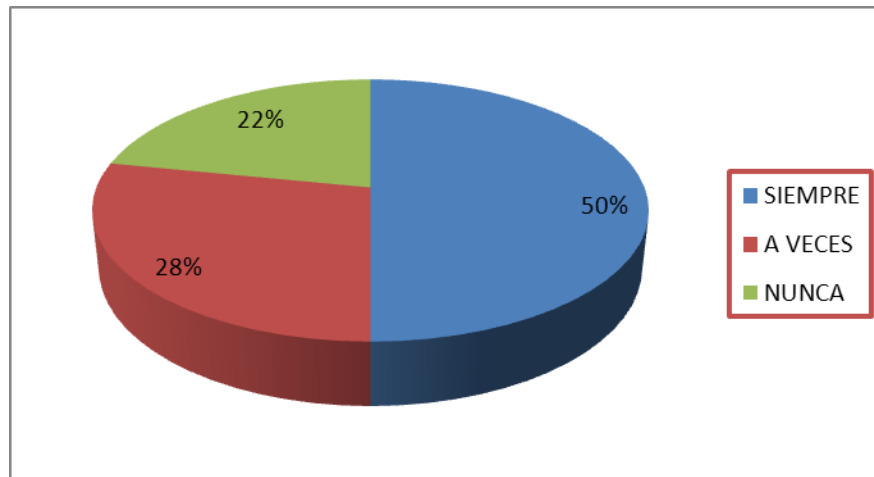
CUADRO N° 12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	50
A VECES	9	28
NUNCA	7	22
TOTAL	32	100

FUENTE: PPF de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 12



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los padres de familia interrogados referente a si los juegos es una pérdida de tiempo, la mitad plantea que siempre es una pasa tiempo, mientras que en menor porcentaje de ellos en cambio indican que a veces ocurre esta situación, el porcentaje restante en cambio manifiestan que nunca es un problema de tiempo, esto significa que se debe valorar el juego como una forma de desarrollo del aspecto físico y psíquico en el ser humano.

3. ¿Ha practicado alguna vez juegos populares o tradicionales?

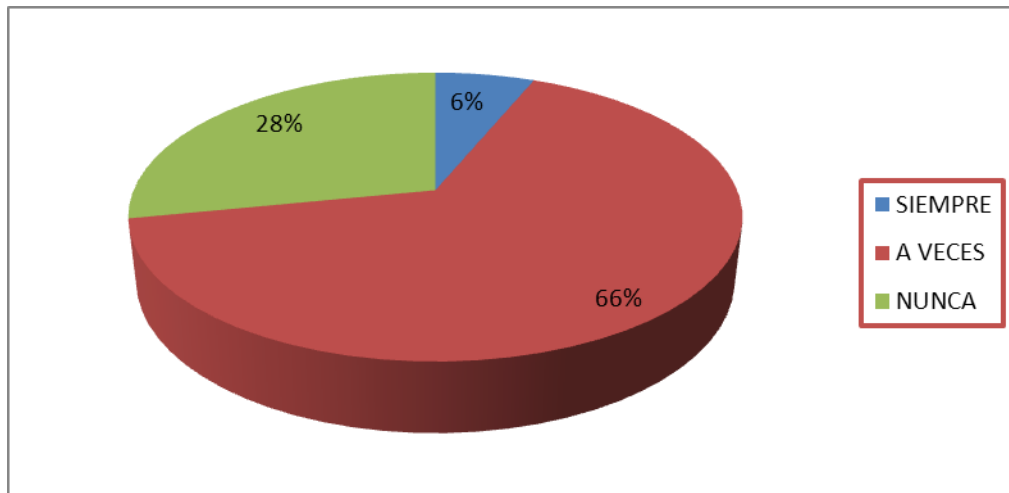
CUADRO N° 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	6
A VECES	21	66
NUNCA	9	28
TOTAL	32	100

FUENTE: PPF de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “ Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 13



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Al ser preguntados si han realizado alguna vez juegos recreativos populares o tradicionales, la mayor parte de ellos manifiestan que a veces lo realizan al contrario en menor porcentaje que nunca lo ha realizado en mínima cantidad en cambio lo han realizado siempre, esto demuestra que en el sector rural especialmente no se practica los juegos populares.

4. ¿Ha jugado alguna vez a la gallinita, salto de soga, o rayuela?

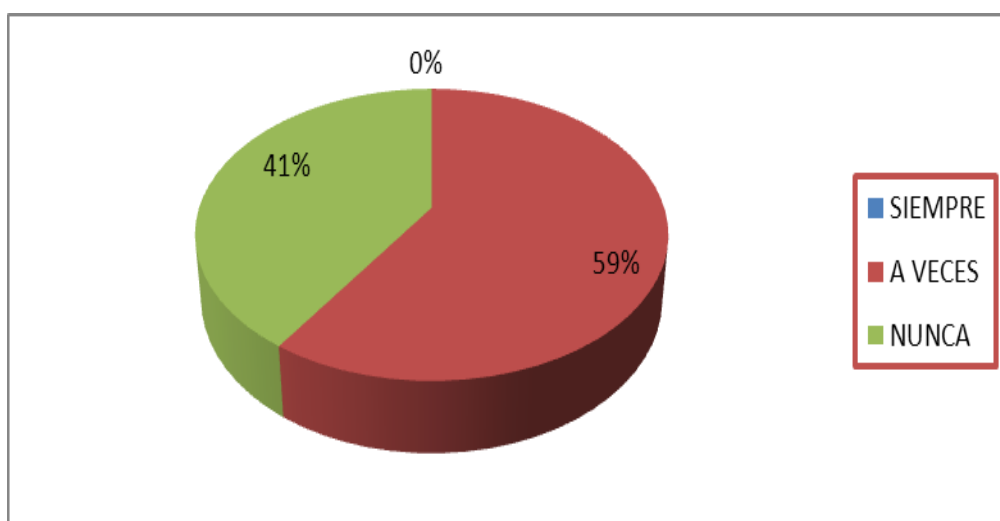
CUADRO N° 14

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	19	59
NUNCA	13	41
TOTAL	32	100

FUENTE: PPF de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 14



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

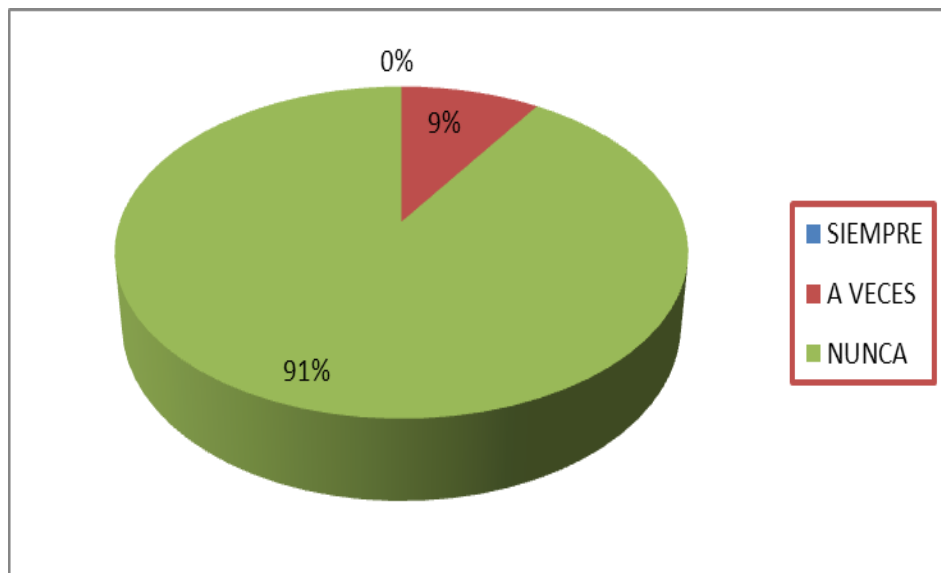
En lo referente a la práctica de los juegos populares tradicionales, más de la mitad de padres de familia encuestados dicen que lo realiza a veces, en menor porcentaje en cambio que nunca lo práctica, como se puede observar que existe debilidad en la realización de esta práctica, por tanto se debe propender al rescate y ejecución de esta práctica recreativa.

5. ¿Cómo padre de familia dedica tiempo para jugar con sus hijos?

CUADRO N° 15

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	3	9
NUNCA	29	91
TOTAL	32	100

GRÁFICO N° 15



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En lo referente a si los padres de familia dedican tiempo a jugar con sus hijos, casi la totalidad de los encuestados plantean que nunca lo hacen, mientras tanto que el resto indica que a veces lo practican con sus hijos, esto demuestra que más se dedican al trabajo agrícola más no a la recreación para el desarrollo corporal y la creatividad.

6. ¿Cree Usted que su hijo al jugar desarrolla su creatividad?

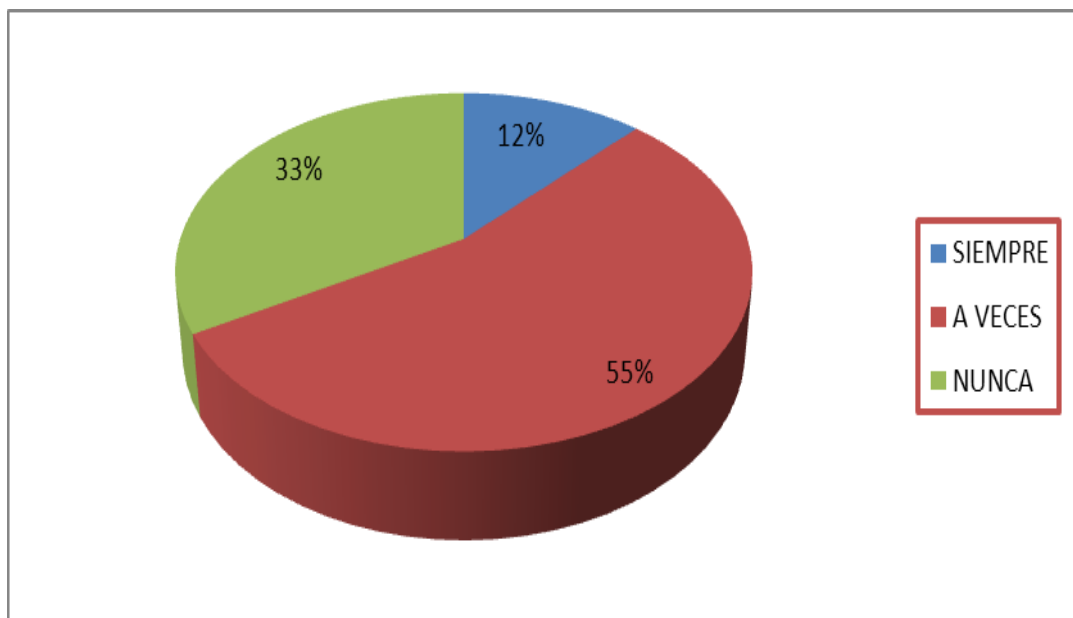
CUADRO N° 16

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	12
A VECES	18	55
NUNCA	11	33
TOTAL	33	100

FUENTE: PPF de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “ Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 16



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Más de la mitad de los padres de familia encuestados manifiestan que a veces ayuda el juego en el desarrollo de la creatividad, mientras que en menor porcentaje de los encuestados plantean que nunca ocurre esta situación, y tan en un pequeño porcentaje dicen que siempre se consigue la creatividad mediante el juego.

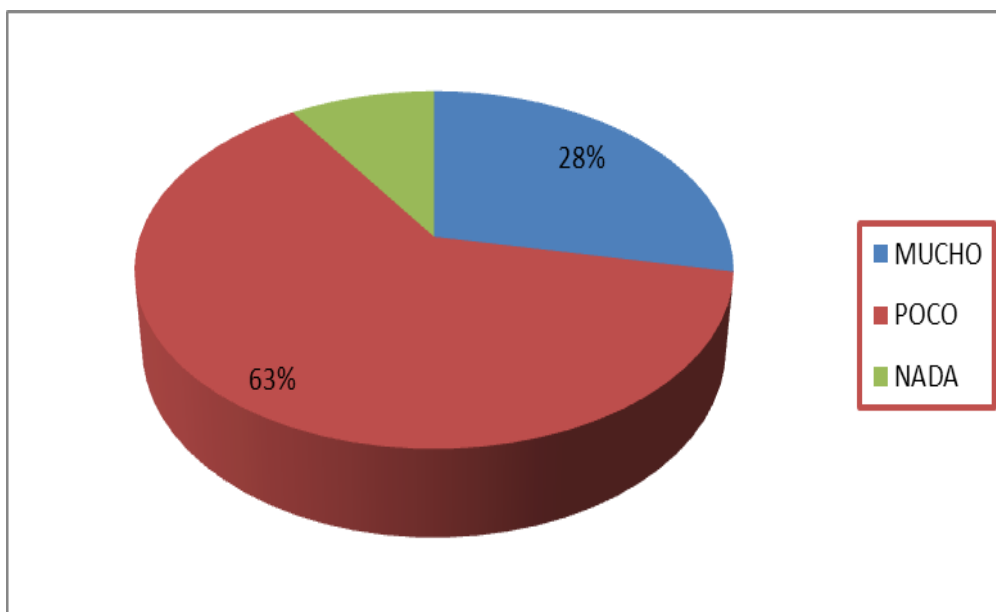
7. ¿Los juegos donde se utiliza la memoria ayuda al desarrollo de la creatividad?

CUADRO N° 17

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	9	28
POCO	20	63
NADA	3	9
TOTAL	32	100

FUENTE: PPF de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “Juan Bernardo”.
RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 17



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Más de la mitad de los encuestados de ellos piensan que son los juegos donde se utiliza la memoria, ayuda poco al desarrollo de la creatividad, no así, menos de la mitad en cambio plantean que ayuda mucho para conseguir este propósito, un pequeño porcentaje en cambio plantean que no aporta en nada.

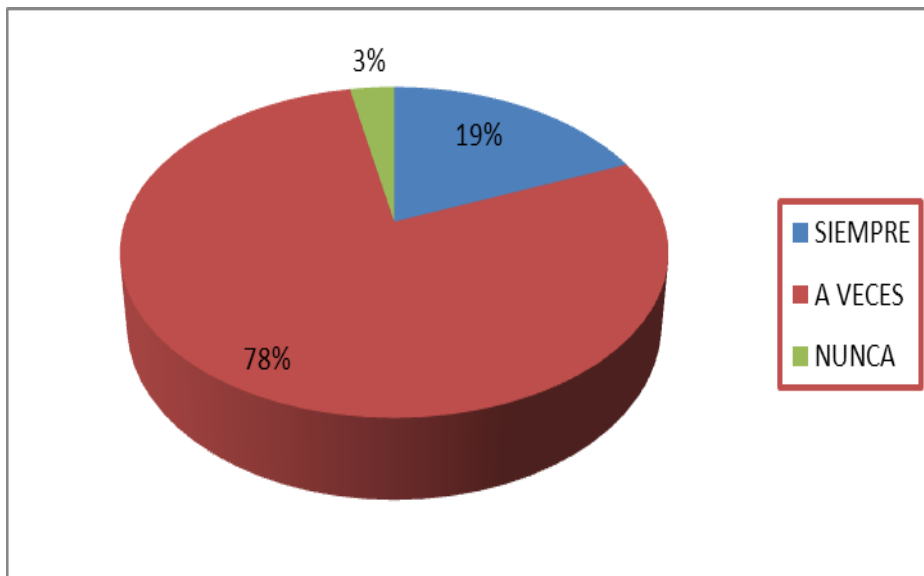
8. ¿Al jugar su hijo con otros niños logra ser más sociable y creativo?

CUADRO N° 18

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	19
A VECES	25	78
NUNCA	1	3
TOTAL	32	100

FUENTE: PPF de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “Juan Bernardo”.
RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 18



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Encuestados los padres de familia, más de la mitad de padres de familia manifiesta que a veces se desarrolla la socialización al realizar los juegos, en menor porcentaje en cambio manifiesta que siempre provoca esas actitudes, y resto de ellos dicen que nunca se produce estas reacciones, por tanto se ve la necesidad de clarificar la importancia del juego para la socialización.

9. ¿Considera que la creatividad nace con los niños?

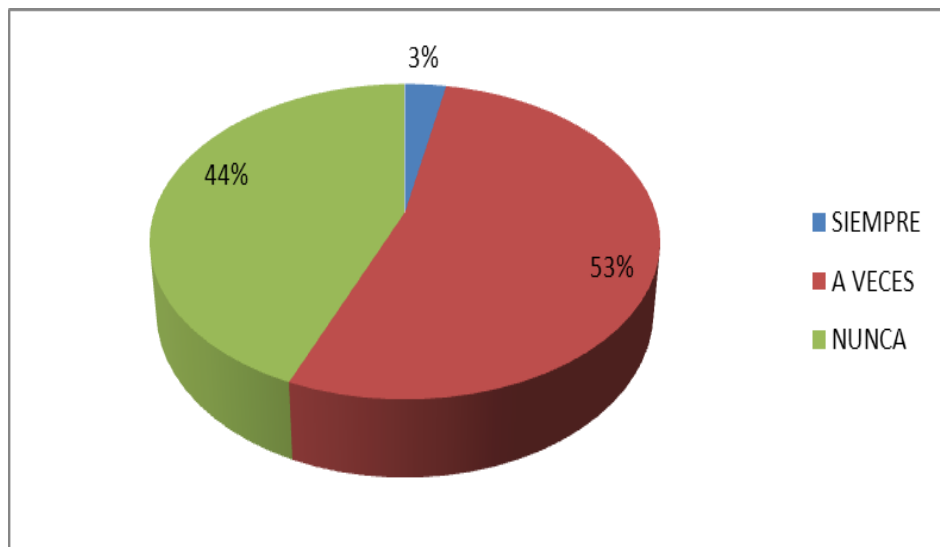
CUADRO N° 19

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	3
A VECES	17	53
NUNCA	14	44
TOTAL	32	100

FUENTE: PPF de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 19



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Más de la mitad de los padres de familia piensan que la creatividad a veces nace con la persona, menos de la mitad en cambio manifiesta que no ocurre nunca, un pequeño porcentaje en cambio plantea siempre se hereda la creatividad, por tanto es necesario explicar que la práctica permitirá el desarrollo de esta capacidad y una de ella es el juego.

10. ¿Programan juegos populares en las festividades de la comunidad?

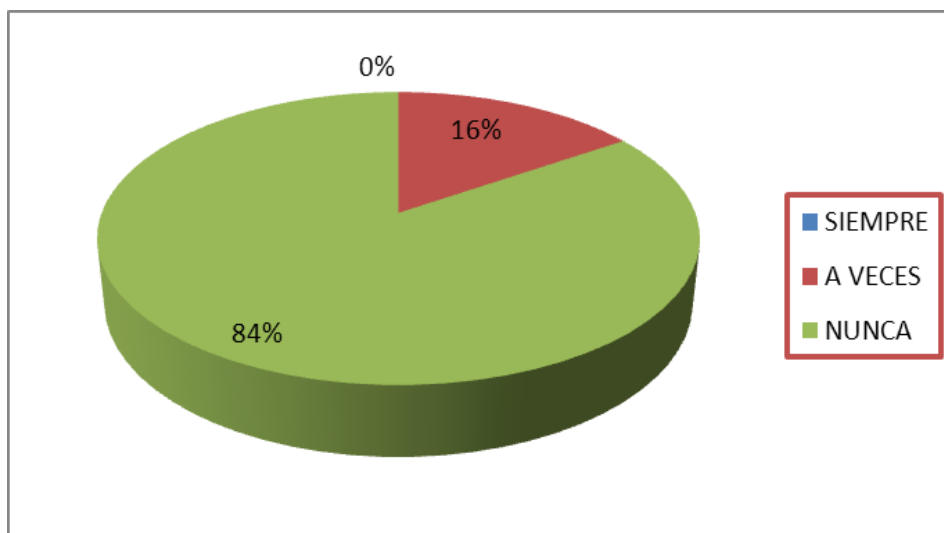
CUADRO N° 20

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	5	16
NUNCA	27	84
TOTAL	32	100

FUENTE: PPF de los CEC “Gonzalo Días de Pineda” y “Juan Bernardo”.

RESPONSABLES: Susana Balla y Mónica Cepeda

GRÁFICO N° 20



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Más de la mitad de los padres de familia encuestados, indican que nunca realizan juegos populares en las festividades de la comunidad, mientras que el porcentaje restante indica que lo hacen a veces, esto significa que la falta de practica permanente hace que se vaya perdiendo la creatividad tanto en los adultos como en la niñez del sector.

3.4. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

ALTERNATIVAS	PORCENTAJE
DOCENTES:	
1. A veces es importante la realización de los juegos populares	100%
2. A veces los juegos populares son una pérdida de tiempo.	50%
3. Nunca organizan juegos populares con los estudiantes	50%
4. Siempre los juegos de la rayuela, salto de la soga ayudan al desarrollo de la creatividad.	100%
5. A veces los docentes realizan juegos con los estudiantes	100%
6. A veces practican los juegos populares en el aprendizaje	100%
7. Poco ayudan los juegos populares en la sociabilización	100%
10. No han recibido talleres sobre la realización de los juegos populares.	100%
PADRES DE FAMILIA.	
1. Nunca los juegos populares son importantes.	38%
2. Siempre los juegos populares es una pérdida de tiempo	50%
3. A veces han practicado los juegos populares	66%
5. Nunca dedican tiempo a jugar con sus hijos.	91%
7. A veces el juego desarrolla la creatividad.	55%
8. Nunca programan juegos populares en la comunidad.	84%
MEDIA ARITMÉTICA.	X 88%

Una vez que se ha extraído los puntajes sobresalientes de las dos variables y de los estratos sometido a la encuesta respectiva, se puede decir que se obtiene un puntaje o una media aritmética de 88% de lo insatisfactorio, cantidad que supera la media aritmética, por lo tanto se puede manifestar que se comprueba la hipótesis en el sentido que la práctica adecuada de los juegos populares, permiten el desarrollo de la creatividad, de los niños/as de la escuela Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Díaz de Pineda de San Bernardo parroquia Columbe, del cantón Colta.

A demás se debe indicar que de acuerdo a la observación realizado a los estudiantes se demuestra la satisfacción de la realización de los juegos populares, en tal sentido se ha cumplido con los objetivos planteados al inicio de este proceso investigativo.

3.4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

3.4.1. CONCLUSIONES:

- Está comprobado que los juegos populares se han convertido en una oportunidad para que el docente y el padre de familia conciban que los niños y niñas necesitan jugar para desarrollar sus capacidades e intereses, a la vez permite el desarrollo de la creatividad.
- El empleo de diferentes tipos de juegos desarrolla en el niño y la niña las capacidades cognitivas, afectivas y psicomotoras, las mismas que se convierten en experiencias propias para emprender el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- La creatividad se pudo observar que es una capacidad que se desarrolla con la libertad y la responsabilidad partiendo de una imagen observada la misma que so es valorada por docentes y padres de familia.
- A través de juego y la utilización recursos, los docentes tienen la posibilidad de desarrollar capacidades, y nociones como tamaño, forma, contextura, etc.
- Los padres de familia, como la comunidad en general, han dejado de realizar la práctica de los juegos populares, esto ha ido limitando a los niños a continuar con la realización de estos juegos que a más del desarrollo corporal ayudan al desarrollo intelectual y la creatividad.

2.5.2. RECOMENDACIONES.

- Los docentes como los padres de familia deben conocer algunas características de las etapas evolutivas del ser humano, para de esta manera no frustrar al niño en sus necesidades e intereses.
- Los juegos que se utilizan en el proceso de enseñanza –aprendizaje deben tener un mensaje y un objetivo claramente definido, por lo que el docente debe utilizar juegos con y sin materiales.
- La creatividad debe ser tomada muy en cuenta por el docente y el padre de familia para permitirle actuar con disciplina y no cohibirle sus aspiraciones y necesidades la única forma es a través del empleo del juego.
- Los recursos no son recursos para entretener al niño sino más bien es el mejor material didáctico para el aprendizaje, por lo tanto el maestro debe valerse de las oportunidades que se les presenta utilizando el juego como un medio importante en la vida.
- La comunidad en general deben retomar la realización de los juegos populares con la finalidad de integrar a las familias del sector e ir difundiendo en los hijos la importancia de la recreación y el desarrollo de la creatividad.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

PROPUESTA

4.1. TÍTULO: “TRABAJANDO JUNTOS, SEREMOS FELICES”.

4.2. INTRODUCCIÓN.

Hace más de dos mil años un sabio dijo: "Dale buena educación al niño de hoy, y el viejo de mañana jamás la abandonará". Posteriormente, en el siglo pasado, hace más de cien años, una distinguida educadora afirmaba: "En su sabiduría el Señor ha decretado que la familia sea el mayor agente educativo. En el hogar es donde ha de empezar la educación del niño. Allí está su primera escuela". Posteriormente agregó: "Hablo a los padres y a las madres: Podéis ser educadores en vuestros hogares". Padres y docentes pueden contribuir en el desarrollo del alumno.

Con este antecedente se puede manifestar que la presente propuesta se realizó en el sector rural con la participación de niños

Tanto los padres como los docentes de educación inicial, primaria, secundaria y superior deben colaborar en la obra de la verdadera educación que consiste en "educar a los jóvenes para que sean pensadores, y no meros reflectores de los pensamientos de otros hombres". Esto incluye precisamente el desarrollo de la creatividad a través de la aplicación de juegos tradicionales.

Con la finalidad de estimular a los estudiantes a la práctica de los juegos tradicionales se ha elaborado esta propuesta que sin lugar a dudas va aportar al desarrollo de las capacidades intelectuales y psicomotoras en el niño y la niña.

Sin duda, que una de las metas nacionales en la educación, es el desarrollo de la creatividad, tarea que le compete también al hogar. Esta es otra razón que justifica no solo la presentación de este tema, sino la ejecución de las recomendaciones que

se ofrecen y la búsqueda continua de nuevas formas para incrementar la creatividad en los educandos.

La tercera razón, y la más importante, es desarrollar la facultad del pensar en los educandos, como parte de la obra redentora del hogar, como labor restauradora de la imagen de la naturaleza en el pensamiento.

La educación en el aula debe complementarse con la educación efectiva en el hogar. La labor docente no es perfecta del todo, pero mejorará si los padres y madres o familiares colaboran en este proceso educativo combinado el juego con las responsabilidades tanto académicas como de la casa.

4.3. JUSTIFICACIÓN

El trabajo mancomunado entre todos los actores de la comunidad educativa, significa éxito en el aprendizaje y más aún si se destaca la indispensable participación del padre de familia en el hecho educativo desempeñando su rol como tal de manera específica en enseñar jugando, esto significa que se debe convivir con el hijo e hija en sus necesidades e intereses.

El juego como una alternativa de recuperación psicopedagógica, ha tenido la validez importante, por ello padres y educadores deben tomar muy en cuenta para evitar que los estudiantes caigan en estados de frustración e insatisfacción por necesidades insatisfechas.

Es necesario destacar que nuestra propuesta es una guía de orientación para maestros, alumnos y padres de familia, para que juntos puedan trabajar, compartir y buscar vías alternas que permitan una mayor y mejor comunicación con la escuela, de manera que la colaboración que presten a sus hijos en la realización de los juegos populares, que la comunidad piense que su labor es formar los futuros dirigentes que conduzcan con responsabilidad y autonomía en la labor de dirección.

4.4. OBJETIVOS.

4.4.1. OBJETIVO GENERAL

Vincular a los padres y madres de familia en el campo educativo y de manera especial en retomar las responsabilidades de formar seres humanos íntegros en el plano corporal, intelectual y social.

4.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Concienciar a los padres y madres de familia sobre el rol que deben desempeñar en compartir espacios recreativos rescatando lo que son los juegos populares y tradicionales.
- Mejorar las relaciones hogar – escuela mediante la elaboración de actividades recreativas participando en juegos tradicionales y populares.
- Facilitar al docente una guía de juegos populares que permita su ejecución y el rescate de tradiciones para el desarrollo integral del estudiante.

4.5. FACTIBILIDAD.

La elaboración y la posterior práctica de esta propuesta es factible por las siguientes consideraciones:

- La imperiosa necesidad de que el padre de familia cumpla su rol para que el trabajo del equipo educativo sea fructífero.
- Se tiene la predisposición de todos los actores de la educación, es decir, autoridades, maestros, alumnos y padres de familia para llevar a la práctica esta propuesta.
- Existe basta bibliografía y especialmente el internet que nos proporciona los últimos datos de investigaciones realizadas en este campo.

4.6. PLAN OPERATIVO

TALLER I	OBJETIVO	CONTENIDOS	EJECUCIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES	Conocer la importancia que tiene el juego en el desarrollo corporal e intelectual en los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de integración. • El juego • Importancia • recomendaciones 	4 de Junio del 2011.	Diapositivas Infocus Carteles Videos	Se realizará al final del taller.
DIFUSIÓN DE LA GUÍA DE JUEGOS POPULARES	Difundir los juegos populares su importancia en el desarrollo de los niños y niñas.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos sin materiales. • Juegos recreativos. • Juegos de imitación • Juegos corporales • Juegos de competencia. 	20 Junio del 2011. 4 de julio del 2011.	Diapositivas Infocus Carteles Tiza líquida Objetos de la naturaleza Huevos	Se realizará al final del taller.
EVALUACIÓN DE LA GUÍA.	Valorar la importancia de la guía en el desarrollo corporal de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas • Conclusiones • Compromisos 	Diciembre del 2011.	Carteles. Hojas de evaluación.	Se realizará mediante la clausura.

4.7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

JUEGOS POPULARES QUE CONTRIBUYEN AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

RATÓN, QUE TE PILLA EL GATO



Organización:

Pequeños grupos

Material:

Ninguno

Juego:

- Se eligen el "ratón" y el "gato". El resto se cogen de las manos y forman un círculo.
- El ratón, dentro del círculo después de realizar del siguiente diálogo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.

Gato: ratón, ratón

Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón?

Gato: Comerte quiero

Ratón: ¡Cómeme si puedes!

Gato: ¿Estás Gordito?

Ratón: Hasta la punta de mi rabito.

- Después entra el gato y dice: "¿por dónde salió el ratón?" Los del círculo contestan "por la puerta" y señalan por donde salió el ratón.
- Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa.
- Los demás cantan la canción :
- Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre ellos.

Variante:

Para que el gato y el ratón no se cansen mucho, estos pueden dejar su puesto a otro compañero, siempre que se pongan delante de alguno de los del corro y diga "gato" o "ratón" fuerte para que todos lo oigan.



LA CEBOLLA



Juego de la cebolla

Objetivo: La finalidad es crear en los estudiantes mayor confianza e integración, por tanto participan todos los estudiantes.

Organización:

En este juego los participantes se sentaban uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa. La persona que quedaba libre era quien tenía que ir ARRANCANDO las cebollas una por una. La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada.

CEBOLLA MURUPA PUKLLA

Paktachiy: Yachakkunatashunkuwantantachishpa, tukuyllaimatapashrurachun.

YACHAY ÑAN:

Kaypukllaypika,

tukuypukllakkunamiwashamanwashamancinturamantahapirishpatiyarikkuna.

Kallarikasirmatapushakyurapimisinchitahapirin, mana kashpakawasimanpak, pilar yurapimishinallatakhapirin. Pi mana imatahapikmi chay murupatakapatishpapatishparikkarka. Pukllayka mana pitirichun, mana kuchushkapashkachunmikarka.

EL TROMPO



Juego: Se trata de una peonza de madera maciza con una punta de hierro en el extremo más delgado, que es por donde gira en el suelo. Nosotros sustituíamos la punta que traían los trompos por puntas de las que se usaban para poner las herraduras a los caballos, que eran más grandes y producían más "pupa" a los trompos de los otros jugadores.

Para poder hacerlas bailar se necesitaba un cordel de entre 50 y 75 cm de largo, deshilachado por un extremo y con una chapa de refresco, una peseta atravesada o dos reales de agujero (en nuestros tiempos) y anudada por el otro lado a fin de poder sujetar bien el cordel a la hora de hacer girar al trompo. También puede valer un lazo para poder meter el dedo corazón y sujetar la cuerda.

Para hacer bailar el trompo, se sujetaba el cordel por su parte deshilachada con la mano que queda libre al dar el tirón brusco del cordel. Con la otra mano se va liando el cordel, empezando por la punta del trompo (o "pico") y subiendo hacia la parte más ancha del mismo (o "coronilla"), hasta que se termina de liar el cordel. Luego se sujeta el cordel metiendo la chapa por detrás del dedo índice y corazón para sujetarlo bien. El trompo se sujeta por el "pico" con el dedo pulgar y por la "coronilla" con los dedos índice y corazón. Luego se lanza con fuerza contra el suelo, con el "pico" hacia arriba y se tira fuertemente, con un tirón brusco de la cuerda, para así darle mucha fuerza al giro del trompo.



CARRERA DE BURROS



Organización:

Se corren por parejas. Uno hace de jinete (normalmente es el más pequeño de la pareja) y el otro hace de burro o caballito (será el más grande de la pareja, si es que quieren ganar...). Algunas veces, como variante, se hace al revés, y la carrera resulta muy divertida.

Juego:

El jinete se monta sobre la espalda del burro, agarrándose lo mejor que pueda, sin llegar a estrangular al burro. Para ello se abraza con las piernas a la cintura de la cabalgadura y con los brazos se agarra a los hombros o cuello (sin apretar...).

La carrera se hace por equipos sobre una distancia marcada antes de empezar a jugar. Se sale desde una raya en el suelo, al oír la señal de salida.

Gana el juego el equipo que gana tres carreras. Para hacerlo más divertido, en cada carrera se pueden cambiar los papeles, o bien se puede hacer una carrera de ida y vuelta sobre la distancia marcada, rodeando un palo o piedra que marque la mitad de la carrera. Al llegar a la señal de la mitad de la carrera, se pueden cambiar los papeles y el caballo pasa a jinete y el jinete pasa a ser caballo...

CHANTASUPA KALLPAY

YACHAY ÑAN:

Ishkayishkaymikallpan. UchillaWawaka, shuktakashtawanhatunwawapimisikan,
chaykachantasushinamirikurin (shinamirunankunanka chay
tantanakuymishashanishpaka). Kutin, pi wawasikashka,
shinallatakchantashushinamikutirin, Shuktaksikashpakallpachun.
ShinapukllakpikasumaktamiasichinkunaPukllay

Sikakkachantasukawapimisikarin, maymantapashsinchitahapirishpa,
shinapashchantasutaka mana sipinachu kan.
Chaypakpaypachankawanmichantasupakwikarpi allí chana kana kan,
kutinmakiwankachantasupakunkapimiallitahapirin.

Kaypukllaykatantarinwanmipukllana kan,
ashtawankakallarinkapakmimaykallpanatarikuchina kan.
Shukmaymantamipukllachikllukshinishpakallukshina kan.

CARRERA DE PAREJAS



Organización:

Se forman tantas parejas como se puedan entre los jugadores. Una vez formadas las parejas, se atan con un cordel, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un jugador con el pie derecho de la pareja.

Materiales:

- Una cuerda por pareja, para poder atarse los pies.

Juego:

Se trata de una carrera a una distancia marcada. Tendremos una línea de salida y una línea de llegada.

Algún jugador se quedará sin jugar (se turnarán en este puesto), para poder dar la salida y controlar la llegada.

A la señal de salida, las parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Para avanzar deberán ponerse de acuerdo para avanzar juntas las dos piernas atadas y poder así avanzar.

Este juego es muy divertido y se juega en muchas fiestas populares, pero para poder ganar... tendremos que tener "buen ritmo".

EL PATIO DE MI CASA



Organización:

Podrán jugar tantos jugadores como queramos. Todos se agarran de las manos y forman un corro o círculo amplio, con los brazos estirados. Dentro del corro hay un jugador, que será el que haga de cojita al final del juego.

Juego:

Los jugadores, con las manos unidas y formando un corro, irán girando y haciendo gestos y movimientos cantando la letra de la canción.

Cuando cantan "¡Agáchate, y vuélvete a agachar!" se agachan dos veces seguidas. Cuando cantan "chocolate, molinillo, corre, corre, que te pillo", el corro se detiene y cuando dicen "la" de la palabra chocolate, "ni" de la palabra molinillo, "co" del segundo corre y "pi" de la palabra pillo estiran la sílaba mientras hacen un gesto de ir hacia el centro del corro, con las manos hacia delante y a la altura de la cabeza.

Cuando cantan "a estirar, a estirar", se abre el corro todo lo que se pueda, estirando los brazos, pero sin soltar las manos.

A continuación, el jugador que está en el centro del corro comienza a andar a la pata coja mientras los demás jugadores le cantan "disimular que soy una cojita y si lo soy lo disimulo bien, ¡ay, ay!. Luego, el jugador que hace de cojita, al cantar los demás "que te doy un puntapié con la punta de este pie", le da a otro jugador un puntapie (flojo) y ese será el jugador que haga de cojita en el siguiente juego.

Canción 1:

El patio de mi casa
El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
como los demás.

¡Agáchate!
¡Y vuélvete a agachar!
¡Que los agachaditos,
no saben bailar.

H,I,J,K,
L,M,N,A,
que si tú no me quieres
otro niño me querrá.

¡Chocolate!, ¡molinillo!
¡Corre, corre,
que te pillo!
¡A estirar, a estirar!
Que el demonio va a pasar.

Desde chiquitita me quedé,
me quedé,
algo resentida de este pie,
de este pie.

Disimulad, que soy una cojita,
y si lo soy, lo disimulo bien.
¡Ay, ay!,
que te pego un puntapié

Canción 2:

Viva la media naranja
Viva la media naranja,
viva la naranja entera.
Vivan los guardias civiles
que van por la carretera.

Ferrocarril, camino llano,
por el vapor se va mi hermano.
Se va mi hermano,
se va mi amor,
se va la prenda que adoro yo,
que adoro yo. Chimpón.

Del hueso de la aceituna
tengo que hacer un tintero,
del tintero una pluma,
de la pluma un palillero.

Ferrocarril, camino llano,
por el vapor se va mi hermano.
Se va mi hermano,
se va mi amor,
se va la prenda que adoro yo,
que adoro yo. Chimpón.

LA OLLA



Organización:

Podrán jugar todos los niños que se quiera. Se sortea quién es la olla. Cuando tengamos al jugador que hace de olla, éste se sitúa en un espacio acotado (círculo, agarrado a un árbol, ventana, etc) que llamaremos casa. Los demás jugadores se colocan rodeando la casa donde está la olla.

Juego:

Cuando todos los jugadores están colocados, los que rodean a la olla comienzan a llamarla hasta que consiguen que ésta salga de la casa. Entonces la olla persigue a los jugadores hasta conseguir tocar a uno. En ese momento la olla y el tocado tienen que volver a la casa lo más rápidamente que puedan, ya que durante el camino de vuelta los demás jugadores podrán darles cachetes (¡¡sin hacer daño!!), hasta que la olla y el tocado se metan dentro.

Comienza de nuevo el juego, pero esta vez, cuando se llame a la olla, saldrán los dos jugadores que hay dentro de la casa, cogidos de la mano y de nuevo intentando tocar a otro jugador. Cuando lo consiguen, vuelven los tres jugadores a la casa y así se repite el juego hasta que sólo queda un participante.



LOS CONEJOS



Organización:

Se podrá jugar en grupos de tres y un jugador más, que será el que se la queda. El número podrá variar entre 13 y 22 jugadores.

Dentro del grupo de tres jugadores, dos se dan las manos para formar la madriguera y el tercer jugador hace de conejo y se coloca dentro de la madriguera. El jugador que sobra es el que se la queda.

Juego:

Se comienza el juego con todos los conejos metidos dentro de su madriguera. A una señal del que está sin madriguera, todos los conejos salen fuera y están retozando fuera durante un tiempo (el que se la queda puede contar hasta 10, por ejemplo). Mientras, las madrigueras pueden girar sobre sí mismas, pero no podrán moverse del lugar donde están. Cuando se termina la cuenta de diez, todos los conejos salen corriendo a buscar una madriguera en la que refugiarse, incluido el que empezó sin casa. El conejillo que se queda sin madriguera empezará de nuevo la cuenta.



EL LOBO Y LA OVEJA



Organización:

Los jugadores se cogen de la mano por parejas. Dos jugadores sueltos hacen de lobo y de oveja.

Juego:

El juego consiste en que el lobo debe coger a la oveja antes de que ésta se ponga a salvo. Para hacer esto, la oveja tiene que coger de la mano a algún jugador de los que están formando parejas y que campan libremente por el terreno de juego.

Cuando la oveja coge la mano de un jugador, la pareja de éste jugador pasa a ser oveja y deberá salir corriendo a buscar la mano salvadora de otro jugador antes de que el lobo lo atrape. Si la oveja es cogida antes de que se pueda poner a salvo, se cambian los papeles entre los dos jugadores. El que ahora persigue deberá contar hasta cinco antes de perseguir al otro jugador.



ATUKMANTA PUKLLAI



Sachapipukllashumchik
Atukshamunkakama
Atukshamushpakamikunkamari

¿Imatarurakunkiatuk?
Ñamikawitumantatarikuni

Sachapipukllashumchik
Atukshamunkakama
Atukshamushpakamikunkamari

¿Imatarurakunkiatuk?
Ñamishimitamaillakuni

Sachapipukllashumchik
Atukshamunkakama
Atukshamushpakamikunkamari

¿Imatarurakunkiatuk?
Ñamiushutatachurakuni

Sachapipukllashumchik
Atukshamunkakama
Atukshamushpakamikunkamari
¿Imatarurakunkiatuk?
Ñamipunkutawishkakuni

Sachapipukllashumchik
Atukshamunkakama
Atukshamushpakamikunkamari

¿Imatarurakunkiatuk?
Ñamishamunimikunaman.

LAS COMETAS



El juego de las cometas

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

Los niños y jóvenes se esmeraban en confeccionar sus cometas de la mejor manera. El material utilizado era el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar. Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualesquier otro pegamento). La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar. Grandes alturas alcanzaban las cometas, a veces el viento era tan fuerte que las cometas se enredaban en los cables de luz.

Actualmente en épocas de cometas (julio-agosto) toma gran impulso este juego. Se confeccionan para la venta en variedades de colores y tamaños.

WAYRATA KALLPAK PUKLLAY

Kay sumak pukllayka kaykamami pukllankuna, tukuy llaktakunapi ayllullaktakunapi, ashtawanka wayratiyak, samay pachapipashmi shinapukllankuna. Wawakuna wamwakunami chay wayrata kallpay hillaytaka.

Sumakta rurankuna. Chayta rurashkapa siksik kaspikunatami ñaño puchkawan watankuna, kutin kipaka hawalla pankatami llutachishpa sumakta chachichin.

Chay kipaka, mawka churanata kuchushpami wawachumpishina rurashpami shukkuchupi watankuna. Tukunchikapakka achka ñañupuchkatami watashpa wayraman rikuchin.

Chayta llutankapakka, chay llutana goma, mana kashpaka yuramanta ñuñuchikta hapishpami llutarin.

Chay wayrata hayllipak chupataka mawaka churanata kuchushpami tinkichina kan. Ñarurashka kipaka wayrapimi shitashpa maquiwanhawaman, hawaman kachana kan. Maykankunaka hawahawatami pawankuna, shuktak kunaka chay sirmapa anukupimi watarishpa chaypi sakirikkuna. Shinami chay chaypukllayka tukurin.



GALLOS, GALLINAS, GALLEROS



Descripción de las peleas de gallos en el Ecuador



Parte de la identidad de los países sudamericanos radica en su apego por las tradiciones ancestrales. Estas están siempre presentes en la gastronomía, la religión, las celebraciones y los pasatiempos. Entre estos últimos, no cabe duda que uno de los más populares en América Latina es la pelea de gallos.

Pelea de Gallos En la naturaleza, los parientes del gallo doméstico peleaban por el control de las hembras y el dominio del territorio: Aunque la tradición ha sido pasada oralmente de generación y no existe un registro exacto de cuándo la pelea de gallos se convirtió en espectáculo, si es conocido que los chinos comenzaron a domesticar los gallos para alimento alrededor del año 1400 a.C. Es probable que el ser humano primero haya utilizado el gallo para combates, y luego para la carne y los huevos. Si esto es así, hace más de 3.400 años que la valentía del gallo de pelea es admirada por los hombres. Ahora, a las puertas del tercer milenio de la Era Cristiana, el pasatiempo más antiguo de la historia sigue vigente.

En Ecuador estos espectáculos son predilección tanto de la Sierra como de la Costa. Poblaciones como Cayambe y San Antonio de Pichincha disfrutaban mucho de esta actividad y son conocidas por ello. En Bolívar las peleas son parte infaltable del Carnaval de Guaranda y en Loja se las ve durante las fiestas de la Virgen del Cisne. En Manabí las peleas se multiplican a lo largo de las celebraciones octubrinas, aunque en algunos sectores no necesitan de ningún pretexto y los gallos son rutina de fin de semana, o de la tarde de los jueves.

Muchos pueden asumir que se trata de una fiesta popular, pero no es extraño ver a grandes personajes del país, ex presidentes o políticos de renombre, entrar a las sórdidas galleras de pueblo con guardaespaldas armados y su animal bajo el brazo.

Durante horas su única preocupación es cotejar peleas, vitorear, beber y apostar por las violentas aves. Muchas veces los gallos son importados de países tan distantes como España o Inglaterra.

Hay muchas cosas interesantes que no todo el mundo conoce acerca de esta tradición. Una de ellas es que el gallo, cuando pelea, no lo hace 'a mano limpia'. En las patas se les calza unas espuelas para que cada golpe haga más daño al contrincante. Estas se fabrican de carey, de hueso de pescado y, en la actualidad, también de plástico. En el pasado incluso se utilizaban puntas de cuchillo. También era común que muchos galleros pongan veneno en las espuelas de su gallos para que el otro muera más rápido. Ahora, el juez limpia el pico y las espuelas de ambos gallos con limón antes de la pelea para así eliminar cualquier sustancia nociva.

Apostar a los gallos es un arte para algunos y una ciencia para otros. Los apasionados son capaces de jugarse todo en una arena de pelea y salir mendigos o millonarios luego de pocos segundos. No hay necesidad de documentos legales que obliguen al cumplimiento de la apuesta, ya que es hecho respetado que "palabra de gallero, es palabra de caballero".

Los aficionados frecuentes tienen desarrollado un instinto tanto para los gallos como para los apostadores. A pesar de la confusión que en ocasiones reina en una gallera - un pequeño recinto lleno de gente, gritos, humo, alcohol y el olor concentrado de sudor, sangre, y animales- los sabios pueden reconocer a distancia un "salado". Se conoce con este calificativo a la persona que sin duda perderá sus apuestas. Puede ser un novato, un extranjero o alguien que no sepa del tema, pero su aspecto lo delata. Así, los que están dudando de cual gallo ganará simplemente

se acercan a un saludo y apuestan contra él. De este modo se tiene prácticamente asegurada la victoria. Aprender a apostar parece lo más fácil, pero hasta en esto hay que tener experiencia. El primer paso es "cotejar" a los gallos. Es decir, los criados pactan una pelea con un gallo que se "coteja" del suyo. Este proceso puede llevar mucho tiempo hasta que los dueños se animen, pero a medida que hay más gallos y más licor, las peleas se pactan más fluidamente.

Muchos aspectos deben tomar en cuenta los galleros antes de invertir en un gallo. Algo muy interesante es la casta, pues no todos los gallos son de pelea inclusive entre éstos últimos, las diferentes razas presentan diferentes características. Cuando se crían gallos para pelear, los expertos buscan características específicas, como fortaleza, resistencia, velocidad y puntería. Cada raza tiene sus características peculiares. En casi todos los países latinoamericanos se usa el gallo de tipo español, que es fiero, "tinoso" (con buena puntería) y nunca renuncia a un combate por cobardía. Tiene un desarrollo sexual rápido y puede pelear desde muy temprana edad, pero es recomendable esperar por lo menos hasta los quince meses para que esté más maduro y pueda resistir más golpes.

Pero los gustos entre los galleros también varían. Los Palma Seca del Brasil son preferidos por algunos por su combinación de tino y resistencia. Hay mexicanos, chilenos, los afamados Old English Game de Inglaterra o los codiciados Assel de India, famosos por llegar a pelear hasta doce horas seguidas. A la raza criolla, cuyo mayor mérito es la resistencia, se le conoce como "curiquingues" por la creencia popular de que los gallos de pelea viven de la cruce entre el curiquingue de los páramos y la gallina ponedora. Por último están los gallos que son una cruce indefinida entre las diferentes razas, desaliñados y con poca presencia, a los que apropiadamente se los ha llamado "guaruchos". Habiendo dicho lo anterior, la cría de un ave de combate es fundamental para desarrollar sus características.

Antes y durante el proceso de reproducción, tanto el gallo como la gallina deben estar en estado óptimo de salud. Además, es preciso mantener conocimiento absoluto de los progenitores de los nuevos pollos: si una gallina es adecuada para

un gallo en especial y su prole cumplirá con las expectativas. Hay muchos métodos para castar natural o artificialmente, y existen varios tipos de cruces para fijar las cualidades deseadas.

El pollo de pelea necesita cuidados especiales. Por su fiereza y su raza, los pollos se golpean y pueden llegar a matarse entre ellos a una edad temprana. Sin embargo el gallo de lidia no debe comenzar a pelear hasta cuando éste sexualmente desarrollado; los machos deben ser separados de las hembras algunos meses para retrasar así su completo desarrollo. Los pollos son colocados en un "machero", donde pueden hacer ejercicio y no tiene ningún contacto con las gallinas. Una vez que están "armados", se echan a pelear con otros de su misma edad y peso en combates cortos. Aquí seleccionan a los dotados con las mejores cualidades, los mismos que deben ser desbarbados, descrestados y recortados. Los pollos escogidos pasan por un exhaustivo período de entrenamiento con carreras, pesas, equilibrio en la soga, máquinas de correr, piscinas para nadar, traqueo manual y demás técnicas. El entrenamiento debe ser progresivo y nunca exponer al animal a un entrenamiento brutal, pues podría morir.

Gallo de Pelea Así como muchos propietarios de tierras y personas de dinero se dedican a criar caballos o ganado, una minoría prefiere la cría de aves de pelea. Es una actividad que requiere de un gran trabajo, y no se descansa ni los fines de semana ni los feriados. Todos los días hay que estar pendiente de cada gallo, de su alimentación y de cómo se va desenvolviendo. También se necesita una considerable inversión, pues aparte de la infraestructura necesaria, alimentación, viajes y demás, muchas veces se importan del extranjero los gallos reproductores, los sementales o las gallinas. Sin embargo, para el buen criador y comercializador, la cría de gallos puede resultar muy rentable.

No es para nada fácil criar un buen gallo para pelea. Es necesario tener conocimientos de su biología, sus genes, sus raíces. Hay que saber de alimentación, de medicina deportiva y de primeros auxilios. Por eso, no complicado conocer a un verdadero amante de los gallos cuando se lo ve. Aquel

que ama su porte, su fuerza, su forma, su alevosía, su pluma brillante, se dedica de lleno a su cría, se preocupa por sus animales como si de sus hijos se tratara. En las galleras, entre machos y forajidos se puede apreciar, como una ironía la ternura y el cariño que siente un gallero de corazón por su animal. Las peleas de gallos son una de las pocas actividades que se sigue practicando desde tiempos inmemorables sin mayor cambio de su esencia. Mientras los animales no sean sustituidos por máquinas a control remoto, estos gladiadores seguirán presentes en las fiestas populares como uno de los últimos bastiones de la cultura tradicional.



LOS MARROS



El juego de los marros.

Juego tan divertido en el que se debía correr mucho, por lo tanto se requería de un buen estado físico. Los marros es un juego desconocido pero es muy parecido al béisbol actual.

Para jugarlo se formaban dos equipos de tres personas cada uno, era necesario un espacio abierto (cancha) en el que se dibujaba un recuadro, luego cinco o seis círculos a su alrededor, formando un semicírculo. Dentro del recuadro se ubicaba un equipo y fuera de éste el equipo contrario.

Cada jugador debía pasar por todos y cada uno de los círculos hasta retornar a la meta y siempre evitando ser topado con la pelota. Al cumplirse la vuelta de todos los participantes, se ganaba el juego. Los bateadores lanzaban la pelota y si esta era atrapada en el aire por el jugador contrario, éstos perdían pasaban a jugar como servidores.

El bateador impulsaba la pelota con la mano, por lo que ésta tenía que ser muy liviana y suave para no lesionar al jugador. Las pelotas se confeccionaban con trapo por ser más baratas.



LA RAYUELA



El juego de la rayuela

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos.

Cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, se marcaba con una equis (X) el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo. De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario.

Otras clases de rayuela eran EL AVION, EL GATO, EL CUIQUILLO, este último, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.



LOS AVIONES



El juego de los aviones

Consistía en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas eran las formas, tamaños y modelos de los aviones.

Algunos los hacían de un solo papel, mientras que otros los hacían de dos piezas que se las unían en la partes de las alas. En ambos casos, la habilidad de quienes los hacían era lo más importante.

Solo volaban con el impulso que se les daba con las manos hacía arriba formando piruetas para luego aterrizar en los diferentes sitios de dónde se los lanzaba, en especial a las novias cuando queríamos comunicarnos con ellas.

El avión tenía el sello original de cada uno de los fabricantes.



CARRERAS DE ENSACADOS



Los competidores se meten dentro de sacos permaneciendo de pie y sujetándolos a la cintura con sus manos. Los sacos deben impedirles caminar o correr, ya que lo único que deberán hacer es saltar, hasta recorrer una distancia determinada que no debe ser menos de 20 o más 50 metros. La meta se indica con una raya en el suelo. ¡Cuidado con los porrazos!

En esta carrera se necesitan personas que sean rápidas y que les guste mucho, los peligros de este juego son varios como que se pueden caer y pegarse en la cabeza y puede quedar inconsciente, por mucho rato. Este juego como varios más es muy popular porque a la gente le gustan mucho las carreras y los porrazos.



SALTAR A LA SOGA.



Saltar a la comba, o **salto con cuerda**, es una forma de hacer ejercicio practicada por niños y por deportistas, sobre todo en el boxeo.¹ Las cuerdas para saltar han sido de siempre uno de los juegos favoritos de los niños. Los ejercicios con comba son excelentes para calentarse antes de iniciar otros ejercicios, resultan un entrenamiento ideal para los deportes que requieren vigor, coordinación y ritmo. El salto con cuerda endurece y renueva la textura de los músculos, y es un ejercicio excelente para el corazón y los pulmones.

Consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Esto puede consistir en una persona que hace girar la cuerda y salta, o por al menos tres personas que participan, dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. Si se juega con dos cuerdas, es considerablemente más difícil. Los participantes pueden saltar simplemente hasta que se cansan o incurren en una equivocación, pueden improvisar habilidades sobre la cuerda, o pueden tener que realizar sistemas predeterminados de habilidades tales como saltar a la pata coja o girar sobre sí mismos. Los adultos saltan generalmente la cuerda de forma individual para realizar ejercicio, siendo uno de los más comunes para el entrenamiento de boxeadores.

Otra modalidad se juega con una cuerda en donde dos personas sostienen la cuerda y los demás jugadores pasan debajo de ella. Una vez que todos los jugadores han pasado, los que sostienen la cuerda la bajan un poco más, y vuelven a pasar por debajo de ella el resto de jugadores, y así sucesivamente.

Los beneficios del salto

Además de proporcionar beneficios al estado físico en general, los ejercicios con cuerda tienen efectos particularmente interesantes para determinadas personas. Como sabe cualquier boxeador, el salto con la cuerda es excelente para el culturismo. Los músculos de los brazos y de las piernas se desarrollan y fortalecen, mientras el cuello, los hombros y el pecho se ensanchan y se vuelven firmes. Fortalece los músculos flácidos y la carne blanda de los brazos, los muslos y los glúteos; da mejor forma a los muslos y a las pantorrillas, y si se salta hacia atrás, ayuda en sobremanera a fortalecer el busto y a mejorar la postura en general.

JUEGO DE LA CARRERA DE TRES PIES

La carrera a 3 pies consiste en organizar dos grupos. Dentro de cada grupo, cada niño tendrá su propia pareja. Los niños deberán colocarse en parejas y atar con una cuerda las piernas de ambos, la pierna derecha de uno con la izquierda de su compañero o compañera, dando la sensación de que entre los dos se tienen 3 pies. Una vez que cada pareja tiene sus piernas atadas, se establece un recorrido y se procede, como si se tratase de una carrera normal.

El equipo ganador será aquel que termine la carrera en el menor tiempo posible. La complejidad de la carrera (correr con una pierna atada) da lugar a que los niños se caigan y esta situación suele ser divertida tanto para los participantes como para quienes observan la carrera.

Una carrera a 3 pies es un juego muy divertido para cualquier fiesta infantil que puede realizarse sobre la marcha y sin organización previa. Para ello, tan solo necesitará las cuerdas (que deberán ser lo suficientemente anchas para evitar que puedan dañar los pies de los niños). Para evitar esta posibilidad, también es conveniente utilizar trozos de tela en lugar de cuerdas.

También se deberá de contar con un espacio lo suficiente abierto como para que los niños puedan correr y un suelo lo suficientemente blando (por ejemplo, césped), para que los niños no se hagan daño cuando se caigan.

RESULTADOS DE LA PROPUESTA:

- Los niños desarrollaron creatividad en los juegos junto con sus compañeros se observó que por sí los niños y niñas iban buscando alternativas en la realización de los juegos.
- Afloró la cultura del lugar, especialmente en la utilización del lenguaje se imitaba el lenguaje de los padres como vamos a la “Minga”, todos unidos venceremos.
- Ya no jugaron solo los niños sino también los padres de ellos, en este momento se observó la integración y confianza entre los familiares, no existe agresiones sino más bien la confraternidad.
- Los juegos no son tan rígidos, Se inventaron reglas en los juegos, las condiciones que se ponen son consensuadas, esto fomenta el respeto entre niños, jóvenes y adultos.
- Como conclusión se puede manifestar que existe el desarrollo de los valores, como el respeto. La confraternidad, la solidaridad y el fomento de la participación libre y voluntaria.

BIBLIOGRAFÍA

- BARROSO, Manuel, Autoestima Ecología o Catástrofe, Editorial Galac, Caracas, 1987.
- BUZAN, Tony, El Libro de los Mapas mentales, Ediciones Urano, Barcelona (España), 1996. De Montes, Zoraida, Mas Allá de la Educación, Editorial Galac, Caracas (Venezuela), 1997.
- MORA, Guillermo (1996), Valores Humanos y actividades positivas, texto editorial Planeta.
- ORTIZ Ocaña, Alexander Luis (2009), Estimulación y desarrollo de la creatividad, México
- PASCUAL, Antonia (1996), Clasificación de valores y desarrollo humano, edición Nancea, Madrid. El universo Tomo 04.
- RAMÍREZ, Tulio, Cómo hacer un Proyecto de Investigación, Editorial Panapo, Caracas, 1999.
- SZECHET Verónica, Docente de Nivel Inicial, Buenos Aires – Argentina, 2009.
- VALDÉS VALDÉS, Orestes, Cómo debe ser la filosofía de los problemas del medio ambiente, el desarrollo sostenible y de la Educación Ambiental en el tercer milenio" La Habana, 1999.

ANEXOS

ANEXO I

ENCUESTA A DOCENTES

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

La presente encuesta tiene la finalidad de conocer la incidencia de los juegos populares en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de segundo año de las escuelas “Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Díaz de Pineda del sector Columbe:

CUESTIONARIO.

1. ¿Considera que los juegos populares son importantes en el desarrollo de los niños?
Siempre () A veces () Nunca ()
2. ¿Cree que los juegos populares son una pérdida de tiempo?
Si () No () A veces ()
3. ¿Desarrolla con los niños los juegos populares?
Siempre () A veces () Nunca ()
4. ¿Los juegos de la gallinita, salto de soga, rayuela son juegos que ayudan al desarrollo de la creatividad?
Mucho () Poco () Nada ()
5. ¿Cómo docente juega con sus alumnos?
Siempre () A veces () Nunca ()

6. ¿Practican los niños juegos populares durante el proceso académico?
Siempre () A veces () Nunca ()
7. ¿Los juegos con materiales desarrolla la creatividad?
Siempre () A veces () Nunca ()
8. ¿Al jugar los niños en grupos logran ser más sociables y creativos?
Mucho () Poco () Nada ()
9. ¿Las rondas infantiles desarrollan la creatividad en los estudiantes?
Si () A veces () Nunca ()
10. ¿A realizado Usted cursos o talleres sobre los juegos populares y su
utilización?
Si () No () A veces ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO II

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

La presente encuesta tiene la finalidad de conocer la incidencia de los juegos populares en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de segundo año de las escuelas “Juan Bernardo Dávalos y Gonzalo Díaz de Pineda del sector Columbe:

CUESTIONARIO

1. ¿Considera que los juegos populares son importantes en el desarrollo de su hijo?
Mucho () Poco () Nada ()
2. ¿Cree que los juegos populares son una pérdida de tiempo?
Siempre () A veces () Nunca ()
3. ¿Ha practicado alguna vez juegos populares o tradicionales?
Siempre () A veces () Nunca ()
4. ¿Ha jugado alguna vez a la gallinita, salto de sogas, o rayuela?
Siempre () A veces () Nunca ()
5. ¿Cómo padre de familia dedica tiempo para jugar con sus hijos?
Siempre () A veces () Nunca ()
6. ¿Cree Usted que su hijo al jugar desarrolla su creatividad?
Siempre () A veces () Nunca ()

7. ¿Los juegos donde se utiliza la memoria ayuda al desarrollo de la creatividad?
Mucho () Poco () Nada ()
8. ¿Al jugar su hijo con otros niños logra ser más sociable y creativo?
Siempre () A veces () Nunca ()
9. ¿Considera que la creatividad nace con los niños?
Siempre () A veces () Nunca ()
10. ¿Programan juegos populares en las festividades de la comunidad?
Siempre () A veces () Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ANEXO III

FICHA DE OBSERVACIÓN

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

OBSERVACION A LOS NIÑOS Y NIÑAS		OBSERVACION 1	%	OBSERVACION 2	%
PARTICIPACION	ACTIVO	24	%	29	%
	PASIVO	10	%	5	%
	TOTAL	34	%	34	%
ATENCION	CONCENTRACION	20	%	18	%
	DESCONCENTRADO	14	%	16	%
	TOTAL	34	%	34	%
CALIDAD DE CONTENIDO	ADECUADO	15	%	20	%
	NO ADECUADO	19	%	14	%
	TOTAL	34	%	34	%

REPÚBLICA DEL ECUADOR
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA DIRECCIÓN NACIONAL
DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

Creación de la Escuela "GONZALO DÍAZ DE PINEDA" En el año de 1962 del Noviembre 16.

CERTIFICADO

A petición verbal de parte interesado en calidad de DIRECTORA del CEC "Gonzalo Díaz de Pineda" tengo a bien de certificar:

Que las egresadas: **ANA SUSANA BALLA AUCANCELA Y MARIA MÓNICA CEPEDA GUAMAN** portadoras de la cédula 060384691-6 y 060365891-5 respectivamente, Aplicando las encuestas y socialización de la propuesta a los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica y profesores /as de la institución a mi cargo para el trabajo de grado que los realizan los estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar.

Es todo cuanto puedo certifica en honor a la verdad, autorizando al portadores que haga el uso del presente, como creyere conveniente.

San Bernardo a, 30 abril del 21011

Atentamente,


Lic. Martha Escudero

DIRECTORA



REPÚBLICA DEL ECUADOR
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA DIRECCIÓN NACIONAL
DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE
Creación de la Escuela "GONZALO DÍAZ DE PINEDA" En el año de 1962 del Noviembre 16.

CERTIFICADO

A petición verbal de parte interesado en calidad de DIRECTORA del CEC "Gonzalo Díaz de Pineda" tengo a bien de certificar:

Que las egresadas: **ANA SUSANA BALLA AUCANCELA Y MARIA MÓNICA CEPEDA GUAMAN** portadoras de la cédula 060384691-6 y 060365891-5 respectivamente, Aplicando las encuestas y socialización de la propuesta a los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica y profesores /as de la institución a mi cargo para el trabajo de grado que los realizan los estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar.

Es todo cuanto puedo certifica en honor a la verdad, autorizando al portadores que haga el uso del presente, como creyere conveniente.

San Bernardo a, 30 abril del 21011

Atentamente,


Lic. Martha Escudero

DIRECTORA



ANEXO IV

FOTOGRAFÍAS DE LA INSTITUCIÓN

ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA



ENCUESTA A LOS MAESTROS Y MAESTRAS





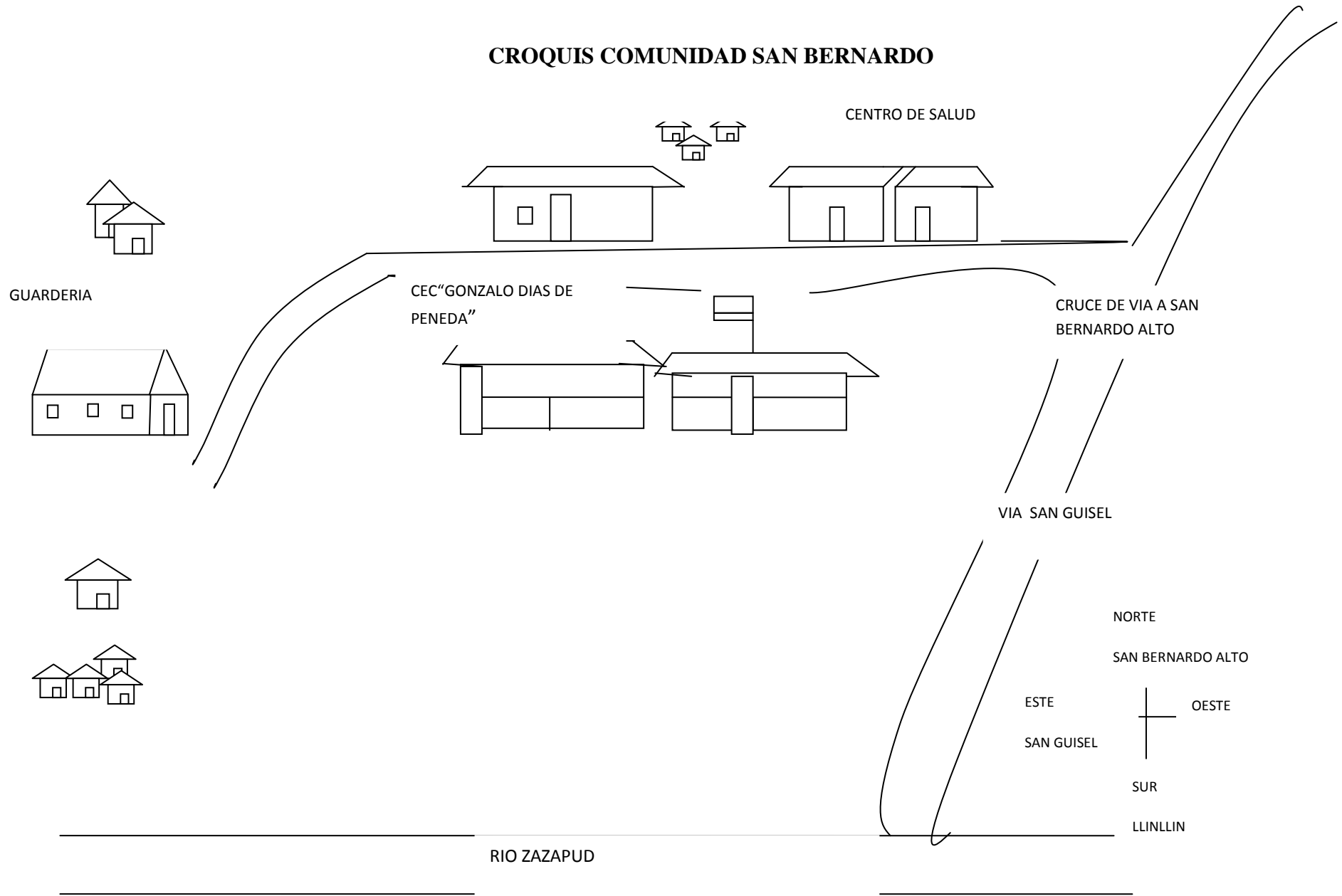
DIFUSIÓN DE LA PROPUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA



APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



CROQUIS COMUNIDAD SAN BERNARDO



RIO LLINLLIN SANTA FE

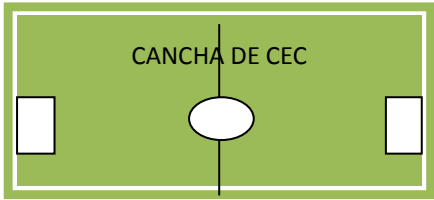


VIA A PILES CUC 

IGLESIA



CEC "JUAN BERNARDO DAVALOS"



CANCHA DE CEC

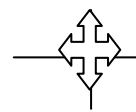
GUARDRIA



SAN BERNARDO BAJO

ESTE
LLINLLIN SANTA FE

NORTE
SAN BERNARDO



RIO ZAZAPUD