UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RUMIÑAHUI", DE LA PARROQUIA SAN SIMÓN, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERÍODO LECTIVO 2019-2020

AUTORA

LIC. MARY TATIANA AGUALONGO AMANGANDI

TUTOR:

MGS. MAGDALENA VASCONEZ

2019

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RUMIÑAHUI", DE LA PARROQUIA SAN SIMÓN, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERÍODO LECTIVO 2019-2020

AUTORA

LIC. MARY TATIANA AGUALONGO AMANGANDI

TUTOR:

MGS. MAGDALENA VASCONEZ

2019

I. Autoría notariada

II. Autoría notariada

Yo, **LIC. MARY TATIANA AGUALONGO AMANGANDI** , autora del proyecto de investigación: **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RUMIÑAHUI", DE LA PARROQUIA SAN SIMÓN, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERÍODO LECTIVO 2019-2020.** Declaró que el presente trabajo es de mi autoría; este documento no ha sido presentado previamente por ningún grado o calificación profesional y, que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por el autor.

La Universidad Estatal de Bolívar puede hacer uso de los derechos de publicación correspondiente a este trabajo, según lo establecido en la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.

Firma: _____

MARY TATIANA AGUALONGO AMANGANDI

AUTORA

C.I. 0202332037

20190201002P01701 DECLARACION JURAMENTADA

OTORGA: MARY TATIANA AGUALONGO AMANGANDI

CUANTIA: INDETERMINADA

DI 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día viernes seis de diciembre de dos mil diecinueve, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparece la señora Mary Tatiana Agualongo Amangandi, por sus propios derechos. La compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, de estado civil casada, domiciliada en la comunidad de Gradas, parroquia San Simón, cantón Guaranda, provincia Bolívar, con celular número: cero nueve tres nueve seis cero cero siete tres nueve, correo electrónico: maryagualongo1992@yahoo.es; a quien de conocerla doy fe en virtud de haberme exhibido su cédula de ciudadanía en base a la que procedo a obtener su certificado electrónico de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismo que agrego a esta escritura como documento habilitante; bien instruida por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarla procede, libre y voluntariamente.- En efecto juramentado que fue en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud, declara lo siguiente: "Que previo a la obtención del Título de Magíster en Educación Inicial, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, a través de la Dirección de Posgrado, manifiesto que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Investigación y desarrollo Titulado: **ACTIVIDADES LÚCIDAS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RUMIÑAHUI", DE LA PARROQUIA SAN SIMÓM, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERÍODO 2018 - 2019,** es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autora, además autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de los derechos de publicación correspondiente a este trabajo, según lo establecido en la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa Institucional vigente, es todo cuanto tengo que decir en honor a la verdad". Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal, y que la compareciente acepta en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que le fue a la compareciente por mí el Notario, se ratifica y firma conmigo en unidad de acto quedando incorporada en el Protocolo de esta Notaría, de todo cuanto DOY FE.

Sra. Mary Tatiana Agualongo Amangandi

C. C. 0202332037

Se otorgó ante mi y en fe de ello confiero ésta Primera copia certificada, firmada y sellada en 2 fs.

Guaranda, 06 de Diciembre del 2019.

DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS

NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA

Dr. Hernán Criollo Arcos
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN GUARANDA

II. Certificación de la tutora

IV. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LIC. MAGDALENA VÀSCONEZ GALARZA, DOCENTE TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA:

Que el presente, PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO, titulado "ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RUMIÑAHUI", DE LA PARROQUIA SAN SIMÓN, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERÍODO LECTIVO 2019-2020" de autoría de la Lic. MARY TATIANA AGUALONGO AMANGANDI, estudiante del Programa de Maestría en Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas, en tal virtud autorizo con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado, observando las normas legales para el efecto existen y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 10 de noviembre de 2019

Lic. Magdalena Vásconez Galarza, Mgs
TUTOR

III. Certificado de ejecución de la investigación

UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "RUMIÑAHUI"

Acdo. Minist. N=3420 17-06-1982 MEC. Código AMIE 02B00121Circuito 02D01C11_b, Distrito 02D01, Zona 5

Yo **Lic. Rosario Manobanda** con C.I: 0201146610 en calidad de Rectora(E) de la **Unidad Educativa "Rumiñahui"**, a petición de la parte interesada.

CERTIFICO

Que la Lic. **Mary Tatiana Agualongo Amangandi** con C.I **0202332037**, estudiante de la Maestría de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ejecuto el trabajo de investigación titulado **"ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RUMIÑAHUI", DE LA PARROQUIA SAN SIMÓN, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR",** en el período lectivo 2019-2020

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad,

Lic. Rosario Manobanda

RECTORA(E)

Gradas, 31 de octubre del 2019

IV. Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, que me acompaña siempre en los momentos arduos de alegría y de fe inquebrantable que me otorga seguridad y valor para emprender grandes y significativas metas, que me permitió haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mis queridos padres, debo reconocer profundamente el esfuerzo y empeño que día tras día lo hacían para yo poder culminar este sueño anhelado, sobre todo de mi madre por ser el pilar más importante que siempre esta con su cariño y apoyo.

Mis hijos, siendo el mayor tesoro de mi vida, ellos fueron esa importante fuente motivacional de felicidad, por entenderme que, mediante este proceso de elaboración de esta tesis, fue necesario realizar sacrificios como momentos a su lado, y otras situaciones que demandaban tiempo, tiempo del cual los dueños eran ellos. A una persona muy especial que me acompaño y me sigue acompañando en estos momentos de alegría, con su afecto su cariño y su amor incondicional.

Mary Agualongo

V. Agradecimiento

Primeramente agradezco a la Universidad Estatal de Bolivar y al Departamente de Postgrado por la oportunidad de enriquecerme en conocimientos cientificos, para poder estudiar mi maestria, asi como tambien a los diferentes docentes que con su gran sabiduria me permitió crecer profesionalmente.

Agradezco también a mi Asesora de Tesis la Mcs. Magdalema Vasconez, por haberme guiado y apoyado en la elaboración del trabajo de titulación y haberlo culminado con éxito.

Mi agradecimiento tambien va dirigido a la Rectora de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, Lic. Rosaria Manobanda por darme la oportunidad de realizar el presente trabajo investigativo.

Mary Agualongo

VI. Índice

I. Autoría notariada III

II. Certificación de la tutora V

III. Certificado de ejecución de la investigación VI

IV. Dedicatoria VII

V. Agradecimiento VIII

VI. Índice IX

VII. Tema XIII

VIII. Resumen XIV

Abstract XV

IX. Introducción. XVI

Capítulo I 18

1. El problema 18

1.1. Contextualización del problema 18

1.1.1. Macro 18

1.1.2. Meso 19

1.1.3. Micro 20

1.2. Formulación del problema 21

1.2.1 Árbol de problema 22

1.3. Justificación 23

1.4. Objetivos 24

1.4.1. Objetivo general 24

1.4.2. Específicos 25

1.5 Hipótesis 25

1.6 Sistemas de variables 25

Capítulo II 13

2. Marco teórico 13

2.1. Fundamentación teórica 13

2.1.1. El juego. 13

2.1.2. Teorías del juego. 14

2.1.7. Desarrollo Integral del niño. 20

2.1.8. Importancia del desarrollo integral en la primera infancia. 20

2.1.11. Etapas de la creatividad. 26

2.1.12. Teorías de la creatividad. 27

Capítulo III 38

3. Metodología 38

3.1. Tipo y diseño de investigación 38

3.2. Población y muestra 38

3.3. Técnicas/ Instrumentos 39

3.4. Procedimiento/toma de datos 40

3.5. Análisis e interpretación de resultados 41

Capítulo IV 51

4. Presentación de resultados 51

4.1. Resultados según los objetivos 51

4.2. Comprobación de la hipótesis 55

4.3. Desarrollo de la propuesta 58

5. Discusión y conclusiones 112

5.1. Discusión 112

5.2. Conclusiones 115

Índice de tablas

Tabla 1 Variable Independiente: Actividades lúdicas 11

Tabla 2 Variable Independiente: Creatividad 12

Tabla 3 Autores y Definiciones del Concepto de 'Creatividad' 23

Tabla 4 Población para la Recolección de Información 39

Tabla 5 Nivel de fluidez pre y postest grupo experimental 43

Tabla 6 Nivel de flexibilidad pre y postest grupo experimental 44

Tabla 7 Nivel de Elaboración pre y postest grupo experimental 45

Tabla 8 Nivel de originalidad pre y postest grupo experimental 46

Tabla 9 Nivel de creatividad pre y postest grupo control 48

Tabla 10 Nivel de creatividad pre y postest grupo experimental 49

Tabla 11 Estadísticas de muestras emparejadas 57

Tabla 12 Prueba de muestras emparejadas 57

Índice de figuras

Figura 1 Árbol de problemas 22

Índice de Gráficos

Gráfico 1 Nivel de fluidez pre y postest grupo experimental 43
Gráfico 2 Nivel de flexibilidad pre y postest grupo experimental 44
Gráfico 3 Nivel de elaboración pre y postest grupo experimental 45
Gráfico 4 Nivel de originalidad pre y postest grupo experimental 47
Gráfico 6 Nivel de creatividad pre y postest grupo control 48
Gráfico 5 Nivel de creatividad pre y postest grupo experimental 49

Índice de Anexos

Anexo 1 Test Figuras Incompletas de Torrance 122
Anexo 2 Cuestionario de revista 132
Anexo 3 Registro fotográfico 134
Anexo 4 Resultado del Urkund 140

VII. Tema

Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la Parroquia San Simón, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo lectivo 2019-2020.

VIII. Resumen

El desarrollo creativo del niño es un aspecto que debe ser considerado desde edades tempranas y debe ser estimulado de manera correcta propiciando espacios de aprendizaje lleno de recursos que permitan al niño experimentar y crear libremente, sin embargo, esta situación no se cumple homogéneamente en todas las unidades educativas. La presente investigación surge con la finalidad de proponer una guía de actividades lúdicas para fomentar adecuadamente el desarrollo creativo en una población de niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa Rumiñahui. La investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo, alcance descriptivo y de tipo explicativo de campo, lo que permitió conocer y describir el nivel de creatividad de la población de estudio de manera numérica antes y después de aplicar un plan de actividades lúdicas donde los niños realizaron dibujos, manualidades, crearon torres con tacos, crearon diseños con hilos, pompones, entre otros. El instrumento seleccionado fue una adaptación del Test de Figuras Incompletas de Torrance (1969) diseñado para evaluar la creatividad desde cuatro aspectos fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de figuras. Los datos obtenidos se analizaron y validaron a través de la prueba de comparación de medias relacionadas T-student cuyos resultados permitieron comprobar la hipótesis alternativa, confirmando la efectividad de la guía para el desarrollo creativo de los niños.

Palabras claves: creatividad, actividades lúdicas, desarrollo.

Abstract

Creativity is part of the integral development of children, creating is something spontaneous that involves the use of innate abilities, imagination and motor skills, a weight of being a child's own aptitude can be developed developed by applying pedagogical strategies, for this reason is relevant to determine the influence of recreational activities in the development of creativity in children 5 years of age of the Rumiñahui Educational Unit. To proceed with the development of the topic, a quantitative approach was carried out that had a numerical knowledge of the level of creative development of a population of 24 children of 5 years, with a descriptive, explanatory and field scope to understand the response of the children when applying the plan of recreational activities where the children use drawings, made crafts, created towers with tacos, created designs with threads, pompoms, among others. The Torrance Incomplete Figures Test (1969) was designed to evaluate the creativity of children focused on 4 aspects of fluency, flexibility, originality and figure creation. The data that was analyzed and validated through the media comparison test as a T-student whose results allowed to verify the alternative hypothesis that established the recreational activities if they influence the development of the creativity of the 5-year-old boys and girls of age of the Rumiñahui Educational Unit.

Keywords: creativity, leisure activities, development.

IX. Introducción.

Las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo psicomotor del niño, son una herramienta muy importante que deben considerar los padres y los educadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuando el niño juega entra en un mundo imaginario, crea situaciones y realiza actividades lúdicas que le proporcionan satisfacción y emoción al crear un objeto, diseñar una figura, pintar o dibujar, el niño desarrolla su creatividad.

Para Vygotsky la creatividad es una actividad de los niños donde producen algo nuevo, ya bien sea internamente con sus pensamientos o externamente con cualquier acción creativa, una pintura, un dibujo, una figura etc. Cuando el niño crea, fortalece y desarrolla sus capacidades físicas y cognitivas, mejorando el proceso de aprendizaje.

La presente investigación se realizó para estudiar la relación entre el desarrollo de la creatividad y la aplicación de actividades lúdicas en los niños de 5 años, de la unidad educativa "Rumiñahui", de la parroquia San Simón, cantón Guaranda, provincia Bolívar, en el período lectivo 2019-2020, quedando estructura por siguientes capítulos.

El Capítulo I, contiene la problemática de la investigación enfocada desde un contexto macro, meso y micro, para estudiar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la creatividad, la justificación y los objetivos.

El Capítulo II, en este acápite de presenta una exposición de teorías, estudios y definiciones asociadas al desarrollo de la creatividad en los niños y a las actividades lúdicas desde un enfoque didáctico aplicado en poblaciones de niños de 5 años.

El Capítulo III, en este apartado se muestra el enfoque investigativo de la autora para poder abordar de manera efectiva la problemática del bajo desarrollo creativo en una población de niños de 5 años, además de presentar que instrumentos, técnicas y análisis

interpretativos que ayudaron a establecer la eficiencia de la propuesta presentada basada en las actividades lúdicas.

El Capítulo IV, en este capítulo se presentan los resultados de manera sintetizada y relacionada con cada objetivo de estudio, lo que permite comprender la eficacia de la propuesta para dar solución de los niños ante el desarrollo creativo.

Propuesta de la Guía de Actividades Lúdicas basada en actividades que permitían a los niños interactuar con distintos materiales, colores, formas y situaciones que estimularon su pensamiento creativo.

Discusión y Conclusiones, este apartado permite contraponer los resultados obtenidos con otras investigaciones facilitando su comprensión y permitiendo establecer de manera concisa las conclusiones de estudio.

.

Capítulo I

1. El problema

1.1. Contextualización del problema

1.1.1. Macro

Según Unesco (2017) la creatividad en el siglo XXI es uno de los aspectos claves de los momentos cruciales que vive la humanidad y ha llegado a convertirse en la característica de la sociedad y de cada contexto. El movimiento a favor del desarrollo de la creatividad es un hecho histórico, se ha vinculado en los estudios sociales y pedagógicos de manera particular y, en general, se le ha encargado al sector educativo desplegar acciones para lograr que la creatividad sea una cualidad de las personas, de los grupos y las comunidades pues es una exigencia de la praxis social, identificada con la responsabilidad colectiva, de participación en la acción reflexiva y constructora de conocimiento, y sobre todo transformativa y emancipadora.

La creatividad es un elemento esencial no sólo de la vida espiritual, sino también de la vida material del individuo y pueblos. En la actualidad las escuelas de Latino América se encuentran en una constante búsqueda de metodologías que ayude a acercarse más al mundo actual y satisfacer demandas e interés de los niños en el desarrollo de la creatividad. Cabe recalcar la importancia de la creatividad durante las actividades lúdicas, ya que potencializa la motricidad, la formación de las capacidades, habilidades, valores morales, convivencia democrática y el respeto. En definitiva, la actividad lúdica puede ser atractiva y estimulante para los niños en la medida en que le permite asimilar las habilidades mentales, destreza, equilibrio para

adaptarse a su condición o circunstancia, y los más esencial al desarrollo de la creatividad (UNESCO, 2015)

1.1.2. Meso

Según (Prado, 2009), menciona si la creatividad debe estar presente entre las necesidades actuales, las características del ciudadano del futuro, la sociedad del mañana, las instituciones. La creatividad una de las principales capacidades que todo ser humano posee y que debe ser fomentada, propia de la vida, las futuras necesidades y colaborar efectivamente en la sociedad. Una premisa básica e indiscutible para nosotros es la consideración las actividades lúdicas como pilar básico en el desarrollo del individuo. La importancia que a ella se le da en los primeros niveles educativos son fundamental para determinar su futuro desarrollo.

Según Semplades “promover la educación, basada en la centralidad del pensamiento crítico, el razonamiento lógico y la creatividad, en todos los niveles educativos”, manteniéndose la importancia de la creatividad en el nuevo ciudadano que demanda al programa del buen vivir. Sin embargo, es necesario considerar las adecuadas actividades lúdicas que motivan al niño hacia la creatividad, ya que la educación vive en permanentes cambios, lamentablemente carece de metodologías pedagógicas, de herramientas técnicas y estrategias para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ese contexto de la educación es una herramienta ideológica que a través de las actividades lúdicas se estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, también se obtiene nuevas experiencias que estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil, donde explorar, conoce su entorno y a sí mismo.

1.1.3. Micro

En la parroquia de San Simón, de la provincia de Bolívar, está situada la Unidad Educativa “Rumiñahui”, que se encuentra ubicada a 20 minutos de la cuidad de Guaranda, comunidad de Gradas Central, la misma que fue creada el 17 de julio de 1981, sus instalaciones físicas sonde1800 metros cuadrados, se encuentra dividida en 16 secciones que se comprende áreas de aprendizaje, oficina y baños.

En dicha institución se ha observado que los niños presentan dificultades para la resolución creativa de problemas cotidianos, poca motivación a presentar trabajos educativos donde se observé singularidad y asertividad. Esta problemática se presume es causada por la poca estimulación adecuada en los entornos de aprendizaje donde se desarrolla el niño y escasa aplicación de herramientas y estrategias que le permitan al niño explorar, conocer y crear de manera única soluciones a sus problemas.

Este proyecto será aplicado a los niños de 5 años de la Unidad Educativa Rumiñahui, para que los infantes desarrollen la creatividad mediante las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, como objetivo primordial de establecer una guía metodológica de las adecuadas actividades lúdicas como factor determinante para desarrollar la creatividad, donde los docentes basándose en el currículo ecuatoriano, aplique las actividades como una herramienta de trabajo en el entorno de aprendizaje.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo influyen las actividades lúdicas como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la Parroquia de San Simón, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo lectivo 2019-2020?

1.2.1 Árbol de problema

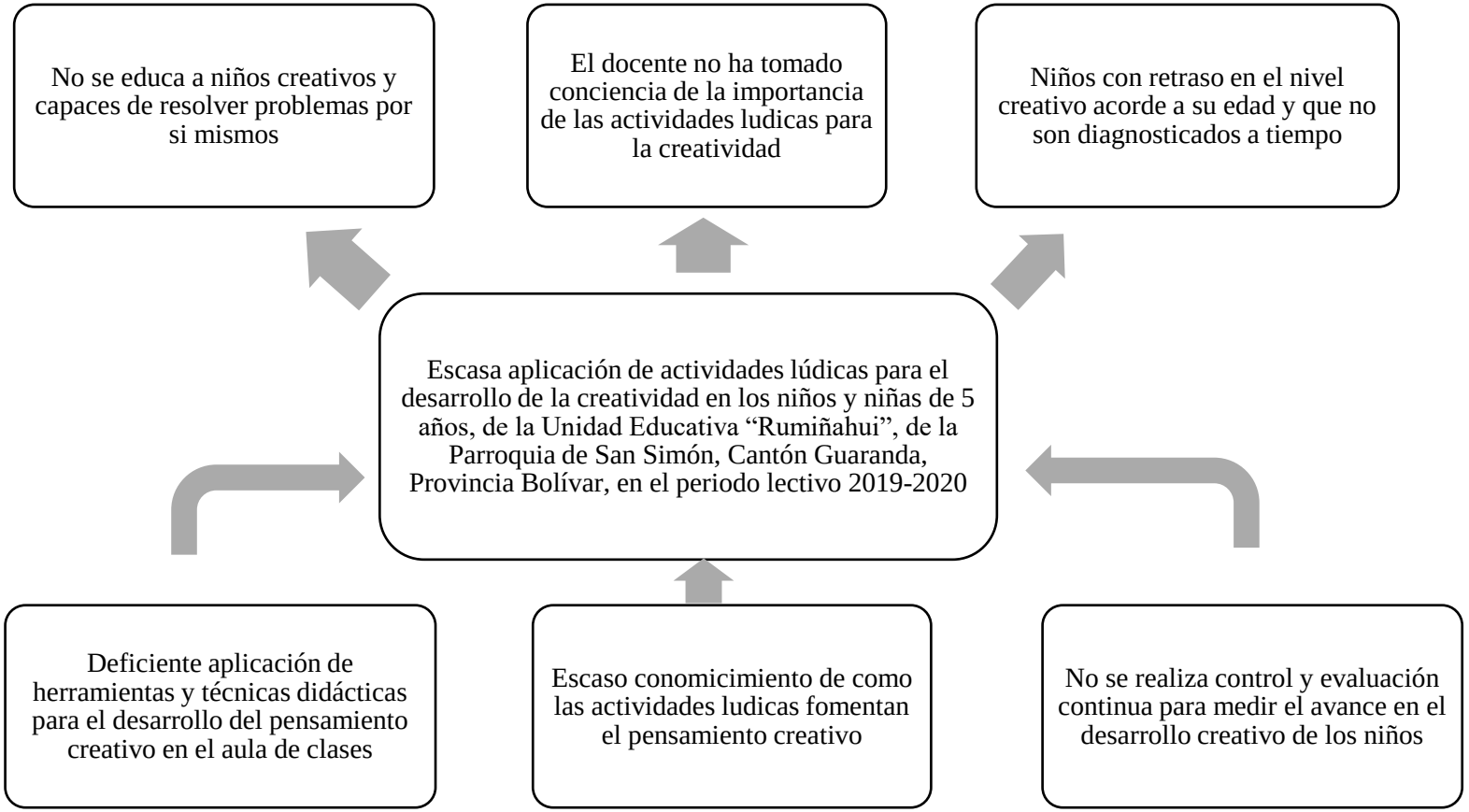


Figura 1 Árbol de problemas
Autoría propia

1.3. Justificación

Esta investigación es necesaria porque cuando el niño entra por primera vez a unidades educativas, viene con unas características propias, no todos tienen las mismas capacidades. Algunas le vienen dadas por sus características innatas (madurez, inteligencia) pero también hay una parte aprendida en el hogar, una familia rígida y poco motivadora no permite desarrollar la creatividad, en cambio un ambiente relajado, flexible y motivador mostrara un niño creativo y seguro de sí mismo. Frente a esta situación se planteó realizar la presente investigación, la poca utilización de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, para poder ayudar a los docentes con actividades lúdicas adecuadas, favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde permite un aprendizaje significativo. La presente investigación tiene importancia significativa porque servirá para que los docentes de del subnivel de preparatoria, tengan una guía metodológica que puedan orientar para desarrollar de la creatividad en los niños de 5 años a través de las actividades lúdicas recomendables.

Las actividades lúdicas no pueden ser consideradas como actividades recreativas solamente, donde los niños solo juegan por jugar, sin importar lo que realizan y como lo realizan, cuando los niños juegan ponen a funcionar diferentes partes del cuerpo en forma coordinada con el cerebro, durante este proceso inconsciente se está desarrollando la creatividad, la motricidad, las habilidades sociales, entre otras, y es precisamente este deseo de jugar de los niños lo que tienen que utilizar los docentes para fomentar en el niño los deseos de aprender, los juegos bien orientados son una herramienta fundamental para que los docentes alcancen los objetivos propuestos.

Existe la necesidad de efectuar un proceso de diagnóstico si los profesores utilizan actividades lúdicas para el desarrollo la creatividad en niñas y niños de 5 años de la Unidad Educativa Rumiñahui, así mismo evaluar el nivel de desarrollo creativo a fin de poder brindar una atención especial personalizada o grupal que permita a los niños desarrollar sus habilidades de manera integral y cónsona con su evolución natural.

La investigación desarrollada será beneficiosa en primera instancia para los niños de 5 años de la Unidad Educativa Rumiñahui, para una mayor utilización de las actividades lúdicas en el entorno de aprendizaje para estimular el pensamiento creativo, en segunda instancia los educadores que se les facilitará una guía metodológica de fácil aplicación enfocada en el desarrollo de los niños a nivel creativo, que puede ser aplicada de manera constante dentro de las cargas académicas correspondientes a la educación inicial y básica.

Se debe expresar que el trabajo de investigación es factible ejecutarlo por cuanto existe la predisposición de la investigadora, existe las fuentes bibliográficas para nutrir el marco teórico, las buenas relaciones humanas con los miembros de la comunidad educativa, en vista que soy de la zona y finalmente los recursos económicos para la ejecución.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa Rumiñahui.

1.4.2. Específicos

1) Evaluar la creatividad de los niños de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, mediante el Pre test.

2) Desarrollar una metodología para la aplicación de actividades lúdicas en el aula de clase.

3) Aplicar las actividades lúdicas con los niños de 5 años de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

4) Evaluar la creatividad de los niños de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, mediante el pos test.

1.5 Hipótesis

Las actividades lúdicas Influyen en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la Parroquia de San Simón, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo lectivo 2019-2020

1.6 Sistemas de variables

1.6.1 **Variable Independiente:** Actividades lúdicas

1.6.2 **Variable Dependiente:** Desarrollo de la creatividad

Tabla 1 *Variable Independiente: Actividades lúdicas*

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica / Instrumento
Es la participación activa y dinámica a través del juego que contribuye al desarrollo de las capacidades del niño, según los distintos criterios.	Participación activa y dinámica Desarrollo de las capacidades del niño	Aplicación de actividades lúdicas en el aula de clases Conocimiento de las actividades lúdicas para desarrollo del aprendizaje	Conoce usted los beneficios de aplicar actividades lúdicas para el desarrollo de los niños Cuenta usted con un plan de clases semanal donde incluya las actividades lúdicas en proceso de enseñanza Que actividades lúdicas aplica usted para el desarrollo de la creatividad de los niños Considera usted que el plan actual de clases contempla el desarrollo de la creatividad del niño	Entrevista /Cuestionario

Autoría propia

Tabla 2 *Variable Independiente: Creatividad*

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica / Instrumento
Vernon (1989) Creatividad es la capacidad de la persona para producir, descubrir nuevas y originales ideas	Capacidad para producir nuevas ideas	Nivel de fluidez	Imagina que alguien ha comenzado a dibujar, pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.	Test Figuras Incompletas de Torrance
		Nivel de flexibilidad	Haz un dibujo diferente con cada uno de estos cuadrados.	
	Originalidad		Haz un dibujo diferente con cada uno de estos círculos	
	Capacidad de descubrir nuevos conocimientos	Capacidad de elaboración	Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuántas más cosas se te ocurran mucho mejor.	
			Imagina un extraterrestre que no se parece en nada a los seres humanos como nosotros. Explica cómo te lo imaginas.	
		Nivel de originalidad	Inventa un animal nuevo que no exista en la realidad, y explica cómo es, qué comerá, donde vivirá...	

Autoría propia

Capítulo II

2. Marco teórico

2.1. Fundamentación teórica

2.1.1. El juego.

El término lúdico es un adjetivo que refiere a toda actividad que esté relacionada a la recreación, al juego o diversión. El término proviene del latín “ludus” que significa juego.

Para Ruiz y Omeñaca el juego “el juego constituye una actividad libre, produce satisfacción y alegría, representa una actuación llena de sentido, transcurre dentro de sí mismo, está lleno de armonía y, finalmente, crea orden llevando el “mundo imperfecto” a una perfección provisional” (Ruiz & Omecaña, 2019, pág. 10)

El juego es una actividad que potencia el desarrollo del pensamiento de los niños, a través del juego los niños aprenden, adquieren destrezas físicas y psicológicas, desarrollan habilidades sociales y emocionales.

Concretando las diferentes definiciones de juego se puede decir que los juegos le permiten al niño:

> Desarrollar su pensamiento, satisfacer elaborar experiencias, expresar y controlar relieve explorar ha puesto de que el juego permite al niño necesidades, y descubrir el goce de crear, emociones, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar…, por lo que se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva y cooperativa en contextos escolares es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil. (Mequé, Blanch, & Anton, 2016, pág. 14)

Las actividades lúdicas dentro las aulas de clase contribuyen al desarrollo integral de los niños, al motivar en ellos el deseo de crear nuevas experiencias, al experimentar nuevas emociones al compartir con otros niños, los juegos son grandes motivadores en el desarrollo infantil.

2.1.2. Teorías del juego.

Los niños inician el proceso de socialización y de desarrollo físico desde los primeros días de vida después de su nacimiento, siendo el juego una parte fundamental en el proceso de formación del niño.

Desde la época antes de Cristo los filósofos se han planteado diferentes teorías filosóficas, conocidas como teorías clásicas que tratan de explicar los juegos, entre ellas se destacan:

a) Teoría metafísica de Platón: para él el juego es un arte y una forma de expresión a través del cual se siente placer.
b) Teoría metafísica de Aristóteles: él plantea que el juego es medicinal al sentir relajación se libera al liberar el cansancio.
c) Teoría del descanso de Lazarus: plantea que el juego contribuye al descanso después de realizar una actividad.
d) Teoría pragmática y del pre ejercicio: para él, jugar es una actividad básica para los niños desde que nacen, ayudándolos a desarrollar habilidades y destrezas útiles para su vida adulta. (Venegas, Venegas, & Garcia, 2018, pág. 29).

Los diferentes enfoques del juego, antes del siglo XX, plantean que el juego es solo una actividad divertida para descansar, liberar tensiones y no una actividad que puede ser una fuente de aprendizaje en los niños en etapa de formación.

En el siglo XX psicólogos, neurólogos y psiquiatras plantean nuevas teorías relacionadas con el juego con un basamento científico, llamadas teorías modernas

a) Teoría de la ficción de Claparéde: para este psicólogo el juego es una forma de representar la realidad, transformando la realidad en ficción.

b) Teoría freudiana de Freud: neurólogo y psiquiatra para él, el juego es una actividad para expresar emociones, sentimientos y una forma de satisfacción.
c) Teoría piagetiana de Piaget: según este autor los juegos son evolutivos y se desarrollan con el conocimiento y lo dividió en etapas o estadios, según la edad de los niños.
d) Teoría sociocultural de Vygotsky: para él, el juego puede ser o no placentero, permite madurar al adaptarse a la realidad resolviendo problemas, es socializador y trasmisor de cultura. (Venegas, Venegas, & Garcia, 2018, pág. 37).

A partir del siglo XX los psicólogos, pedagogos, psiquiatras empiezan a considerar a los juegos como fuente de aprendizaje para los niños, a través de los juegos los niños aprenden a establecer relaciones sociales, aprenden estrategias para resolver problemas o pueden desarrollar destrezas y habilidades para toda su vida.

2.1.3. Actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas son acciones de recreación que realiza todo ser humano, desde los primeros años de vida, el niño inicia en los primeros meses a realizar actividades lúdicas, a medida que crece va mejorando su coordinación y adquiriendo destrezas motoras que le servirán en el futuro aprendizaje formal.

Son actividades de entretenimiento que se realizan en forma individual o grupal, durante el tiempo libre, dirigidas a sentir placer, satisfacción, sirven para liberar street apartándose momentáneamente de los problemas de la vida diaria o simplemente se realizan por diversión

Las actividades lúdicas precisan de una mayor participación de los docentes y los padres para incrementar el aprendizaje de los niños, generar actitudes positivas en las relaciones con los otros niños, estimular la imaginación y la creatividad.

2.1.4. Tipos de actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo psicomotor del niño, son una herramienta muy importante que deben considerar los padres y los educadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las actividades lúdicas pueden ser enfocadas a estimular el desarrollo de una determinada parte del cuerpo, bien sean los sentidos, las extremidades, el equilibrio, la fuerza y además contribuyen al desarrollo cognitivo, social y emocional.

Existen diferentes tipos actividades lúdicas según el enfoque, la edad, la actividad, número de participantes o lugar donde se realicen.

a) Según el espacio donde se realizan pueden ser de exterior cuando son juegos que se practican al aire libre, en los patios, en las cachas o de interior cuando son juegos que se desarrollan bajo techo, dentro del salón de clase, en el hogar.
b) Según los integrantes pueden ser individuales se caracterizan por no necesitar de otros niños para poder jugar o grupales son cuando se forman grupos o equipos de niños participantes para poder realizar el juego.
c) Según la actividad pueden ser: sensoriales, motores, simbólicos, cooperativos, de habilidad, recreativo, tradicionales, alternativo. Esta clasificación está relacionada con el enfoque y los objetivos que persiga el juego, en estos juegos los niños pueden hacer representaciones, correr, colaborar, pintar, entre otras actividades .

d) Según las reglas pueden ser libres, dirigidos, deportivo, dentro de este tipo de juegos pueden o no existir reglas o normas para el desarrollo del juego, a las cuales los niños deben acogerse. (Cañizales & Carbonero, 2017, pág. 15).

2.1.5. Importancia de las actividades lúdicas.

La importancia de las actividades lúdicas reside en la relación entre el entorno donde se desarrollan los niños y las experiencias placenteras y de disfrute que experimentan. Cuando los niños van creciendo empiezan a participar en juegos con reglas donde aprenden a competir, a establecer relaciones interpersonales, conocer el mundo que lo rodea, desarrollar su vocabulario, expresar emociones.

Las actividades lúdicas se pueden definir

> Una forma de activar la vida social y las actividades constructiva del niño**.** Para Jean Piaget el juego representa tanto una actividad cognitiva como social, a través de la cual, los niños ejercitan sus habilidades físicas, crecen cognitivamente y aprenden a interactuar con otros niños (Antunes, 2014, pág. 56)

La aplicación de juegos desde la etapa inicial del proceso educativo, favorece el desarrollo del pensamiento abstracto y creativo, estimula el desarrollo de las habilidades comunicacionales y sociales, fomentan el sentido de cooperación, desarrollan destrezas para resolver problemas y buscar soluciones. Cuando el niño realiza actividades lúdicas donde representa roles, como en el teatro, juego con títeres, marionetas, dibuja, pinta o juega con plastilinas, desarrolla su creatividad.

En la actualidad los niños han ido perdiendo la independencia de jugar con los otros niños de su edad, perdiendo la creatividad por estar jugando juegos electrónicos donde no hay interacción ni aprendizaje. La importancia de las

actividades lúdicas reside en la experiencia de jugar, es más importante jugar que el resultado.

Las actividades lúdicas son un recurso metodológico que contribuye en el crecimiento de los niños, son una fuente de aprendizaje. La importancia de los juegos radica en:

a) "Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños, mientras viven situaciones de placer y diversión".
b) "Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás".
c) "Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable".
d) "Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, • diversificando los juegos • dando más importancia al proceso que al resultado final".
e) "Favorecer la máxima participación y, sobre todo, evitar la eliminación de niños o niñas durante el desarrollo del juego, buscando siempre alternativas a esta situación" (Arribas, 2017, pág. 8).

Los juegos son importantes al favorecer el crecimiento de los niños desde sus etapas iniciales, cuando los niños juegan aprenden a ser ciudadanos responsables, solidarios con sus semejantes, a resolver situaciones conflictivas al desarrollar habilidades sociales.

2.1.6. Actividades lúdicas en el aprendizaje.

La educación tradicional se ha centrado en transmitir conocimientos por parte del docente y el niño solo a recibir la información, con un modelo de aprendizaje

basado en la repetición. En la actualidad se ha iniciado un proceso de transformación del aprendizaje, aplicando nuevas estrategias y actividades, considerando el juego como una herramienta didáctica y no de ocio en los distintos niveles educativos.

Para los psicólogos el aprendizaje es una rama de la ciencia que trata de explicar los proceso de cómo se adquiere conocimiento desde el momento que el niño nace, aunque para algunos de empieza a aprender desde la etapa fetal.

Según los psicólogos Miguéns y Pellón el aprendizaje es

> Cualquier cambio duradero en el repertorio conductual de un organismo que tiene lugar como resultado de la experiencia con los acontecimientos ambientales. El aprendizaje es un proceso que depende de la experiencia y que da lugar a cambios duraderos en la conducta (…) entendiendo como conducta todo lo que el organismo hace, incluyendo, las acciones encubiertas como pensamiento o los sentimientos. (Pellón, Miguéns, Orgaz, & Pérez, 2015, pág. 33).

Para Antunes, el juego ayuda a los niños a construir sus nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad y simboliza un instrumento pedagógico que da al profesor la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje (Antunes, 2014, pág. 32).

En los primeros años los niños inician su aprendizaje a través del juego, a los niños les gusta divertirse, jugar, es una actividad motivante para ellos y es este interés por realizar actividades lúdicas que debe ser utilizado por los docentes, al decirle “empecemos a jugar”, los niños inmediatamente muestran interés y es donde el docente debe orientar a los niños a aprender por medio del juego.

> El educador es, entonces, el responsable de presentar el tipo de juego en cada ocasión, atendiendo desde la planificación o el diseño previo, los aspectos constituyentes que hacen al jugar. Es decir, toma decisiones en orden a resguardar un tiempo y un espacio; asegurarse que los niños cuenten con los

> conocimientos necesarios para poder desarrollar el juego ; organiza los grupos de niños en función de los materiales disponibles; facilita la resolución de problemas; está disponible para transformarse en “conciencia” del juego recordando reglas, ofreciendo alternativas, poniendo a prueba otros camino. (Sarlé & Rosemberg, 2015, pág. 33)

En la etapa de educación inicial cuando los niños tienen de 3 a 5 años, las actividades lúdicas son la principal herramienta de trabajo para los docentes, es el primer contacto que tienen con otros niños, están ávidos de aprender, de jugar y hacer uso de sus habilidades para motivar el desarrollo de la creatividad

2.1.7. Desarrollo Integral del niño.

Castro considera que:

> El desarrollo integral del niño de la infancia temprana, como un proceso de sucesivas etapas de cambios cuantitativos y cualitativos en su configuración motora, motivacional, cognitiva, afectiva, volitivo reguladora por las que transita el niño, medido por las influencias del contexto familiar-social, lo cual propicia su devenir como unidad bio-psico-social. (Castro, 2015, pág. 23).

El ser humano inicia su desarrollo desde en el momento que es concebido, no solo se desarrolla físicamente, sino a nivel social, emocional, cognitivo, durante un proceso constante de cambios significativos. Hasta los tres años aproximadamente la actividad predominante es de tipo afectivo con sus padres y su entorno familiar, luego inicia la etapa de preescolar donde comienza a relacionarse con niños de su edad adquiriendo independencia y seguridad al realizar actividades lúdicas orientadas a estimular el aprendizaje y la creatividad.

2.1.8. Importancia del desarrollo integral en la primera infancia.

La primera infancia es una etapa fundamental del desarrollo bio-psico-social del niño, es cuando se forman las bases de la personalidad como adulto, estos procesos

de desarrollo están determinados por agentes internos como la herencia y externos como el medio donde se desenvuelve el niño.

En la primera infancia el niño inicia a independizarse y a tener su propia autonomía, comienza a desarrollar el lenguaje a dar los primeros pasos. En la segunda infancia desarrolla la motricidad fina y gruesa, comienza el proceso de creatividad al realizar los primeros dibujos, hacia los seis años comienza el desarrollo cognitivo y adquirir habilidades sociales.

En estudios recientes realizados en países como Venezuela, España y Argentina, han advertido cambios en las etapas existentes del desarrollo en los niños, ellos advierten que:

> En los últimos años la entrada de los niños a cada etapa ocurre a más temprana edad, acortándose el tiempo en que éstas suceden. Al respecto, argumentan que en el contexto actual el niño recibe una mayor y más temprana estimulación visual por parte de su entorno, fundamentalmente en el ámbito de la familia, en la escuela y a través de los medios masivos de comunicación, destacando la influencia de los estímulos visuales y digitales a los que los niños están expuestos diariamente. (Faas, 2017, pág. 335)

Los primeros años de formación en un niño pueden determinar se éxito o su fracaso como adulto, ya que todo lo que aprenden en esta etapa, harán el cimiento de la personalidad como adulto. En el sistema educativo actual, en los contenidos dirigidos a preescolar, no le dan casi importancia al desarrollo de la habilidades creativas, emocionales o sociales del niño, se enfocan más al desarrollo cognitivo del niño, es importante invertir tiempo en desarrollar las potencialidades de los niños para tener adultos exitosos.

2.1.9. Las actividades lúdicas y el desarrollo integral del niño.

El docente debe valorar la importancia de las actividades lúdicas en el crecimiento infantil, como agente potenciador del desarrollo de las capacidades motrices, cognitivas, sociales, creativas de los niños. Las actividades lúdicas como objeto de estudio resultan importantes para cualquier docente de la etapa de preescolar, por su valor pedagógico, ya que con la aplicación de objetivos relacionados con los juegos el docente puede motivar el desarrollo de la creatividad.

Las actividades lúdicas aportan al desarrollo infantil activando y estimulando diferentes áreas;

a) Aportación en el desarrollo cognitivo: El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.
b) Aportación al desarrollo social: El juego con los iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social en cuanto que se aprenden los rudimentos de la reciprocidad -dar y recibir-, y la empatía.
c) Aportaciones al desarrollo emocional: El niño decide la vida de los personajes de sus juegos: lo que hacen, durante cuánto tiempo, de qué manera, quién está implicado. Además, les presta sus sentimientos y emociones la expresión de sí mismo. Por otra parte, el equilibrio emocional que se consigue con el juego es un estado placentero que siempre se tiende a buscar.
d) Aportaciones al desarrollo motor: El juego estimula el desarrollo motor del niño ya que constituye la fuerza impulsora para realizar la acción deseada (Merino, 2017).

Partiendo de este enfoque resulta indispensable durante los procesos de enseñanza y aprendizaje la aplicación de actividades lúdicas que permitan a los niños desarrollarse de manera integral en la educación inicial.

2.1.10. Creatividad

El niño desde sus primeros años es un ser creativo, emplea su imaginación para crear un mundo de fantasía, realizar juegos imaginarios, este proceso creativo es estimulado por el medio en el cual se desarrolla.

La creatividad es una aptitud que se puede desarrollar en el transcurso de la vida, el ser humano piensa, idea, crea en su mente y expresa esa creación a través del arte, la escritura, la ciencia, la publicidad, pedagogía entre otras áreas.

Existen muchas definiciones de lo que entiende por creatividad planteadas por psicólogos, antropólogos, psiquiatras. Entre las más destacadas están las de:

Tabla 3 *Autores y Definiciones del Concepto de 'Creatividad'*

Autor	Definición
Weithermer (1945)	"El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada".
Guilford (1952)	"La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente".
Thurstone (1952)	"Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo".
Osborn (1953)	"Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa".
Flanagan	"La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o

(1958)	producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo".
Piaget Jean (1964)	La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento
Oerter (1971)	"La creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad".
Guilford (1971)	"Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados".
Ulmann (1972)	"La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo".
Getzels J. W (1976)	La creatividad es la habilidad de relacionarse con el problema para formular una solución
Torrance (1976)	"Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados".
Amabile (1988)	Define la creatividad como la producción de nuevas y útiles ideas creadas por un individuo o un pequeño grupo de individuos trabajando en conjunto
Rosenblanth Winner (1988)	La creatividad es la capacidad de trascender las reglas y convenciones ya interiorizadas y comienza durante los 12 años de edad.
Pesut (1990)	"El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso meta cognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo".
Dualibi & Simonsen (1992)	Definen a la creatividad como el acto de dar existencia a algo nuevo, único y original
Sternberg (1999)	Quien describe a la creatividad como la habilidad de producir trabajo que es a la vez novel (original, inesperado) y apropiado (útil, adaptable)

Vygotsky (2008)	Expresó refiriéndose a la creatividad cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre
Jiménez (2008)	La creatividad aporta renovadoras formas para analizar la naturaleza misma de un problema, estudio que permite generar una gama de posibilidades de solución
Sicilia (2009)	La creatividad aporta renovadoras formas para analizar la naturaleza misma de un problema, estudio que permite generar una gama de posibilidades de solución.
Waisburd y Vivanco (2009)	La creatividad se da cuando su aporte se reconoce e incorpora al sistema, es decir, a la organización, donde al relacionarse con otras ideas aplicadas impacta el contexto y genera respuestas igualmente novedosas.
Runco (2010)	La creatividad es un constructo que incluye diferentes componentes subjetivos y contextuales que se interrelacionan de manera compleja para la generación de pensamientos y productos novedosos y originales
Álvarez (2010)	Considera que es una especie de imaginación que construye, y por lo tanto, requiere pensamiento divergente pero también convergente, que permite el acto de inventar, y el ingenio, la capacidad de encontrar soluciones novedosas
Ordoñes (2010)	La creatividad es la capacidad que tiene el ser humano de pensar cosas nuevas, y en la innovación, que es la capacidad de implementar dichas ideas de un modo diferente
Warner (2012)	Define la creatividad como un proceso mental que permite la generación de ideas; a su vez, puntualiza sobre innovación como la aplicación real de dichas ideas puestas en práctica para alcanzar el logro de los objetivos, las metas de la organización de manera eficiente y eficaz; por consiguiente, no se trata de sinónimos, es más, la razón de ser de la creatividad está en generar ideas, y el foco que precisa la innovación está en la implementación de las ideas

Fuente : Información extraída de, (Esquivias, 2004), (Hernández, Alvarado, & Luna, 2015, pág. 4), (Romo, Benlliure, & Sánchez, 2016, pág. 3), (Carrasco, 2016, pág. 36)., (Camargo, 2017, pág. 37), (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2017, pág. 156). . (Elisondo & Donolo, 2018, pág. 39).
Autoría propia

Reuniendo todos estos conceptos emitidos por tantos y tan diferentes autores, se podría inferir que la creatividad es un proceso, es una aptitud, es una expresión del

pensamiento, es una habilidad, es una producción de ideas, es una capacidad que posee el ser humano.

2.1.11. Etapas de la creatividad.

La creatividad es un proceso donde están interconectados los cinco sentidos como receptores, el sistema nervioso como trasmisor, el cerebro como procesador. Este proceso se realiza por fases o etapas.

a) ***Etapa de preparación:***

   Es la etapa de sensibilización de los problemas, los estímulos son captados a través de los sentidos, después son proyectadas al cerebro para centrar la atención el estímulo, iniciando la primera etapa del proceso creativo.

b) ***Etapa de incubación***

   En esta etapa el cerebro procesa la información recibida, buscando una solución, en el proceso creativo, el sub-consciente transforma el estímulo en la idea creativa.

c) ***Etapa de iluminación***

   Es la etapa donde aparece la solución del problema de repente, es el momento del ¡eureka.

d) ***Etapa de verificación***

   Es la etapa del proceso creativo donde se perfecciona la solución, intervienen diferentes áreas como los sentidos, el lenguaje, para ejecutar la obra creativa. (López & Llamas, 2016).

2.1.12. Teorías de la creatividad.

Existe diferentes teorías que tratan de explicar la creatividad desde diferentes enfoques y procesos metodológicos, investigadores del tema han estudiado la creatividad desde una perspectiva psicológica, humanista, personalistas. Los autores Kozbelt, Beghetto y Runco en el año 2010 plantearon diez teorías sobre la creatividad.

a) ***Teorías del desarrollo***

   Sostienen que las personas despliegan la creatividad durante su vida a partir de las interacciones que se producen en diferentes contextos.

b) ***Teorías psicométricas***

   Son aquellas que consideran que la creatividad puede ser medida a través de instrumentos estandarizados.

c) ***Teorías cognitivas:***

   Se caracterizan por investigar los procesos de pensamiento creativo, combinación conceptual, expansión, metáforas.

d) ***Teorías componenciales:***

   Son aquellas que analizan momentos y elementos de procesos creativos.

e) ***Teorías de resolución de problemas***:

   Son aquellas que se centran en el estudio de las soluciones creativas.

f) ***Teorías de formulación:***

   Estas teorías se caracterizan por investigar los procedimientos de generación de problemas.

g) Teorías evolucionistas:

Aquellas que estudian los procesos de evolución, generación y selección de ideas de creativos reconocidos.

h) Teorías tipológicas:

Teorías que intentan identificar categorías de creadores.

i) Teorías sistemáticas:

Aquellas teorías que explican interrelaciones complejas entre diferentes elementos de los procesos.

j) Teorías económicas:

Son aquellas que desarrollan sus estudios desde la óptica del mercado y de los potenciales costos y beneficios de los procesos creativos. (Elisondo & Donolo, 2018, pág. 38).

2.1.13. Influencia de la creatividad en la formación del niño

El hombre es un ser creativo desde el inicio de su existencia, cuando el niño empieza a sostener objetos con sus manos comienza a crear imágenes en su mente, al ir creciendo su creatividad se va desarrollando al recibir nuevos estímulos

> La creatividad es un componente básico que influye en el desarrollo integral de la personalidad de forma general y en los niños en particular, como futuros ciudadanos que deberán enfrentarse a un mundo muy cambiante que exige saber solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos de actuación donde se encuentren. (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2017, pág. 156)

El proceso creativo es algo inherente al ser humano, es un actividad biológica, cognitiva, afectiva que al ser desarrollada desde edad temprana determinará rasgos de la personalidad del adulto, en cuanto a la salud emocional mental.

> La categoría creatividad desde el punto de vista teórico y metodológico orienta a identificarla como un instrumento para solucionar problemas de la vida práctica

> del sujeto a cualquier edad, si es que se forma desde las edades más tempranas, será una herramienta insospechable de desarrollo en el sujeto. (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2017, pág. 160).

Ser creativo no es solo pintar un cuadro, hacer una escultura, realizar un dibujo, ser creativo es tener la capacidad para resolver un problema cualquiera en la vida diaria, buscar soluciones posibles donde no las hay, utilizando la imaginación y esa habilidad tiene que cultivarse durante toda la vida.

2.1.14. Actividades lúdicas como motivador de la creatividad en la escuela.

En el sistema educativo tradicional utiliza como método de formación y aprendizaje académico, la memorización de contenidos. En algunas escuelas a nivel de preescolar se están incluyendo las actividades lúdicas como técnicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, pero no todos los docentes comparten esta idea.

Los juegos además de ser una actividad recreativa que se desarrollan en un tiempo y lugar determinado, han pasado ser una herramienta para los docentes, los niños además de realizar una actividad lúdica en el aula, realizan una actividad que impulsa el desarrollo de su la creatividad. A través de los juegos en la escuela el niño potencializa sus habilidades creativas.

> La escuela tiene como intención la formación y creación de futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante situaciones cotidianas donde se crea necesario la actuación del individuo. Para ello, la escuela se ha de reconocer como un espacio lúdico, activo que ha promovido situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, para actuar ante tales situaciones con capacidad creadora y lucrativa. (Ferrániz, 2014, pág. 101)

Para que el niño desarrolle una idea creativa es necesario estimular al niño a través del juego, utilizando objetos, promoviendo la curiosidad propia de los niños y estrategias dirigidas a estimular sus capacidades creativas.

> En el contexto de la educación es la herramienta ideológica que, por encargo social, tiene la responsabilidad de la formación integral del ser humano para la vida en su sentido unitario del potencial cognitivo y afectivo, motivacional del educando como instrumento de desarrollado del pensamiento analítico, independiente y creativo de los niños, adolescentes y jóvenes. El desarrollo de creatividad deviene como expresión de ese objetivo y del entrenamiento de un pensamiento analítico, activo e indagador que nace por el empuje de una enseñanza desarrolladora. (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2017, pág. 154)

La educación no es solo asistir a una unidad educativa a adquirir conocimientos científicos, educación abarca todo lo que aprende en su formación integral el ser humano desde que nace hasta que muere, el niño se educa se forma y se motiva a desarrollar la creatividad como una herramienta para solucionar situaciones o problemas durante su vida adulta.

2.2. Antecedentes investigativos

En un estudio doctoral realizado en Colombia por Parra, en el año 2016, aborda la creatividad en la educación infantil en una comparación entre instituciones públicas y privadas, evaluando el desarrollo creativo de los niños en ambos tipos de instituciones. Bajo una metodología con un enfoque cuantitativo la investigadora concluyo que no existía diferencia marcada en el desarrollo de los niños de instituciones públicas y la de colegios privados. Para la valoración de la Creatividad emplearon el Test CREA determinando que la creatividad de los niños se encontraba en un nivel medio. En cuanto a las prácticas docentes empleadas para fomentar la creatividad en las instituciones la investigador dio a notar que las más comunes era el uso de materiales didácticos en el aula, cuestionamiento de los niños para promover el desarrollo creativo, seguimiento continuo del desarrollo creativo de los niños, relacionar las distintas áreas de estudio con el desarrollo creativo, concluyendo en general que la aplicación de la creatividad como una línea trasversal en el currículo ayuda a su desarrollo y estimulo correcto (Parra, 2016).

Otra investigación similar realizada en Perú por Torrejon en el 2018, se centra en evaluar el nivel de creatividad de los niños de 5 años en un centro de educación inicial. La autora justifica su investigación en el carácter fundamental de la creatividad para a la vida del ser humano siendo esta la base de las ideas y de la generación de innovación. La investigadora sostiene que para el desarrollo creativo de los niños en edad de 5 años es necesaria la estimulación temprana adecuada. Para realizar la investigación la autora se basó en una metodología descriptiva con una muestra de 15 niños de 5 años a los cuales se les aplicó el Test de Torrance. La investigación obtuvo como resultado que el 60% de los niños mostraron un nivel bajo de creatividad y tan

solo 20% un nivel acorde a su edad. Estos resultados le permitieron conocer que en la institución de estudio el nivel creativo de los niños se encontraba por debajo de los normal reconociendo la necesidad de establecer una estrategia para fomentar a través del aprendizaje la creatividad infantil (Torrejon, 2018).

En un estudio realizado en La Rioja por Pascual en el año 2015 con el propósito de develar los indicativos de creatividad en niños de 4 a 8 años, basándose en un enfoque cuantitativo realizaron el diagnóstico de los índices de creatividad de una población de niños de Educación infantil y Primaria. Uno de los principales objetivos fue el de comparar las puntuaciones obtenidas en cuanto a la flexibilidad, originalidad y el índice de creatividad de los niños estudiados, determinando que el componente con mayor peso desarrollado por los niños fue el de la originalidad, así mismo el investigador analizó trasversalmente la tendencia de los componentes de creatividad entre las edades de 4 a 8 años, determinando que los componentes de Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y el índice de creatividad se ve influenciado significativamente con la edad, siendo el de mayor asenso la fluidez, seguida de la originalidad y por último la flexibilidad (Pascual, 2015).

Otra investigación relevante fue la llevada a cabo por Rodolfo López en Bogotá titulada Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula, la cual surgió por la necesidad de diseñar y promover ambientes de aprendizaje que posibiliten el desarrollo del pensamiento creativo como una alternativa para la transformación de las condiciones sociales en la sociedad actual. El artículo científico desarrollado se basó en presentar algunas estrategias de enseñanza creativa u sobre las implicaciones directas en los ambientes de aprendizaje para el desarrollo creativo contemplando una propuesta pedagógica denominada “Happening Pedagógico” y

algunas reflexiones de diseños curriculares en pro de la promoción de la creatividad. Entre las conclusiones más relevantes del estudio denota que;

> Durante la implementación de la secuencia didáctica, las interacciones emergentes promovieron un rol activo del profesor y los estudiantes. La relación profesor-estudiante se manifestó a través de la interacción dialógica, para informar y orientar, y la interacción organizativa, centrada en la distribución espacial y el carácter normativo. De otra parte, la interacción estudiante-profesor se presentó a partir de la interacción dialógica centrada en la pregunta y la interacción cooperativa estudiante-estudiante. En la interacción profesor-estudiante, el diálogo se estableció para informar. El profesor se encarga de sugerir y reorientar la pregunta al grupo clase, con lo que motiva la participación, y atiende y escucha las inquietudes de los estudiantes. (López R. , 2017, pág. 245)

Estas apreciaciones realizadas durante la investigación resaltan como en el proceso de enseñanza y motivación de la creatividad en el aula de clases el rol desempeñado por los docentes es casi pasivo fungiendo como un ente motivador de la población de estudiantes a través de la formulación de ideas al grupo y son los estudiantes quien de manera activa interactúan entre ellos generando nuevas ideas, dando riendas sueltas a la creatividad

2.3. Fundamentación legal

Con acuerdo Ministerial 0042-14 de 11 de marzo de 2014, se oficializa la aplicación y el cumplimiento obligatorio del Currículo de Educación Inicial, para todas las instituciones públicas, particulares y fiscomisionales a nivel nacional que oferten el nivel de educación inicial. El Currículo de Educación Inicial se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos en este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de Educación General Básica, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje".

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008)

TÍTULO II

DERECHOS

CAPÌTULO PRIMERO

Art.27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias 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.(Asamblea Constituyente, 2008)

Que, el artículo 40 de la LOEI define el nivel de educación inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños desde los tres años hasta los cinco años de edad; nivel que se articulará con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas del desarrollo humano; (Asamblea Constituyente, 2008).

Que, el artículo 27 del Reglamento General a la LOEI establece niveles y subniveles del Sistema Educativo Nacional, entre los que se encuentra el nivel de educación inicial que incluye dos subniveles: el inicial 1, que comprende a infantes hasta tres años de edad; y, el inicial 2, correspondiente a infantes de tres a cinco años de edad; (Asamblea Constituyente, 2008).

TÍTULO VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

SECCIÓN CUARTA

EDUCACIÓN

Art. 344.-De la Sección Primera, Educación, del Título VII del Régimen del Buen Vivir de la Constitución de la República del Ecuador. Determina que el sistema Nacional de Educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de Educación Inicial, Básica y Bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior. (Asamblea Constituyente, 2008).

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI)

TÍTULO I

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO ÚNICO

DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

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

i. Educación en valores.- La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación; (Asamblea Constituyente, 2008).

j. Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación; (Asamblea Constituyente, 2008).

ll. Pertinencia. - Se garantiza a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial. (Asamblea Constituyente, 2008).

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

LÍBRO PRIMERO

LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una Educación de calidad. Este derecho demanda de un Sistema Educativo que:

1.- Garantice el acceso y permanencia de niños, niña de educación y adolescente hasta el bachillerato y su equivalente.

2.-Respete las culturas y especificidades de cada región o lugar.

3.-Contemple propuestas educativas flexibles y alternativas para atender a las necesidades de todos los niños y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiere mayores oportunidades para aprender.

4.-Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, material didáctico, laboratorios, locales, instituciones o recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para su aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de 0 a 5 años, y por lo tanto se desarrollarán problemas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos, y

5.-Que se respeten las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes (Congreso Nacional, 2003).

Capítulo III

3. Metodología

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación se planteó bajo un enfoque **cuantitativo** que permitió conocer de manera numérica el nivel de desarrollo creativo de los niños que formaron parte de la investigación y así poder luego de aplicar los instrumentos de recolección de datos que permitieron verificar con certeza la hipótesis planteada a través de estadísticos de prueba. `

El alcance de la investigación es **descriptivo** pues se pretendió conocer el comportamiento de la población frente a una problemática latente como lo es el poco desarrollo del pensamiento creativo y como respondía ante una intervención educativa basada en actividades lúdicas dirigidas específicamente al problema.

Debido a que para comprobar la efectividad de la metodología diseñada se aplicó una metodología técnica empleando un instrumento prediseñado que permitió cuantificar la respuesta de los niños en dos grupos el experimental y el control, el estudio se considerará igualmente **experimental de campo.**

3.2. Población y muestra

La muestra de esta investigación proviene de un muestreo no probabilístico, de tipo intencional, o mejor conocidos por conveniencia determinando a la población de este estudio de la siguiente manera:

Grupo de control: 13 niños de 5 años de la Unidad Educativa.

Grupo experimental: 11 niños de 5 años de la misma Unidad Educativa

Tabla 4 *Población para la Recolección de Información*

Entidad / Persona	**Cantidad**
Docentes de Preparatoria	2
Niños	24
Total	26

Autoría propia

Debido a que la cantidad de niños que cumplían con las condiciones para la realización del estudio era reducida no se procedió a aplicar ningún tipo de técnica de muestreo probabilístico para muestras finitas, por lo que la población de estudio será el total del universo muestral.

3.3. Técnicas/ Instrumentos

Para esta investigación, se aplicó la prueba estandarizada llamada Test de Figuras Incompletas de Torrance (1969), este test está diseñado para evaluar la creatividad de los niños desde los 5 años considerando 4 aspectos fundamentales, la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de formas y figuras (ver Anexo 1) dicho test cuenta con validez y confiabilidad de aplicación en todos sus ítems puesto que presenta un alto nivel de comprensión. Para el presente estudio se usó esta prueba con la finalidad de apreciar y analizar el hecho investigado sobre los niños de la unidad en forma directa, espontánea y natural, donde se precisó de veinte preguntas de logro, con cuatro alternativas de respuesta sobre datos puntuales acerca de las dimensiones de la creatividad mediante las actividades lúdicas.

3.4. Procedimiento/toma de datos

Para la presente investigación se realizaron las siguientes actividades como procedimiento en la recolección de los datos:

a) Se solicitó permiso respectivo al rector de la Unidad Educativa Rumiñahui a través de una solicitud escrita para poder aplicar los instrumentos de recolección de datos sobre las variables sujetas de investigación, la misma que será legalmente autorizada con el sello respectivo.
b) Se acudió a las instalaciones físicas de la Rumiñahui para efectuar la observación a los niños a la vez se aplicó el cuestionario a los docentes de la muestra seleccionada en el horario de trabajo y atención correspondiente.
c) Se realizó la solicitud del permiso a los padres para la aplicación del instrumento de recolección de datos y de aplicar la guía lúdica.
d) Se procedió a la aplicación de los Test de Figuras Incompletas de Torrance a cada niño tanto del grupo control como del grupo experimental al iniciar las actividades académicas del período lectivo 2019-2020. Para este procedimiento se contó con la colaboración de dos docentes de Educación Inicial y la Investigadora.
e) Se realizó la aplicación metodológica de las actividades lúdicas en el grupo experimental y posteriormente a esto se evaluaron los grupos de estudio mediante la aplicación del Test de Torrance. Para este procedimiento se contó con la colaboración de dos docentes de Educación Inicial y la Investigadora.
f) Los datos obtenidos fueron analizados y procesados de manera descriptiva por frecuencia y porcentaje de ocurrencia empleando el software Excel
g) Para corroborar la fiabilidad de la investigación se aplicó un estudio probabilístico que permitió conocer si los datos presentaban un nivel de significancia igual o mayor al 95%.

3.5. Análisis e interpretación de resultados

Con el fin de conocer la perspectiva de las docentes se procedió a la aplicación de una entrevista con un cuestionario de preguntas previamente diseñado obteniendo como resultado lo siguiente

¿Conoce usted los beneficios de aplicar actividades lúdicas para el desarrollo de los niños?

En cuanto al conocimiento de los beneficios de la aplicación de actividades lúdicas en el aula de clases para el desarrollo de los niños, las entrevistas permitieron dar a notar que ambas docentes manejaban someramente los beneficios del juego con un fin didáctico mostrando en sus respuestas que permitían que los niños jugaran al culminar la jornada para que ellos se distrajeran y no con un fin didáctico

¿Cuenta usted con un plan de clases semanal donde incluya las actividades lúdicas en proceso de enseñanza?

Ambas docentes expresaron que en sus planificaciones semanales no contaban con un plan de clases específico donde se aplicaran actividades lúdicas de manera concreta para desarrollar algún aspecto puntual en los niños

¿Qué actividades lúdicas aplica usted para el desarrollo de la creatividad de los niños?

Las docentes indicaron que no desarrollan una actividad en específico, sin embargo, indican que alguno de los juegos implica el desarrollo creativo de los niños ya que se ponen a pensar y generan ideas nuevas o pintan cosas nuevas.

¿Considera usted que el plan actual de clases contempla el desarrollo de la creatividad del niño?

Ambas docentes expresaron que no está indicado el desarrollo específico de la creatividad en los niños que solo se centra en el desarrollo del área lingüística, iniciación a la lectura, reconocimiento de formas y figuras y la parte numérica

Las observaciones realizadas en la ejecución de la entrevista dieron a notar que una de las principales dificultades que presentaron los niños en el desarrollo creativo es contar con un sistema educativo donde el principal enfoque está en el desarrollo de las competencias básicas y no en la integridad del niño y en la estimulación temprana de la creatividad.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos al aplicar el instrumento para evaluar el nivel de desarrollo de la habilidad creativa de los niños

Tabla 5 Nivel de fluidez pre y postest grupo experimental

	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Alta	1	8%	7	54%
Media alta	6	46%	6	46%
Media baja	6	46%	0	0%
Baja	0	0%	0	0%
Total	13	100%	13	100%

Autoría propia

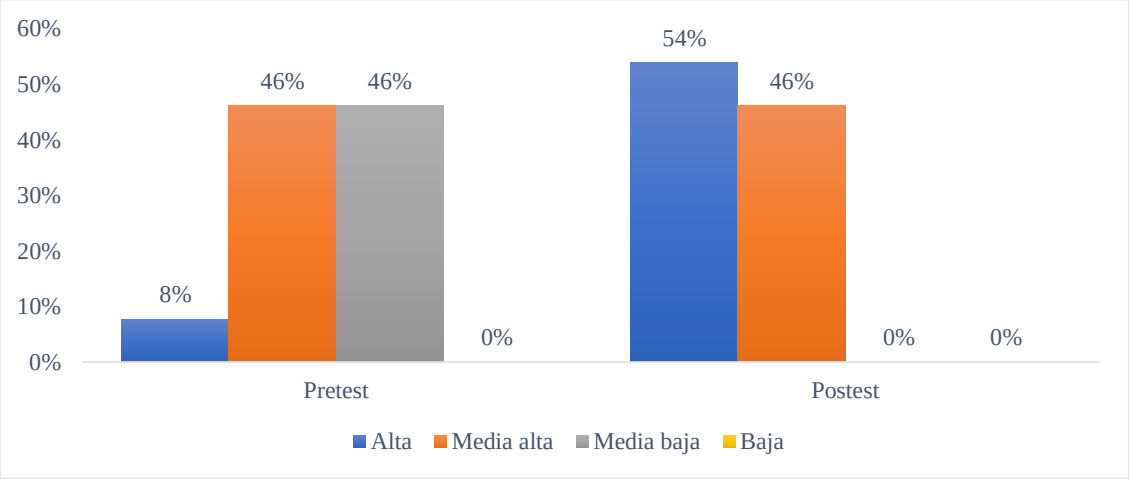


Gráfico 1 Nivel de fluidez pre y postest grupo experimental

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos previa y posteriormente al desarrollo de las actividades en el aula de clases donde se empleaba la lúdica para fomentar la creatividad arrojaron como resultado que en cuanto al nivel de fluidez de los niños para generar nuevas ideas a partir de ciertos patrones en la toma inicial mostraron que un 46% presentaba una capacidad media baja para realizar dibujos, 46% media alta y solo el 8 % fue cualificado como con una alta fluidez creativa. Posterior a la intervención lúdica se evidenció que un 46% mostraba capacidades media alta de fluidez y el 54% alta fluidez creativa,

presentando mayor facilidad para crear dibujos a partir de líneas guías con mucha más facilidad y variedad.

Tabla 6 Nivel de flexibilidad pre y postest grupo experimental

	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Alta	1	8%	6	46%
Media alta	5	38%	7	54%
Media baja	7	54%	0	0%
Baja	0	0%	0	0%
Total	13	100%	13	100%

Autoría propia

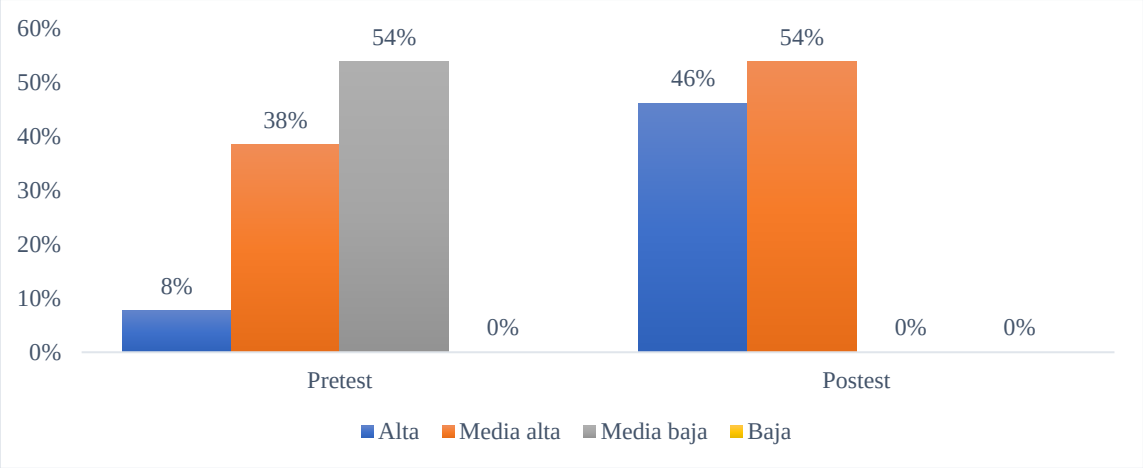


Gráfico 2 Nivel de flexibilidad pre y postest grupo experimental

Análisis e interpretación

En cuanto a la flexibilidad de los niños para abordar las situaciones propuestas por el test desde diferentes categorías y generar respuestas distintas en cada situación arrojo que los niños en la evaluación inicial mostraban poca diferencia en los garabatos realizados en cada uno de los ítems por lo que se observó que el 54% de los niños presentaron un nivel medio bajo para su edad, un 38% medio alto y un 8% una alta flexibilidad creatividad. Posterior a la intervención lúdica se observó que un 54% de los

niños mostraban una cualificación media alta y un 46% como alta, evidenciando que luego de la aplicación de la intervención diseñada por la presente investigación los niños mostraron una mejoría del 38% en la categoría de capacidad alta y de 16% en capacidad media alta frente a la flexibilidad creativa.

Tabla 7 Nivel de Elaboración pre y postest grupo experimental

	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Alta	2	15%	7	54%
Media alta	5	38%	6	46%
Media baja	6	46%	0	0%
Baja	0	0%	0	0%
Total	13	100%	13	100%

Autoría propia

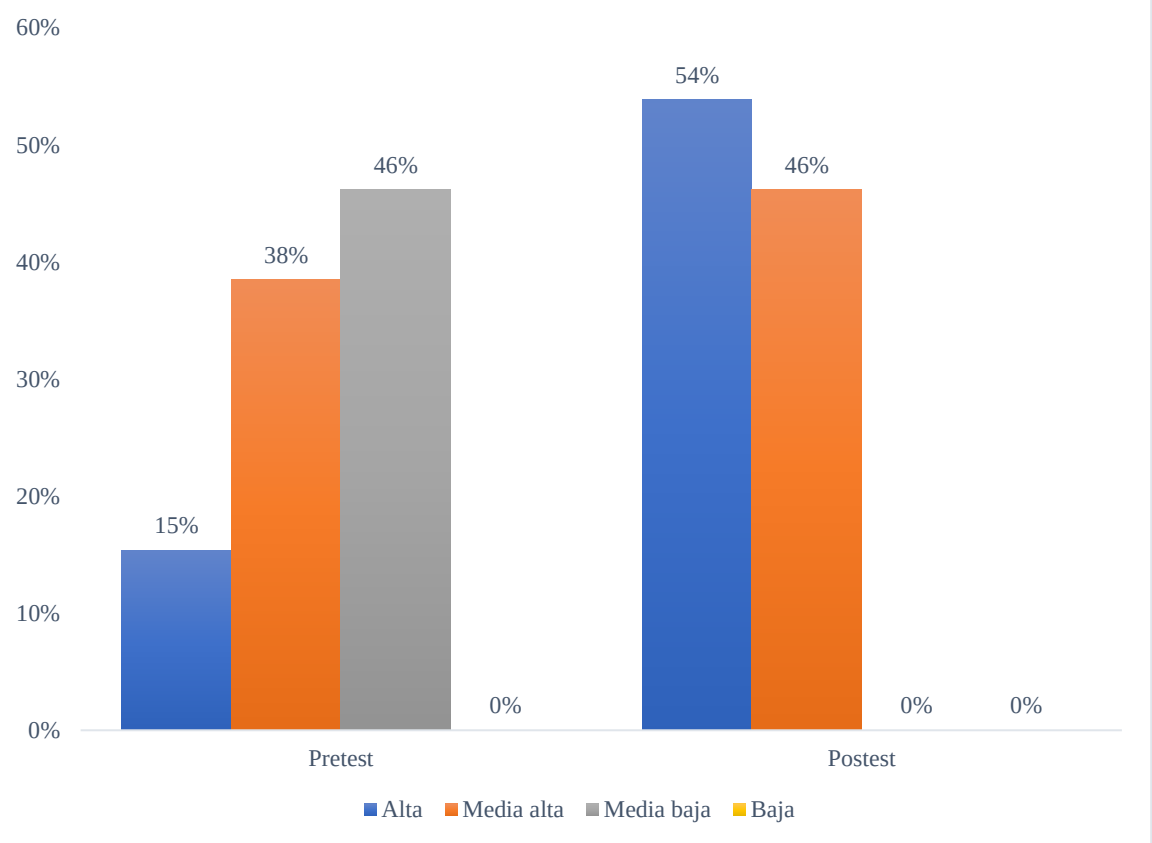


Gráfico 3 Nivel de elaboración pre y postest grupo experimental

Análisis e interpretación

En cuanto a la capacidad de los niños de elaborar imágenes con cierto nivel de detalles para su edad, se observó que inicialmente un 15% de los niños alcanzó a colocar ciertos detalles a cada dibujo, como ojos, sonrisas, cabellos, entre otros, 38% de los niños mostraron una capacidad media alta y un 46% media baja. Luego de aplicar la metodología lúdica se volvió a realizar la toma de la escala de Torrance arrojando como resultado que un 46% de los niños incluían detalles en sus dibujos alcanzando un nivel medio alto de elaboración y un 54% de niños una calificación de capacidad alta para la elaboración creativa. Evidenciando una mejora de las capacidades en un 46% de los niños.

Tabla 8 Nivel de originalidad pre y postest grupo experimental

	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Alta	0	0%	8	62%
Media alta	8	62%	5	38%
Media baja	5	38%	0	0%
Baja	0	0%	0	0%
Total	13	100%	13	100%

Autoría propia

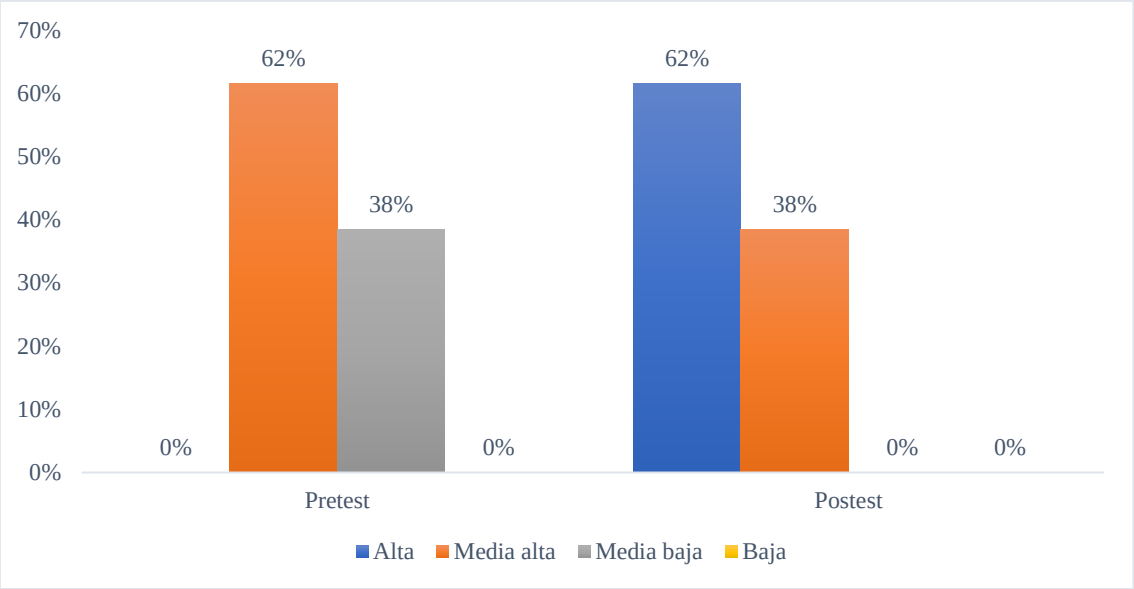


Gráfico 4 Nivel de originalidad pre y postest grupo experimental

Análisis e interpretación

En cuanto a las capacidades de los niños respecto a la originalidad de los dibujos presentados con respuestas poco comunes en la toma inicial de datos, el 38% presentaban una capacidad media baja, y un 62% capacidad media alta, Posterior a la intervención lúdica se presentó una mejoría registrando un 62% con capacidad alta para desarrollar dibujos con características únicas y un 38% con capacidad media alta.

Diagnóstico de la capacidad creativa del grupo control y experimental

Para comparar el nivel de desarrollo creativo de los niños que fueron expuestos a la guía, se procedió a trabajar con dos grupos, el primero denominado grupo experimental cuyos resultados parciales fueron expuestos anteriormente y el segundo, el grupo control, donde no se aplicó ninguna guía entre los dos tiempos de medición, interviniendo así solo el factor tiempo. A continuación, se muestran los resultados generales del nivel de creatividad global de cada grupo.

Tabla 9 Nivel de creatividad pre y postest grupo control

	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Alta	0	0%	0	0%
Media alta	4	36%	5	45%
Media baja	7	64%	6	55%
Baja	0	0%	0	0%
Total	11	100%	11	100%

Autoría propia

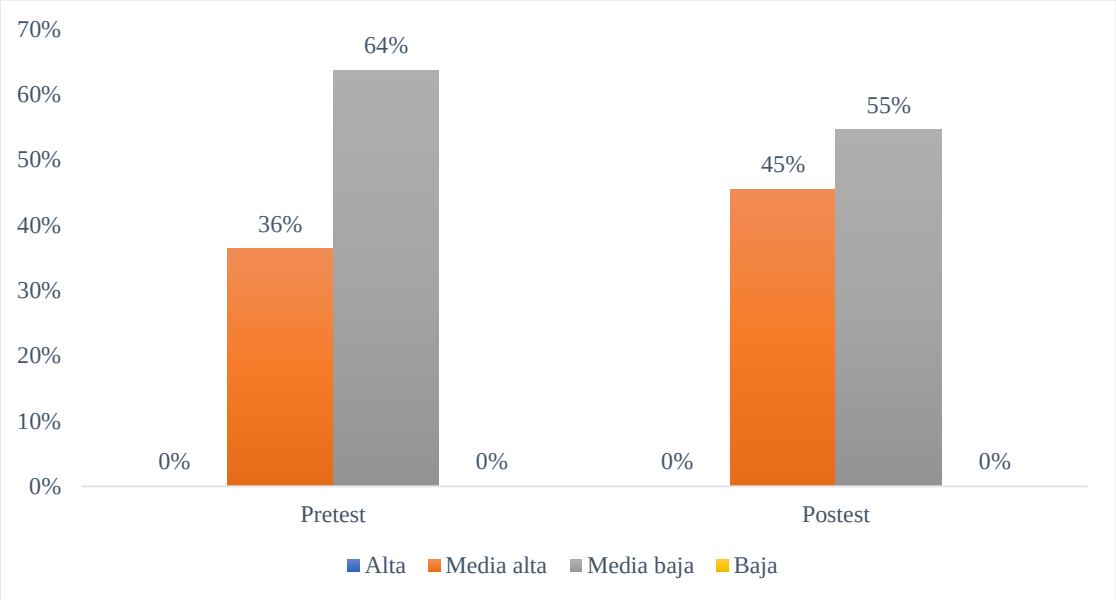


Gráfico 5 Nivel de creatividad pre y postest grupo control

Análisis e interpretación

En cuanto a las capacidades creativas de los niños en el grupo control en la toma inicial se evidencio que el nivel creativo global considerando la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad de los niños era de un 64% con capacidad media baja y 36% con capacidad media baja. En la evaluación postest realizada en el grupo donde no se realizó ninguna intervención especial además del proceso educativo cotidiano, se evidenció que un 55% de los niños presentaban un desarrollo cualificado como medio

bajo y 45% como medio alto. Los resultados evidenciaron una mejora correspondiente al proceso natural del desarrollo propio de los niños en su infancia temprana.

Tabla 10 Nivel de creatividad pre y postest grupo experimental

	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Alta	1	8%	6	46%
Media alta	5	38%	7	54%
Media baja	7	54%	0	0%
Baja	0	0%	0	0%
Total	13	100%	13	100%

Autoría propia

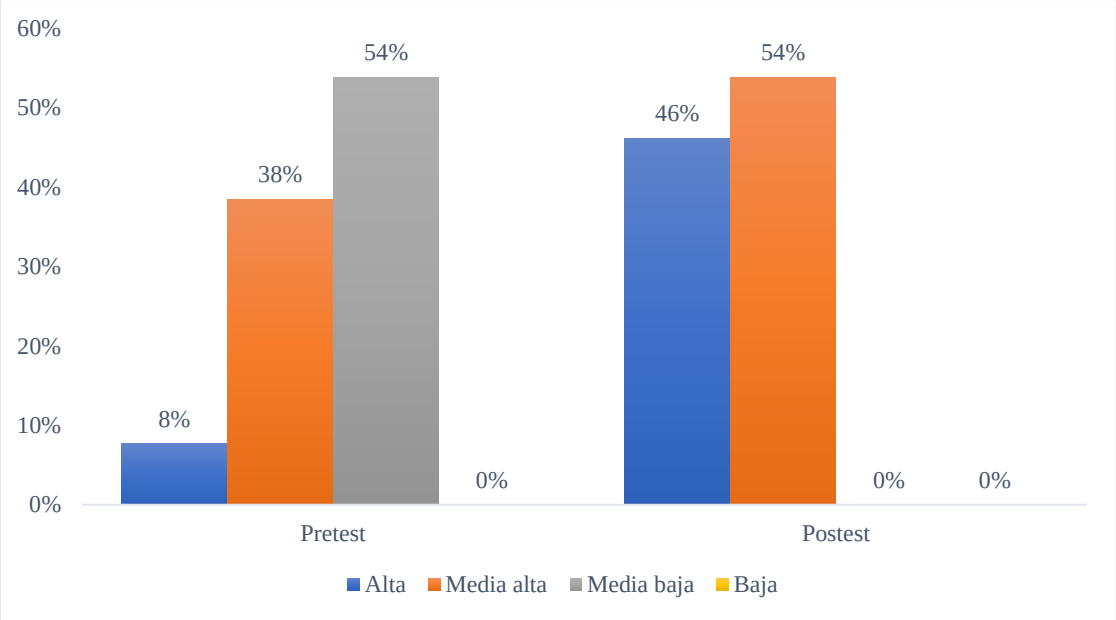


Gráfico 6 Nivel de creatividad pre y postest grupo experimental

Análisis e interpretación

La valoración realizada con la escala Torrance previo y posterior a la aplicación de la guía de actividades lúdicas arrojó como resultado inicialmente que el nivel de creatividad global de la población de niños pertenecientes al grupo experimental se discriminaba en 54% de niños con capacidades media baba, 38% de niños con capacidades media alta y 8% con creatividad alta para su edad. Posteriormente se aplicó

periódicamente actividades lúdicas en el aula de clases dirigidas a despertar creativo de los niños, arrojando como resultado que en la segunda evaluación los niños presentaron mayores destrezas creativas en la valoración con un 54% de niños con capacidades media alta y un 46%% de niños con capacidad alta, demostrando así la efectividad de la propuesta.

Los resultados obtenidos a partir del grupo experimental y de control permitieron denotar la efectividad de la propuesta aplicada al generar mejorías más notorias en el grupo experimental que en grupo control, donde se observó que en la medida que se ejecutaban las actividades los niños alcanzaban a presentar trabajos y a desarrollar productos donde se evidenciaba mayor desarrollo creativo de los niños mostrando mayor independencia, usos distintos de los materiales, representaciones individuales con mayor nivel de detalle, entre otros indicadores de creatividad.

Capítulo IV

4. Presentación de resultados

4.1. Resultados según los objetivos

OBJETIVO	RESULTADOS
Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa Rumiñahui.	La comprobación de la influencia que tiene la realización de actividades lúdicas para el desarrollo creativo de niños en edad de 5 años se realizó a través de la comparación de los resultados obtenidos en dos tiempos de medición en dos grupos; uno experimental y uno control, con el objeto de contrastar el comportamiento de los dos en cuanto a la aplicación de una propuesta didáctica diseñada con ese fin. Los resultados obtenidos permitieron contrastar el comportamiento de los grupos previa y posterior a la intervención lúdica arrojando que en cuanto al grupo control no se encontraron mejoras en el nivel de creatividad en ambos tiempos de

	medición, mientras que en el grupo experimental se evidenció una mejoría significativa del nivel creativo de los niños en las áreas de fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y en el índice general de creatividad, para corroborar la significancia científico de los datos obtenidos se procedió a realizar una comprobación de la hipótesis de estudio arrojando que para la prueba t-student para comparación de muestras relaciones, las variaciones registradas presentaban un nivel de significancia mayor al 95% comprobando la hipótesis alternativa "Las actividades lúdicas Influyen en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, de la Unidad Educativa "Rumiñahui", de la Parroquia de San Simón, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo lectivo 2019-2020"

Evaluar la creatividad de los niños de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, mediante el Pre test.	Se realizó la evaluación del nivel de creatividad de ambos grupos mediante la aplicación del Test de Figuras Incompletas de Torrance, arrojando como resultados que en el grupo experimental el nivel creativo de los niños se encontraba en un 64% en la escala de media baja y 36% en media alta, así mismo en el grupo experimental un 54% en calificación de media baja y 38% de media alta. Estos resultados permitieron reconocer que los niños reflejaban problemas para producir varias ideas, abordar situaciones desde perspectivas diferentes, poca capacidad para agregar detalles y poca originalidad en las respuestas generadas.
Desarrollar una metodología para la aplicación de actividades lúdicas en el aula de clase.	Para estimular el pensamiento creativo de los niños en el aula de clases se realizó una propuesta de intervención que contemplaba actividades lúdicas empleando distintos materiales y situaciones con el fin de estimular el desarrollo del pensamiento creativo

	acorde a la edad promedio del grupo de estudio. Dicha guía constaba de 30 actividades no prelativas para ser aplicadas con recursos disponibles en el aula de clases, las cuales eran explicada de manera comprensible para quien el moderador de la actividad.
Aplicar las actividades lúdicas con los niños de 5 años de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.	Con el objetivo de corroborar la efectividad de la guía propuesta se procedió a su aplicación por un período de 4 semanas, en donde se logró interactuar con los niños y observar su comportamiento creativo frente a las distintas tareas estipuladas en la propuesta. Posterior a su aplicación en el grupo experimental se obtuvo como resultado que la población de estudio conformada por niños de 5 años presentó un índice de creatividad con un 46% de niños en nivel alto y 54% en media alta. Esto permitió verificar la efectividad de la aplicación de la guía lúdica metodológica

Evaluar la creatividad de los niños de la Unidad Educativa “Rumiñahui” mediante el pos test	La valoración realizada con la escala Torrance, posterior a la aplicación de la guía de actividades lúdicas, dio como resultado que los niños pertenecientes al grupo experimental presentaron mayores destrezas creativas con un 54% de niños con capacidad media alta y un 46% presentaron capacidad alta. Quedando demostrado en base a estos resultados la efectividad de la propuesta, en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Unidad Educativa “Rumiñahui”

4.2. Comprobación de la hipótesis

Para la comprobación de la hipótesis sobre la influencia de las actividades lúdicas sobre el desarrollo de la creatividad en los niños, se procedió a realizar el análisis y comprobación estadística mediante el uso del software IBM SPSS 22.0 siguiendo los pasos descritos a continuación

Presentación numérica del sistema de variables

Hipótesis alternativa

H_l: El desarrollo de la creatividad de los niños mejora con la aplicación de actividades lúdicas

$$\mathbf{H_l;\ X1<X2};$$

Donde X es el promedio del desarrollo creativo de la muestra de niños del grupo experimental (X_1: Pretest; X_2: Postest)

Hipótesis nula

H_0: El desarrollo de la creatividad de los niños NO mejora con la aplicación de actividades lúdicas

$$\mathbf{H_0;\ X_1 \geq X_2}$$

Nivel de significancia

Para un nivel de significancia del 95%, el valor de la sigma bilateral para la aceptación será

$$\mathbf{\alpha = 1 - 0.95 = 0.05}$$

Regla de decisión

$$\mathbf{H_1:\ X1<X2\ y\ \alpha < 0{,}05}$$

$$\mathbf{H_0;\ X_1 \geq X_2\ o\ Sig<0{,}05}$$

Prueba de hipótesis

Para la comprobación de la hipótesis se procedió a aplicar la prueba para comparación de medias relacionadas T-student para un nivel de significancia del 95%. Arrojando los siguientes resultados:

Tabla 11 Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pretest_exp	5,1923	13	1,47604	,40938
	Postest_expe	8,0577	13	1,26307	,35031

Autoría propia

Tabla 12 Prueba de muestras emparejadas

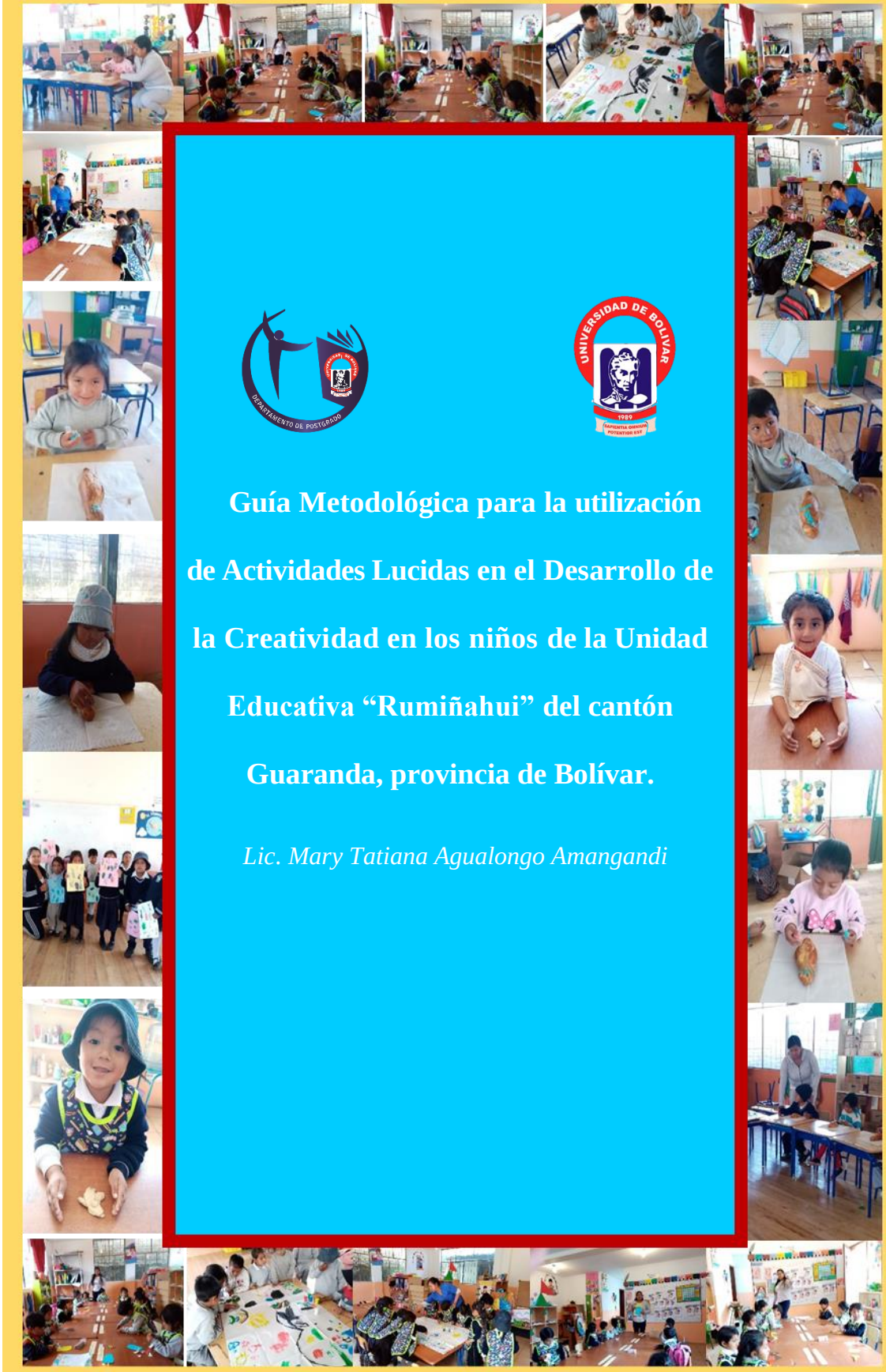
		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Pretest_exp - Postest_expe	-2,865	,48536	,13462	-3,15869	-2,57208	-21,28	12	,000

Autoría propia

Decisión

Los resultados obtenidos permitieron comprobar la hipótesis alternativa, partiendo del hecho de que el valor promedio de la creatividad de los niños del grupo experimental según el test de Torrance posterior a la intervención era mayor al registrado inicialmente (X_1,1923 < X_2,8,0577), aunado a esto el valor de la sigma bilateral resultante era menor al valor de alfa estimado como premisa (0.00<0.05). En base a estos resultados se afirma y comprueba que “Las actividades lúdicas influyen desarrollo de la creatividad en los niños preescolar”.

4.3. Desarrollo de la propuesta



PROPÓSITO

La guía metodológica de actividades lúdicas que se presenta a continuación, está elaborada con juegos factibles de ejecutar por los niños de 5 años dentro del aula de clase, con los materiales fáciles conseguir y económicos de adquirir. La finalidad primordial es ofrecer a los docentes de preescolar un instrumento de trabajo, que le oriente y le proporcione ideas para aplicar con los niños para estimularlos en el desarrollo de la creatividad utilizando actividades lúdicas.

ALCANCE

La guía de actividades está diseñada para que sea administrada por profesionales de preescolar, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 5 años, d la Unidad Educativa Rumiñahui, de la provincia de Bolívar Cantón de Guaranda.

OBJETIVOS

- Aplicar estrategias lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje para motivar el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años.
- Propiciar el interés por las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años
- Evaluar al nivel de creatividad alcanzado por los niños y las niñas posterior a realizar actividades lúdicas.

GUÍA METODOLÓGICA

ACTIVIDAD 1	Dibujando con nuestras manos
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Pinturas no tóxicas Láminas grandes de papel Cinta adhesiva Envases plásticos Ropa vieja adecuada Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil- **CON LAS MANOS A PINTAR:** A pintar con las manos Chic, chic, chic A pintar con las manos Chic, chic, chic La, la, la, la las manos a pintar La, la, la las manos a pintar A pintar La, la, la las manos a pintar A pintar.
EJECUCIÓN	La docente sujeta en las paredes las láminas de papel y coloca las pinturas en los envases plásticos Los niños se pondrán la ropa adecuada Indica a los niños que creen una pintura con sus manos libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 1: Dibujando con nuestras manos.
Fuente: Información extraída de https://www.danonino.com.ar/encuentra-una-actividad/pintura-de-contorno-con-ninos-animales-con-manos.

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 2	Mi helado favorito
DESTREZA	Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.
RECURSOS	Pinturas no tóxicas Paletas de helado Cola plástica Pinceles Tijeras punta roma Hojas de papel de colores Cartulinas de colores Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil**.** **SAMMY EL HELADERO:** Sammy el heladero es un pingüino feliz y gordito vive en su patria de hielo. vendiendo helado y empujando su carrito. Los helados que Sammy vende los hace con agua y con risa. A veces les pone leche, nueces molidas y un poco de brisa.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en las mesas Distribuye los materiales en las mesas Indica a los niños que recorten la cartulina en forma de helados, las decoren y peguen las paletas Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 2:mi helado favorito.
Fuente: Información extraída de autoría propia.

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 3	Mi libro de dibujar
DESTREZA	Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.
RECURSOS	Pinturas no tóxicas Paletas de halado Cola plástica Pinceles Tijeras punta roma Hojas de papel blancas Hilo de estambre de colores Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **CINCO LOBITOS** Cinco lobitos tiene la loba, cinco lobitos, detrás de la escoba. Cinco lobitos, cinco parió, cinco críos, y a los cinco, a los cinco tetita les dio.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en las mesas Distribuye los materiales en las mesas Ayuda a los niños que peguen las paletas para hacer las tapas del libro La docente recorta, pega y arma el libro Indica a los que decoren los libros Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 3:mi libro de dibujar.
Fuente: Información extraída de https://www.bricoydeco.com/reciclar-palitos-de-helado-ideas/.

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad			

Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 4	Mis recuerdos
DESTREZA	Realizar representaciones gráficas utilizando el dibujo con detalles que le dan intencionalidad y sentido para identificarlos
RECURSOS	Cola plástica Tijeras punta roma Hilo estambre de colores Paletas de helado Fotografía familiar Pinzas para ropa Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **QUE LLUEVA** Que llueva, que llueva, la vieja de la cueva, los pajaritos cantan, las nubes se levantan, ¡Qué sí! ¡qué no! que caiga un chaparrón, con azúcar y turrón, que rompa los cristales de la estación
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en las mesas Distribuye los materiales en las mesas Ayuda a los niños que peguen las paletas para hacer un cuadrado Indica a los niños que enrollen el hilo de estambre alrededor de las paletas a su gusto Indica que sujeten la fotografía con la pinza Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA

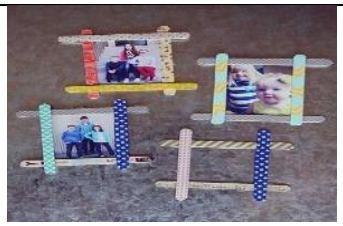


Ilustración 4: mis recuerdos
Fuente: Información extraída de https://www.pinterest.com/pin/685743480731199396/?lp=true

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación			

Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 5	Mis obras de arte
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Pinturas no tóxicas Pinceles Láminas de papel Envases plásticos Pañitos o servilletas Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **EL COCHERITO** El cocherito, leré me dijo a noche, leré, que, si quería, leré montar en coche, leré. Y yo le dije, leré con gran salero, leré. no quiero coche, leré que me mareo, leré. El nombre de María que cinco letras tienen: la M, la A, la R, la I, la A. M-A-RÍ-A.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en las mesas Distribuye los materiales en las mesas Indica a los niños que realicen una pintura a su gusto Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 5: mis obras de arte.
Fuente: Información extraída de https://www.pinterest.es/pin/374713631476510746/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad			

Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 6	Mis animalitos
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Cola plástica Tijeras punta roma Motas de algodón Pompones de colores Papel de colores Palitos de colores Botones negros o azules Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **TENGO, TENGO, TENGO:** Tengo, tengo, tengo. Tú no tienes nada. Tengo tres ovejas en una cabaña. Una me da leche, otra me da lana, y otra me mantiene toda la semana.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en las mesas Distribuye los materiales en las mesas Recorta en los papeles caritas de animales Indica a los niños que peguen las motitas de algodón en las caritas a su gusto Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 6 mis animalitos.
Fuente: Información extraída de https://www.guiademanualidades.com/ovejita-de-algodon-24882.htm

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 7	Jugando con los tacos
DESTREZA	•Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo.
RECURSOS	Tacos de madera o plástico Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **PALMAS PALMITAS** Palmas, palmitas, higos y castañitas, azúcar y turrón para mi niño/a son. Palmas, palmitas, que viene papa palmas palmitas que luego vendrá
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en las mesas Distribuye los tacos en las mesas Indica a los niños que jueguen libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 7: jugando con los tacos.
Fuente: Información extraída de https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 8	Huevos de Pascuas
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Cascaras de huevo, limpias Pinturas no tóxicas Pinceles Marcadores de colores Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil**.** **LOS NÚMEROS** Un, dos, tres Un, dos, tres Son los números son los números sí, sí, sí. Uno, dos, tres, cuatro sí, sí, si Son los números son los números sí, sí, sí.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en las mesas Distribuye los materiales en las mesas Indica a los niños que pinten los huevos libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 8 huevos de pascua.
Fuente: Información extraída de https://www.diariodeibiza.es/vida-y-estilo/decoracion/2019/04/16/cuatro-ideas-originales-decorar-huevos/1061074.html

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad			

Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 9	Juego de memoria
DESTREZA	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.
RECURSOS	Cartón de colores Pinturas no tóxicas Pinceles Marcadores de colores Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **EN EL AUTO DE PAPÁ** El viajar es un placer que nos suele suceder en el auto de papá nos iremos a pasear. Vamos de paseo, pi pi pi en un auto feo, pi pi pi pero no me importa, pi pi pi porque llevo torta, pi pi pi.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en las mesas Distribuye los materiales en las mesas Indica a los niños que corten en cuadros el cartón y pinten dos figuras iguales que prefieran Los niños juegan libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 9: juego de memoria.
Fuente: Información extraída de https://www.pinterest.com/pin/448741550352293389/?lp=true

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 10	Diseño mi franela
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Marco para serigrafía o marco de madera para fotografías Grapadora Lámina de acetato y hojas de papel Lápiz y Cuchilla Pinturas para telas no tóxicas y envases Pinceles y espátulas Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil- **ASERRÍN, ASARRÁN:** Aserrín aserrán los maderos de San Juan piden pan no les dan piden queso les dan hueso y se les ¡atora en el pescuezo! piden vino, si les dan se marean y se van
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños traer una franela y un marco para serigrafía Pide a los niños que hagan una figura sencilla en una hoja La docente corta la figura en la lámina, la engrapa al marco y lo coloca encima de la franela. Coloca pintura en los platos Indica a los niños que con el pincel coloquen pintura sobre la hoja de acetato y esparzan con la espátula. Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 10: diseño mi franela.
Fuente: Información extraída de https://salon-cprint.es/puede-aportar-la-serigrafia-hoy/.

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad			

Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 11	Estampando de hojas
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Hojas de papel en blanco Pinturas tempera no tóxicas Pinceles Hojas de plantas Platos plásticos Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil**.** **LA PANCITA** Desde que yo estaba en la pancita de mamita tú me veías, tú me veías. Y cuando estoy jugando o durmiendo en mi camita tú me ves y nunca me dejas. Por eso yo digo gracias Señor, por estar conmigo y cuidarme con amor.
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños traer hojas de platas Ubica a los niños en las mesas Distribuye los materiales en las mesas Coloca pintura en los platos Indica a los niños que con el pincel coloquen pintura a la hoja y que estampen sobre el papel Los niños juegan libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 11. Estampado de hojas.
Fuente: Información extraída de autoría propia.

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad			

Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 12	Moldeando los guagua de pan
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Harina de trigo Agua Azúcar Masa moldeada
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **AMASA LA MASA:** Amasa la masa Con gusto y con gracia Amasa la masa Con manos y con pies Amasa la masa Con codos y con panza Amasa la masa Que ya está listo el té Amasa la masa la masa la masa la masa Amásala más uuuu
EJECUCIÓN	La docente presenta los materiales a los niños Coloca sobre la mesa una cantidad adecuada de masa a cada niños y niña Los niños moldearan la masa para realizar el guagua de pan

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 12: moldeando los guagua de pan.
Fuente: Información extraída de autoría propia

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad			

Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 15	Mis granos favoritos
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Hojas de papel grueso en blanco o de colores Cola plástica Diferentes tipos de granos Pinceles Lápiz Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil**.** **GRANITO DE MOSTAZA:** Si tuviera fe si tuviera fe si tuviera fe fe fe si tuviera fe como un granito de mostaza (así de chiquitito) eso dice el señor Yo les diría a las montañas muévanse muévanse muevansesese Yo les diría a las montañas muévanse muévanse muevansesese Y las montañas de moverán ¡¡¡¡¡uhhhuuh!!!! Se moverán ¡¡¡¡¡¡¡uuh!!!!!
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Pide a los niños que realicen un dibujo en la hoja Les indica a los niños que rellenen el dibujo creado pegando los granos con la cola Deja que los niños peguen libremente los granos Observa y evalúa a los niños
ILUSTRACIONES DE REFERENCIA	
 *Ilustración 15: mis granos favoritos.* *Fuente: Información extraída de https://www.pinterest.com/circecalli/con-semillas/*	
ACTIVIDAD DE CIERRE	
La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?	

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD			
Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 16	Pinto con mi cepillo
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Hojas de papel grueso en blanco o de colores Cepillo dental viejo y limpio Pinturas de colores no tóxicas Pinceles Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **PIRULÍN, PIRULÓN:** Había dos gatitos junto al fuego del salón: el blanco Pirulín y el negro Pirulón. PIRULÍN, PIRULÓN, PIRULÍN CHISPÓN. Cazaban los mosquitos, ni una rata ni un ratón: el blanco Pirulín y el negro Pirulón. PIRULÍN, PIRULÓN, PIRULÍN CHISPÓN.
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Pide a los niños que creen un diseño con el cepillo dental y que esparzan, chispeen las pinturas Deja que los niños creen libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 16: pinto con mi cepillo.
Fuente: Información extraída de http://bmusikgarten.blogspot.com/2016/03/pintar-con-cepillo-de-dientes.html

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 17	Diseño con fomi
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Hojas de papel grueso en blanco o de colores Trozos de fomi Cola plástica Tijera punta roma Pinceles Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **LAS VOCALES:** Salió la A, salió la A, no sé a dónde va. a comprarle un regalo a su mamá Salió la E, salió la E, no sé a dónde fue fue con su tía Marta a tomar té. Salió la I, salió la I y yo no la sentí fue a comprar un puntico para mí. Salió la O, salió la O, y casi no volvió fue a comer algo y engordó- Salió la U, salió la U, y qué me dices tú salió en su bicicleta y llegó al Perú. a, e, i, o, u, i, o... a, e, i, o, u....
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Pide a los niños que corten libremente el fomi y los pegue en la hoja creando una figura Deja que los niños peguen libremente Observa y evalúa a los niños
ILUSTRACIONES DE REFERENCIA	



Ilustración 17: diseño con fomi
Fuente: Información extraída de https://www.pinterest.com/pin/108227197273527657/?lp=true

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 18	Diseño con sal
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Hojas de papel grueso en blanco o de colores Cualquier tipo de sal Cola plástica Pinturas de tempera no tóxicas Lápiz y pincel Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil **LA CHIVITA:** La chivita sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar. sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar. hay que llamar al lobo para que saque a la chiva. el lobo no quiere sacar a la chiva, la chiva no quiere salir de ahí. sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar...
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Pide a los niños realizar una figura en el papel, luego que coloquen cola plástica sobre las líneas de la figura Indica a los niños esparcir la sal sobre el diseño y antes de secar, dar color con la tempera Deja que los niños peguen libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 18: diseño con sal
Fuente: Información extraída de https://www.pinterest.com/pin/352195633340397253/?lp=true

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación			

Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 19	Caritas de mis animalitos
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	CD o discos viejos Pinturas de tempera no tóxicas Pinceles Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil- **A MI MONO:** A mi mono, le gusta la lechuga planchadita sin una sola arruga se la come, con sal y con limón muy contento, sentado en mi balcón
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Pide a los niños que pinten la carita de su animal preferido Deja que los niños creen la imagen libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 19: caritas de mis animalitos.
Fuente: Información extraída de http://tusimagenesde.com/imagenes-de-manualidades-con-cd-2/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad			

Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 20	Diseño libre con azúcar
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Hojas de papel grueso en blanco o de colores Azúcar Cola plástica Pinturas de tempera no tóxicas Lápiz y pincel Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **LA CALAVERITA DE AZUCAR:** La-ca la calaverita de azúcar, la-ca la calaverita verás. La-ca la calaverita de azúcar, en mi frente qué nombre pondrás. La-ca la calaverita de azúcar, la-ca la calaverita verás. La-ca la calaverita de azúcar, en mi frente qué nombre pondrás.
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Pide a los niños esparcir la cola plástica en la hoja o crear una figura libre. Les indica esparcir la azúcar sobre la hoja encolada y colocar la pintura libremente creando su diseño Deja que los niños pinten libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA

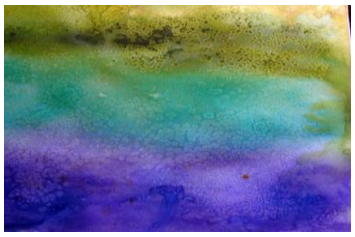


Ilustración 20: diseño libre con azúcar.
Fuente: Información extraída de https://balzerdesigns.typepad.com/balzer_designs/2011/11/art-journal-every-day-art-journal-backgrounds.html

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación			

Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 21	Estampo mis frutas
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Hojas de papel grueso en blanco o de colores Diferentes frutas Cuchillo Pinturas de tempera no tóxicas Pinceles o brochas Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **LA FAMILIA DE LAS FRUTAS:** La familia de las frutas es por todos conocida. Son muy dulces, son muy buenas y por eso, muy queridas. El pomelo (¡el pomelo!) es abuelo (¡es abuelo!), el pomelo es abuelo del limón. La sandía (¡la sandía!) es la tía (¡es la tía!), la sandía es la tía del melón. La fresita (¡la fresita!) es sobrina (¡es sobrina!), la fresita es sobrina del fresón. Y la piña (¡Y la piña!) es madrina (¡es madrina!), la piña es madrina del piñón.
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales La docente corta las frutas por la mitad Indica a los niños que tomen la mitad de la fruta que más les gusta y que la carguen de pintura con la brocha o pincel Pide a los niños realizar su diseño estampando con las frutas Deja que los niños estampen libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 21: estampo mis frutas.
Fuente: Información extraída de http://blog.casacamafeu.com.br/como-fazer-arte-com-vegetais/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad			

Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 22	Jugando con los cuadros
DESTREZA	Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.
RECURSOS	Hojas de papel cuadriculado Lápices de colores Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **TRANQUILO PEQUEÑO:** Duerme pequeño no tengas temor, mamá te va a buscar un ruiseñor. Si su canto no te suena placentero, mamá te comprará un sonajero.
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales La docente motiva a los niños a realizar dibujos utilizando los cuadros del papel y colorearlos Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA

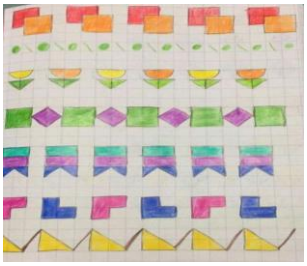


Ilustración 22: jugando con los cuadros.
Fuente: Información extraída de https://mamma.pourfemme.it/articolo/cornicette-per-bambini-a-quadretti-da-colorare-e-stampare-foto/19685/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 23	Pintando con los dedos sobre vidrio
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Una pieza de vidrio Pinturas acrílicas de colores Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **VAMOS A PINTAR:** Hoy es un día especial, para crear jugar con las pinturas y mezclar tengo listo el pincel muchas ganas de probar cambiando los colores de lugar verde la luna azul el sol roja la tierra todo tiene otro colorr
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales La docente motiva a realizar una pintura con sus dedos sobre el vidrio Dejar que los niños pinten libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 23: pintando con los dedos sobre vidrio.
Fuente: Información extraída de https://www.buscarfoto.com/la-pintura-y-los-ni%C3%B1os/880075604813239540 2

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad			

Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 24	Atrapando mis sueños
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Un CD viejo Hilos gruesos de colores Cinta adhesiva Tijera punta roma Canutillos de collares o plumas Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **ES HORA DE IR A LA CAMA:** Hasta mañana si Dios quiere, que descansen bien llegó la hora de acostarse y soñar también Porque mañana será otro día hay que vivirlo con alegría Todas las horas del día hay que pasarlas muy bien a la mañana la escuela para estudiar y aprender Y cuando llega la tarde jugar o ver la TV luego cenar en familia y buenas noches porque el día ya se fue
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños ubicarse en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Corta los hilos de distintos colores e indica a los niños colocar en una punta del hilo cinta adhesiva Enseña a los niños a realizar el tejido y permite que realicen su diseño. Dejar que los niños pinten libremente Observa y evalúa a los niños
ILUSTRACIONES DE REFERENCIA	



Ilustración 24: atrapando mis sueños.
Fuente: Información extraída de https://www.pinterest.com.au/pin/542402348863967305/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 25	Explosión de pintura
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
RECURSOS	Fundas pequeñas Pintura tempera de colores Martillo de goma o algo para golpear Ropa vieja Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **MI ZAPATO PATO:** Mi zapato, pato mi zapato, pato, de color marrón tiene una tirita y un solo botón. mi zapato, pato, de color azul tiene una tirita y un lazo de tul.
EJECUCIÓN	La docente pide a los niños colocarse la ropa vieja y ubicarse en sus mesas de trabajo Llena las fundas con una cantidad pequeña tempera las fundas Suministra a los niños los materiales Les indica a los niños explotar con el martillo las fundas sobre el papel Dejar que los niños realicen su diseño libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 25: explosión de pintura.
Fuente: Información extraída de https://homegrownfriends.com/home/best-colorful-process-art-for-kids/paint-splat-kids-craft-activity/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 26	Esculturas
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Discos de CD de desecho Cola plástica Pintura tempera de colores, no tóxica Pinceles Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **UN CANDADITO:** Un candadito nos vamos a poner El que se lo quite va a perder. Chirrín, chirrín Chirrón, chirrón.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Les indica a los niños pintar los CD libremente y construir una escultura pegando los CD Dejar que los niños realicen su diseño libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 26: esculturas.
Fuente: Información extraída de http://www.100talenti.it/articoli/ADM-BP5252B-scultura-Composizione-Dischi-Misti.htm

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 27	Construyen con macarrones
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Diferentes tipos macarrones o pasta corta Cola plástica Pintura tempera de colores, no tóxica Pinceles Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **UN TALLARÍN:** Un tallarín, un tallarín que se mueve por aquí que se mueve por allá todo pegoteado con un poco de aceite con un poco de sal Y te lo comes tú.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Les indica a los niños pintar los macarrones en diferentes colores y construir una figura pegando los macarrones Dejar que los niños realicen su diseño libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 27: construyen con macarrones.
Fuente: Información extraída de https://wallpaperzen.org/manualidades-con-pasta-de-papel-para-nios-manualidades/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 28	Creando y reciclando
DESTREZA	Representar la figura humana utilizando el monigote e incorporando detalles según la interiorización de su imagen corporal
RECURSOS	Diferentes tipos tapas plásticas Paletas de helado Cordones de diferentes colores Cartón u hoja de papel gruesa Cola plástica Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **RECICLAR:** ¡En nuestra casa, hay que reciclar! ¡En el colegio, hay que reciclar! ¡Donde la abuela, hay que reciclar! ¡Donde los primos, hay que reciclar! ¡En vacaciones, hay que reciclar! ¡Con los amigos, hay que reciclar! ¡En el colegio, hay que reciclar! En nuestra casa, hay que reciclar.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Les indica a los niños pegar los diferentes materiales y diseñar una obra de arte pegando los macarrones Dejar que los niños realicen su diseño libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 28: creando y reciclando.
Fuente: Información extraída de https://www.amarilloverdeyazul.com/veamos-las-fantasticas-manualidades-de-reciclaje-de-ninos-de-3-y-4-anos-de-la-escuela-infantil-azahar-de-prado-del-rey-cadiz/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad			

Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 29	Flores para mamá
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Cartón de las cubetas de huevo Latas de refresco, envases de plástico o cualquier recipiente Palitos de altura de floristería Cordones de diferentes colores Cola plástica Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **LA PRIMAVERA:** El invierno se despide, Llega la nueva estación, La llamamos primavera, Y está llena de color. Mariposas, lagartijas, Todo el mundo toma el sol, Y le saludan cuando pasa Al señor San Antón
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales, previo corte de los conos de las cubetas Les indica a los niños pintar los conos y los envases Pegar los palitos a los conos para hacer las flores Armar el florero para mamá Dejar que los niños realicen su diseño libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 29: flores para mamá.
Fuente: Información extraída de http://oasiscachecreek.com/24-unico-de-manualidades-de-reciclaje-galeria/manualidades-de-reciclaje-hermoso-mas-manualidades-de-reciclaje-d-aprender-manualidades-es/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación			

Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 30	Mi primer helicóptero
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Botellas de refresco Pinturas no tóxicas Sorbetes Alambre silicón líquido Paletas de helado Pinceles Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **EL HELICOPTERO:** arranca! (2x traca ta traca ta traca ta traca..(5x no traigo el camión porque eso ya paso ahora te traigo el helicóptero! (2x) la derecha en el aire dando vuelta dando vuelta dando vuelta como lo hago yo y moviendo la cintura la cintura la cintura al ritmo de tu mano traca ta traca ta traca ta traca..(3x)
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales Les indica a los niños pintar la botella y los sorbetes Les enseña como pegar los sorbetes con el silicón para hacer las hélices y las paletas para hacer el soporte del helicóptero Dejar que los niños armen el helicóptero libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 30: mi primer helicóptero.
Fuente: Información extraída de http://enmiauladeinfantil.blogspot.com/2015/05/a-londres-en-helicoptero-y-autobus-de.html

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad			

Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 31	Creando con bollitos de papel
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Hojas de papel en blanco y de colores Lápiz y regla Cola plástica Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **UN MARINERITO:** Un marinerito me tiró un papel a ver si quería casarme con él. Tanto que embromaba con ese papel hasta que mamita lo llegó a saber.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los materiales, previo trazado de líneas formando cuadros en la hoja en blanco Les indica a los niños hacer bollitos con los papeles de colores y los peguen rellenando los cuadros haciendo un diseño Dejar que los niños realicen su diseño libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 31: creando con bollitos de papel.
Fuente: Información extraída de https://statuv.com/media/412009065912341280

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado	En proceso	Retraso
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación			

Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 32	Las caras de mi familia
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Masa Pan de colores Mesas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **LA FAMILIA:** El papá, el papá ¿Dónde está? Aquí está, Gusto saludarte, gusto saludarte Ya se va, ya se va. La mamá, la mamá ¿Dónde está? Aquí está, Gusto saludarte, gusto saludarte Ya se va, ya se va.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en sus mesas de trabajo Suministra a los niños las masa pan Dejar que los niños realicen sus caritas libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 32: las caras de mi familia.
Fuente: Información extraída de https://www.pinterest.it/pin/526006431475422073/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad			

Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 33	Adornar al pan de guagua
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Guagua de pan Pinceles Glaseado grageas Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **EL PANADERO:** A la una, a las dos, a las tres de la mañana se levanta el panadero con calzones de badana. Apareja su borrico y le echa el alforjón y se marcha a Zaragoza a vender pan de Aragón.
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en sus mesas de trabajo Suministra a los niños las guaguas de pan Dejar que los niños realicen sus diseños libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 33: adornar al pan de guagua.
Fuente: Información extraída de https://chiquitosybebes.com/tag/donde-venden-colada-morada/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

ACTIVIDAD 34	Crear dibujos con el rollo de papel higiénico
DESTREZA	Realizar actividades de coordinación visomotríz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
RECURSOS	Rollo de papel higiénico Pinceles Pintura no toxica Cuerdas finas Cola blanca Espacio para jugar
EDAD	5 años
ACTIVIDAD DE INICIO	La docente motivará a los niños a cantar una canción tradicional infantil. **EL MUÑECO PIN PON:** Pin pon es un muñeco muy guapo y de cartón se lava las manitas con agua y con jabón, se desenreda el pelo con peine de marfil y aunque se dé estirones no llora ni hace así!!!!! así¡¡¡¡¡
EJECUCIÓN	La docente ubica a los niños en sus mesas de trabajo Suministra a los niños los diversos materiales Dejar que los niños realicen sus diseños libremente Observa y evalúa a los niños

ILUSTRACIONES DE REFERENCIA



Ilustración 34: crear dibujos con el rollo de papel higiénico.
Fuente: Información extraída de https://www.menudosbebes.com/manualidades-recicladas-juegos-ninos/

ACTIVIDAD DE CIERRE

La docente realizará preguntas a los niños realacionadas con la actividad ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿ les gustó crear algo?

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	**Alcanzado**	**En proceso**	**Retraso**
Muestra interés en la actividad Le gusta ejecutar la actividad Presenta creatividad al realizar la actividad Tiene imaginación Tiene originalidad al realizar la actividad Inventa una nueva actividad			

5. Discusión y conclusiones

5.1. Discusión

Los resultados obtenidos por medio del presente estudio permitieron comprender como la implantación de actividades lúdicas en las aulas de clases de manera metódica y sistemática permiten incrementar los niveles creativos de los niños. Estas observaciones fueron posible gracias a la aplicación de una metodología cuantitativa guiada por objetivos de estudio ejecutados paso a paso. A continuación, se presentan los hallazgos determinados por el estudio en contraposición con otras investigaciones similares realizadas con anterioridad.

En cuanto a la valoración inicial del nivel de creatividad de los niños de 5 años se aplicó el Test de figuras incompletas de Torrance encontrando que los niños presentaban un desarrollo por debajo de lo esperado para su edad con un 54% de niños con índice de creatividad como media baja. Un estudio similar llevado en Perú donde se aplicó el mismo test para la valoración del índice creativo en una población de 15 niños de 5 años arrojando que cerca del 60% de los niños mostraban un nivel bajo de creatividad con respecto a lo esperado para su edad (Torrejon, 2018)..

En cuanto a los índices de creatividad de los niños del presente estudio se determinó que, en la toma inicial de información, un 46% de los niños presentaba un desarrollo medio bajo en cuanto a la dimensión fluidez, 54% en flexibilidad, 45% elaboración y 38% en originalidad, mostrando que gran parte del grupo de estudio no alcanzó a desarrollar el nivel creativo en todas sus dimensiones acorde a su edad. Otro estudio similar evaluó el índice de creatividad y realizó una comparación entre el nivel de desarrollo de cada dimensión encontrando que en su estudio la población de niños comprendidos entre los 4 y 8 años presentaba un mayor desarrollo de la

originalidad frente a la flexibilidad e incluso sobre el índice global de creatividad (Pascual, 2015). En base a esta comparativa se puede observar que en la aplicación del pretest los niños presentaban mayor desarrollo de la originalidad con un 62% de niños con calificación media alta, frente a las otras dimensiones donde se registraron menor cantidad de niños con desarrollo de flexibilidad, fluidez, elaboración y creatividad en condición de medio alto y alto para su edad.

Los resultados se corroboran en estudios similares, especifico en estudios ejecutados en niño del grupo experimental, donde los resultados de las actividades lúdicas se encontraron eficacia permanente, al haber potenciado de manera óptima la creatividad.

De forma categórica, se puede asegurar mediante esta investigación que, la implementación y ejecución de actividades lúdicas adecuadas, permite el desarrollo de la creatividad. Evaluar y analizar de las adecuadas actividades lúdicas para los niños, puede servir como herramienta para diseñar una guía metodológica que mejore el desarrollo de la creatividad partiendo que los primeros acercamientos que ejerce acción educativa con los niños son a través de la lúdica como herramienta didáctica, es de vital importancia promover el empleo adecuado de estas y así potencializar integral de los niños.

Según expresan Posso, Sepúlveda y otros:

> Los juegos permiten las interacciones lúdicas consigo mismo y con el otro, lo cual lo convierte en un procedimiento pedagógico para promover las situaciones planeadas por el docente, ya que cuando se juega la vida adquiere un sentido, no importa que no haya una recompensa, esta será el disfrute de participar (.:). El reto para la plataforma educativa es implementar la lúdica como esa alternativa seria

> en la transformación de los modelos pedagógicos transformando el escenario educativo reglamentado en condiciones legalista penitentes a un modelo donde el juego retoma su lugar de importancia en la consolidación de una sociedad que educa y prepara a través de las formas jugadas. (Posso, Sepúlveda, Navarro, & Laguna, 2015, pág. 11)

Resulta de importancia intervenir desde la perspectiva de la docencia aplicando técnicas que permitan y aseguren el desarrollo integral de los niños, recobrando la simplicidad de la infancia y como los juegos pueden ser el mejor aliado para alcanzar el aprendizaje significativo en la primera infancia.

5.2. Conclusiones

La primera evaluación de las actividades lúdicas en los niños de 5 años de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, demostró la realidad de sus deficiencias creativas a nivel de la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Es decir, dicho acercamiento resulto ser importante para definir la guía metodológica de las actividades lúdicas.

La mejoría en el desarrollo creativo de los niños mostrada en los resultados se fundamentó en la correcta aplicación de las actividades lúdicas de manera periódica donde se propició espacios de aprendizaje con los recursos necesarios.

Se pudo comprobar que la aplicación de las actividades lúdicas si influyen en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, presentando resultados favorables en la gran mayoría de los niños evaluados, los cuales fueron comprobados y validados mediante la aplicación de un estudio probabilístico para la comprobación de medias para muestras relacionadas (t-student), determinando que el nivel creativo de la evaluación postest del grupo experimental era significativamente mayor respecto a la toma inicial de información.

Se recomienda dar continuidad investigativa a través de potenciales líneas de estudio como la aplicación de distintas técnicas pedagógicas para el desarrollo creativo de los niños, aplicación de la misma estrategia en distintas instituciones y valoración del pensamiento creativo en niños de distintas edades con el fin de conocer la evolución real en la región.

6. Referencias bibliográficas

Antunes, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples.* Madrid, España: Narcea, S:A:. Recuperado el 26 de Octubre de 2019, de https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=4626623&query=piaget%2Bjuegos

Arribas, T. (2017). *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal.* Barcelona, España: Service, S.L. Recuperado el 26 de Octubre de 2019, de https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=5809918

Asamblea Constituyente. (20 de Octubre de 2008). Constitución de la República del Ecuador. *Decreto legislativo 0, Última modificación 01 Ag-2018*, 22. Quito, Ecuador. Recuperado el 05 de 11 de 2019, de http://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador.pdf

Camargo, P. (12 de Diciembre de 2017). Creatividad: herramienta didáctica para los docentes. *Revista de la facultad de Ciencias de la Educación*(23), 5. Recuperado el 29 de Octubre de 2019, de http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1184

Cañizales, J., & Carbonero, C. (2017). *El juego motor en tu hijo.* Sevilla, España: Wanceulen. Recuperado el 26 de Octubre de 2019, de https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=5045468

Carrasco, I. (2016). Creatividad y Marketing. *Palermo Business Review*(14), 19. Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de https://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/pbr14/PBR_14_03.pdf

Castro, M. (2015). *Una concepción de preparación a la familia para la estimulación del desarrollo integral del niño de la infancia temprana.* Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, La Habana. Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=5635706

Congreso Nacional. (Julio de 2003). Código de la niñez y adolescencia. *Ley N° 2002-100*, 45. Ecuador. Recuperado el 5 de 11 de 2019, de https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf

Elisondo, R., & Donolo, D. (Junio-Noviembre de 2018). Preguntones y creativos: discusiones y evidencias. *Psicodebate*, *18*(1), 15. Recuperado el 29 de Octubre de 2019, de file:///C:/Users/LilianaArg%C3%BCello-PC/Downloads/Dialnet-PreguntonesYCreativos-6534086.pdf

Esquivias, M. (2004). *Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones.* Recuperado el 14 de 11 de 2019, de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Faas, A. (2017). *Psicología del desarrollo de la niñez.* Córdoba, Argentina: Bruja. Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=5307849&query=desarrollo%2Bdel%2Bni%25C3%25B1o

Ferrániz, I. (Marzo de 2014). La inclusión del juego. *Revista Nacional e Internacional de educación inclusiva, 7*(1), 13. Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de https://www.revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/165/159

Hernández, I., Alvarado, J., & Luna, S. (Febrero de 2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas . *Revista virtual Universidad Católica del Norte*(44), 17. Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/620/1155

López, R. (Octubre de 2017). Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula. *CLASCO*(I), 1-253. Recuperado el 05 de 11 de 2019, de http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf

López, V., & Llamas, F. (Marzo de 2016). *Revista Complutense de Educación*. (E. Complutense, Editor) Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de https://core.ac.uk/download/pdf/153334626.pdf

Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2 de Febrero de 2017). La creatividad en los niños de prescolar, un reto de la educación contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 18. Recuperado el 29 de Octubre de 2019, de https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf

Mequé, E., Blanch, S., & Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona, España: Octaedro, S.L. Recuperado el 23 de Octubre de 2019, de https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=4849696&query=Actividades%2Bl%25C3%25BAdicas

Merino, I. (01 de Febrero de 2017). *Asociación en favor de las personas con discapacidad intelectual.* Recuperado el 29 de 10 de 2019, de La importancia del juego en el desarrollo infantil: https://www.asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/

Parra, M. (2016). *La creatividad en la educación infantil de las instituciones educativas públicas y privadas.* Facultad de Ciencias de la Educación , Departamento de Didàctica y Organización . Granada: Universidad de Granada. Recuperado el 29 de 10 de 2019, de https://hera.ugr.es/tesisugr/25681369.pdf

Pascual, M. (2015). *Indicativos de creatividad en niños de 4 a 8 años en distintos componentes creativos.* Facultad de Letras y de la Educación, Ciencias de la Educación. La Rioja: Universidad de la Rioja. Recuperado el 05 de 11 de 2019, de https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=46571

Pellón, R., Miguéns, M., Orgaz, C., & Pérez, V. (2015). *Psicología del aprendizaje.* Madrid, España: UNED. Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=3219469&query=Aprendizaje

Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., & Laguna, C. (Octubre de 2015). Lúdica como estrategia pedagògica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*, 163-174. Recuperado el 05 de 11 de 2019, de https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174

Prado, R. (2009). *Creatividad y sobredotación. Diagnóstico e intervención psicopedagígica.* Facultad de Ciencias de la Educación . Málaga: Universidad de Málaga. Recuperado el 10 de 11 de 2019, de http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16801118.pdf

Romo, M., Benlliure, V., & Sánchez, M. (Diciembre de 2016). El test de creatividad infantil (TCI): evaluando la creatividad mediante una tarea de encontrar problemas. *Psicología Educativa, 22*(2), 8. Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1135755X16000099

Ruiz, J., & Omecaña, R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física* (Tercera ed.). (S. Service, Ed.) México, México: Paidotribo México. Recuperado el 14 de 11 de 2019

Sarlé, P., & Rosemberg, C. (2015). *El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños.* Rosario, Argentina: HomoSapiens. Recuperado el 26 de Octubre de 2019, de https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=4570555&query=juego%2Ben%2Blos%2Bni%25C3%25B1os

Torrejon, N. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la IE inicial 109.* Universodad César Vallejo. Chiclayo: Escuela de Posgrado. Recuperado el 05 de 11 de 2019, de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/30190/Torrejon_CM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UNESCO. (2015). *Creatividad Docente: "Enseñanzas innovadoras que forman valores humanos".* Recuperado el 20 de 11 de 2019, de http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/creatividad_docente_ensenanzas_innovadoras_que_forman

Unesco. (2017). *La creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación.* Recuperado el 14 de 10 de 2019, de https://www.unibe.edu.ec/wp-content/uploads/2017/08/08_20170221_Creatividad-RIOS_UNIBE-2.pdf

Venegas, M., Venegas, A., & Garcia, M. (2018). *El juego infantil y su metodología.* España: IC Editorial. Recuperado el 26 de Octubre de 2019, de https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=5635916&query=actividad%2Bl%25C3%25BAdica

Anexos

Anexo 1 Test Figuras Incompletas de Torrance

PRUEBA DE CREATIVIDAD

- **OBJETIVO**

  El objetivo de esta prueba es valorar la creatividad del alumno/a a través de cuatro componentes básicos:

  - Fluidez: es la capacidad para producir muchas ideas, se valora por el número de respuestas que el alumno/a emite.
  - Flexibilidad: es la capacidad para ver y abordar las situaciones de formas diferentes. Este componente de la creatividad se valora analizando cuantas categorías de respuestas diferenciadas el alumno/a es capaz de producir.
  - Elaboración: es la capacidad para enriquecer cualquier producción con detalles que aunque no son necesarios para explicar la idea principal, la realzan.
  - Originalidad: capacidad para producir respuestas que son poco frecuentes en el entorno.

- **APLICACIÓN**

  Se presentan diferentes tareas de tipo gráfico y verbal para ser cumplimentadas por los alumnos/as.

  Resulta conveniente aplicar la prueba al grupo completo de alumnos/as para comparar las diferentes producciones y poder apreciar determinados componentes del pensamiento divergente, como, por ejemplo, la originalidad.

-

CORRECCIÓN

Para tratar de contrastar el factor "subjetividad" a la hora de corregir esta prueba, se propone que al menos tres personas diferentes evalúen las realizaciones de los alumnos, utilizando una escala de 1 a 10, para puntuar cada uno de los componentes de la creatividad. Posteriormente se obtendrá una puntuación media para cada aspecto valorado y una puntuación global como resultado final de la prueba.

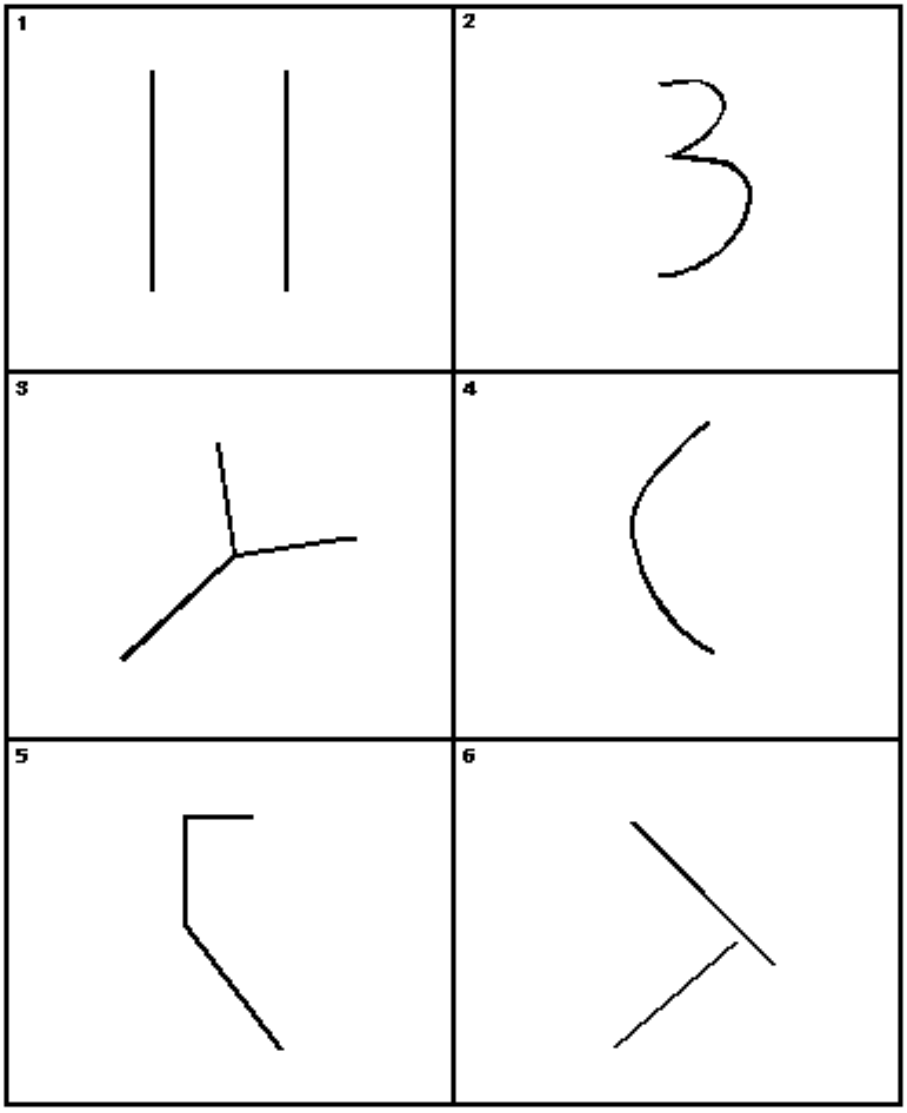
En el anexo 2 se presentan diferentes producciones consideradas como muestra de respuestas que han sido consideradas por diferentes jueces como creativas.

FIGURAS INCOMPLETAS (I)

Nombre:_____Apellidos:_____

Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.

Adaptación del test Figuras Incompletas de Torrance (1969).

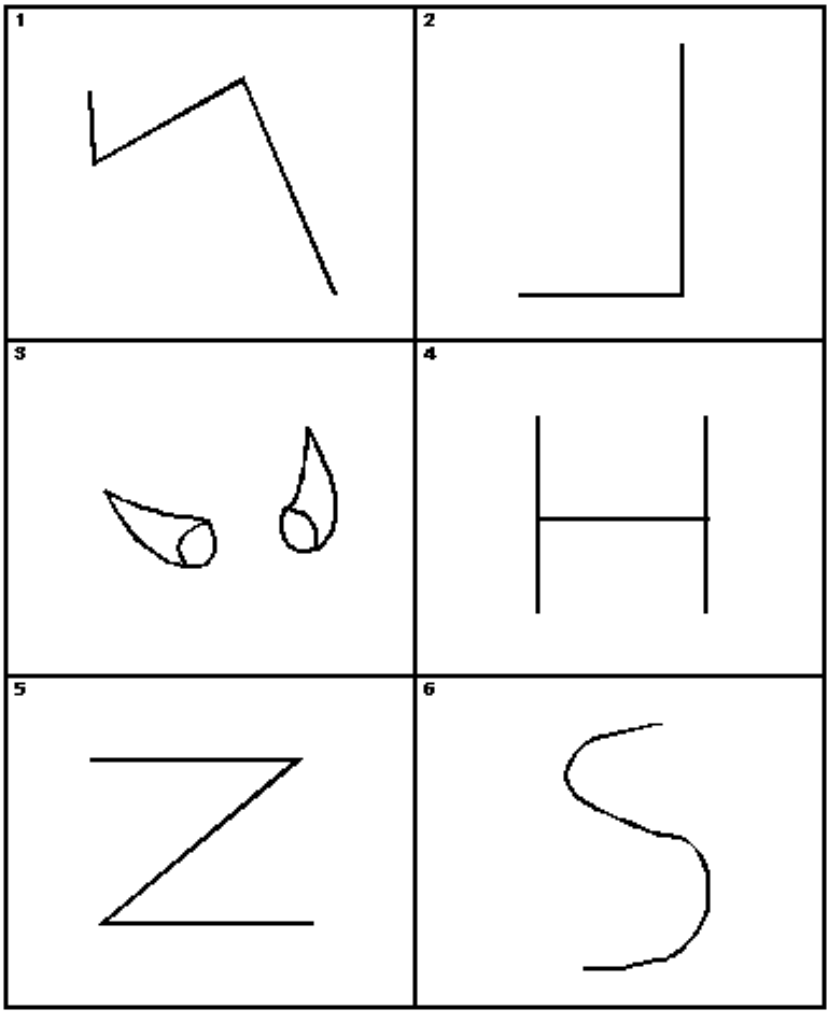

1
2
3
4
5
6

FIGURAS INCOMPLETAS (II)

Nombre:_____Apellidos:_____

Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.

Adaptación del test Figuras Incompletas de Torrance (1969).

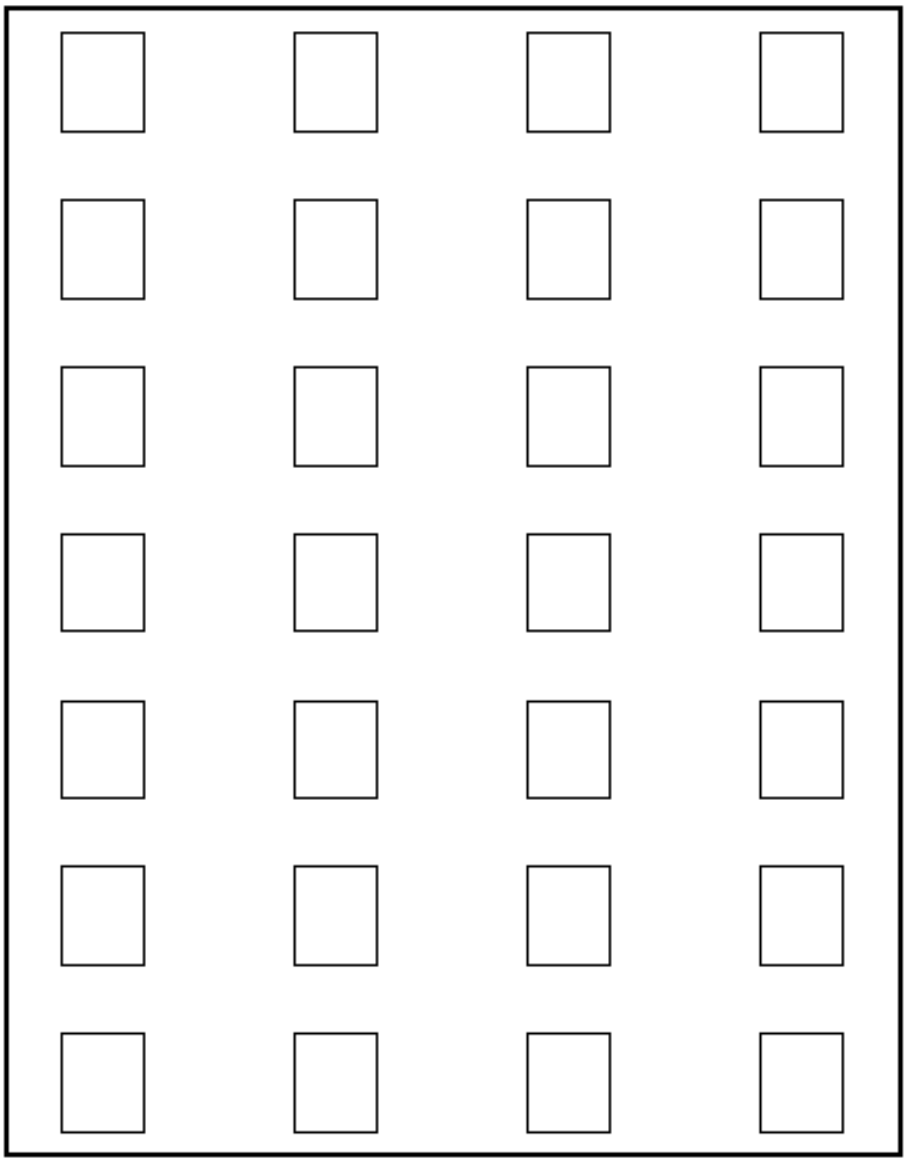


CUADRADOS

Nombre:_____Apellidos:_____

Haz un dibujo diferente con cada uno de estos cuadrados.

Adaptación tarea de círculos de Torrance (1969).

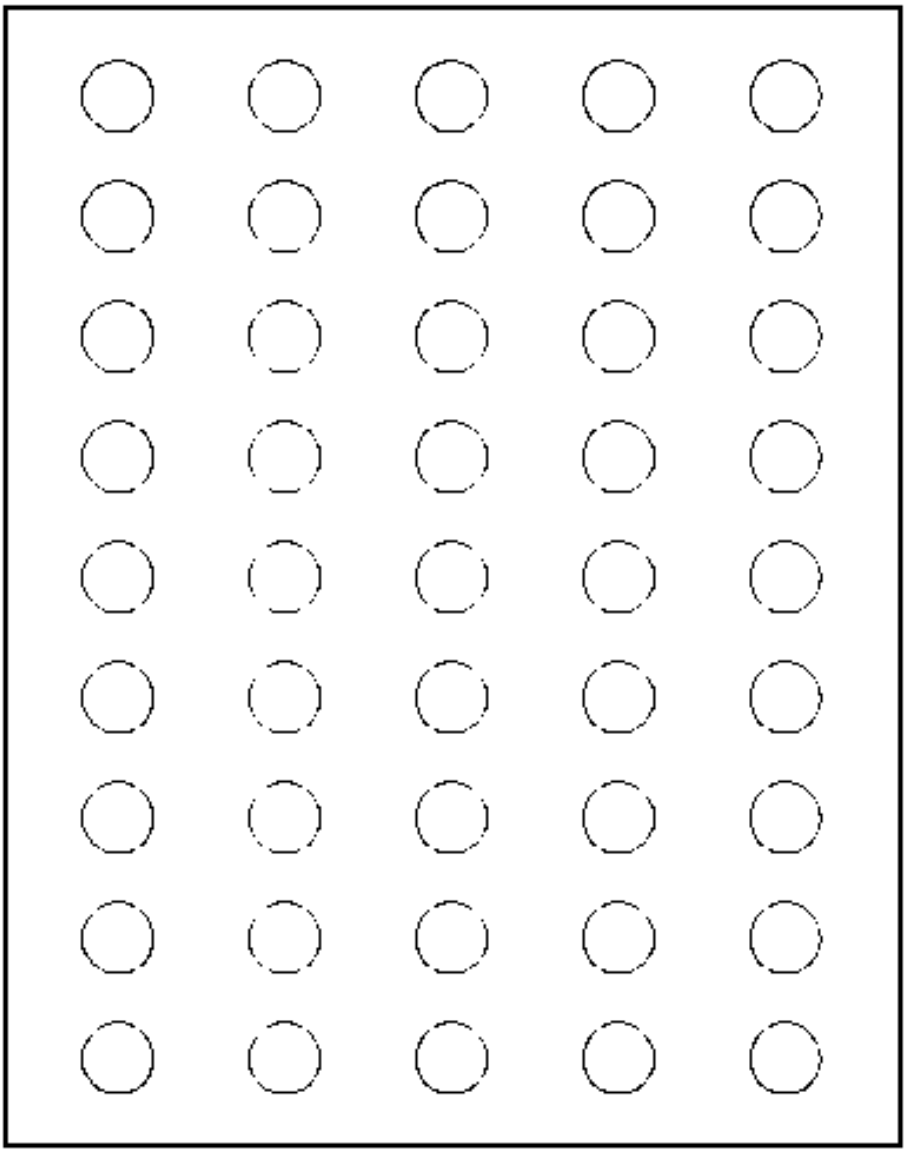


CÍRCULOS

Nombre:_____Apellidos:_____

Haz un dibujo diferente con cada uno de estos círculos

Adaptación tarea de círculos de Torrance (1969).

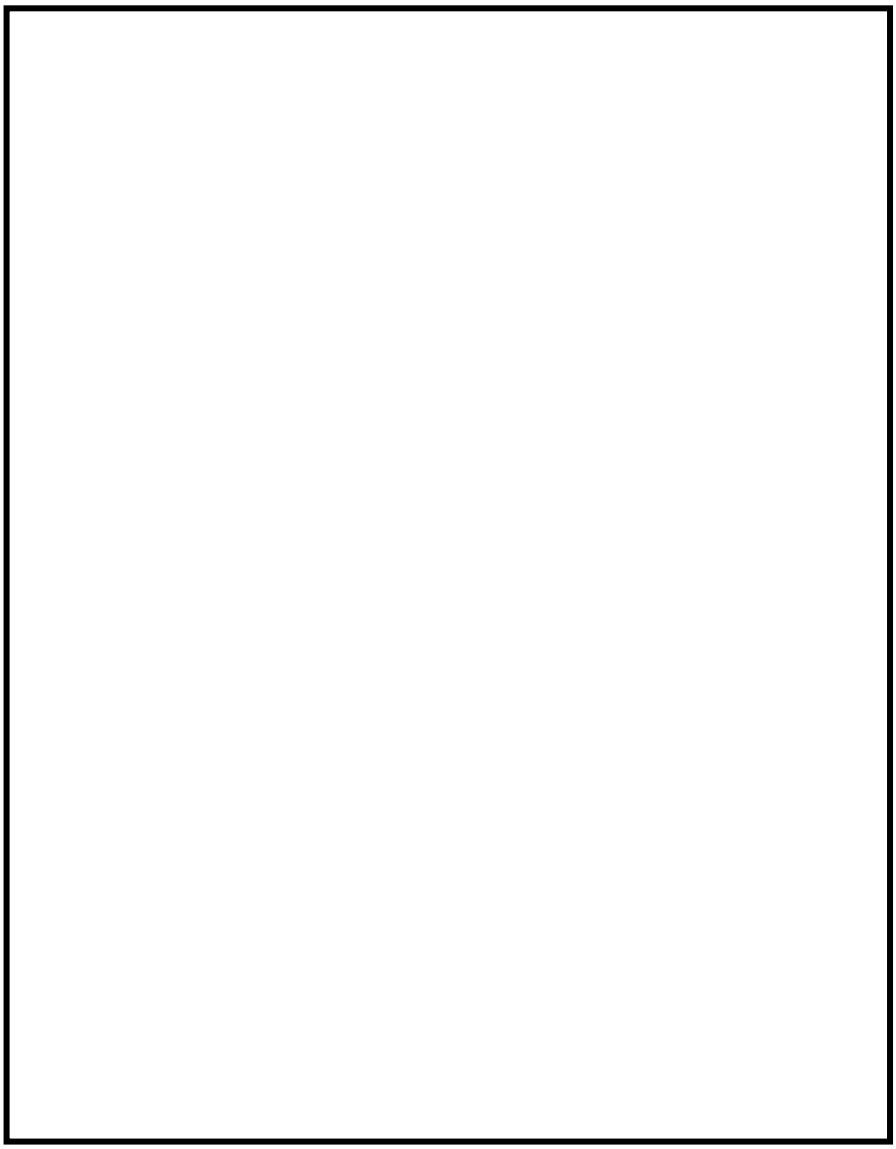


PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (I)

(Realización escrita u oral)

Nombre:_____Apellidos:_____

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



PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (II)

(Realización escrita u oral)

Nombre:_____Apellidos:_____

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

PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (III)

(Realización escrita u oral)

Nombre:_____Apellidos:_____

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

PLANTILLA DE CORRECCIÓN

Alumno/a:_____ Curso_____

FLUIDEZ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

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

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

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

•Puntuación Global:

CREATIVIDAD ALTA	**CREATIVIDAD MEDIA-ALTA**	**CREATIVIDAD MEDIA-BAJA**	**CREATIVIDAD BAJA**
10 - 7’5	**7’5 - 5**	**5 - 2’5**	**2’5 - 0**

Anexo 2 Cuestionario de revista

 
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA MAESTRÍA EN EDUCACION INICIAL Lic. Mary Tatiana Agualongo Amangandi
Instrucciones: Realice las preguntas a la docente y tome las anotaciones pertinentes evitando subjetividad en las respuestas
CUESTIONARIO
¿Conoce usted los beneficios de aplicar actividades lúdicas para el desarrollo de los niños?
¿Cuenta usted con un plan de clases semanal donde incluya las actividades lúdicas en proceso de enseñanza?
¿Qué actividades lúdicas aplica usted para el desarrollo de la creatividad de los niños?

¿Considera usted que el plan actual de clases contempla el desarrollo de la creatividad del niño?

Anexo 3 Registro fotográfico





Realización de actividades para el desarrollo creativo





Realización de actividades para el desarrollo creativo



Realización de actividades para el desarrollo creativo



Realización de actividades para el desarrollo creativo



Realización de actividades para el desarrollo creativo



Realización de actividades para el desarrollo creativo



Realización de actividades para el desarrollo creativo



Realización de actividades para el desarrollo creativo



Realización de actividades para el desarrollo creativo



Realización de actividades para el desarrollo creativo

Anexo 4 Resultado del Urkund

