



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
“AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ”**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación  
Mención Liderazgo e Innovación Educativa

**Autora:** Érika Inés Acosta Patiño

**Tutor:** Ing. Mario Gonzalo Mayorga Román Mg.

AMBATO – ECUADOR

2018

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Érika Inés Acosta Patiño, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA ‘AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ’”, como requisito para optar al grado de Magíster y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 28 días del mes de septiembre del 2018, firmo conforme:

**Autor:** Érika Inés Acosta Patiño

**Firma:** .....

**Número de Cédula:** 1804029377

**Dirección:**

**Provincia:** Tungurahua **Ciudad:** Ambato **Parroquia:** Atahualpa **Barrio:** Blanco

**Correo Electrónico:** [erika\\_acostap@hotmail.com](mailto:erika_acostap@hotmail.com)

**Teléfono:** 098 725 8033

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA ‘AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ’” presentado por Érika Inés Acosta Patiño, para optar por el Título de Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 28 de septiembre, 2018

---

Ing. Mario Gonzalo Mayorga Román Mg.

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Ciencias de la Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 28 de septiembre, 2018

---

Lcda. Érika Inés Acosta Patiño

CI. 180402937-7

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA ‘AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ’”, previo a la obtención del Título de Magíster en Ciencias de la Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 28 de septiembre, 2018

.....

Nombres completos

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

.....

Nombres completos

**VOCAL**

.....

Nombres completos

**VOCAL**

## **DEDICATORIA**

El presente proyecto de investigación lo dedico a ese ser todopoderoso que siempre ha estado conmigo y es Dios bendiciéndome a cada instante y siendo misericordioso al nunca dejarme desfallecer pece a tantas pruebas que se han presentado en este proceso simple y sencillamente te amo mi señor. “Sin Dios no soy nada, pero con el a mi lado todo lo puedo”.

Erika

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi familia y a todas las personas que confiaron en mí en especial a quienes me impulsan a seguir adelante y son parte de mi Juan Pablo y Gabriel Alejandro quienes complementan mi vida dándole razón a cada cosa que hago. Gracias a Dios por permitirme llegar a estas instancias.

Erika

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA .....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xii
ABSTRACT .....	xiii

Introducción .....	1
Importancia y actualidad .....	1
Justificación .....	7
Planteamiento del problema .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos .....	14
Idea a defender .....	14

### CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO .....	16
Estado del arte .....	16
Bases teóricas de la creatividad .....	23
Desarrollo teórico del objeto y campo .....	26

### CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO .....	39
Paradigma y tipo de investigación .....	39



Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos.....	40
Población y muestra.....	40
Resultados del diagnóstico de la situación actual.....	43
Resultados de la Observación a Estudiantes .....	43
Resultados de la Encuesta a docentes .....	48

### CAPÍTULO III

PROPUESTA .....	53
Propuesta de solución al problema .....	53
Objetivo General.....	53
Objetivos Específicos.....	53
Validación teórica y/o aplicación práctica; parcial o total de la propuesta.....	56
Aplicación práctica de la propuesta y comprobación de los resultados .....	57
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	92
Conclusiones .....	92
Recomendaciones .....	93
Bibliografía.....	95
Anexos .....	100
Anexo 1. Ficha de observación .....	100
Anexo 2. Formato de Encuesta.....	101
Anexo 3. Ficha de valoración de especialistas .....	102

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra .....	41
Tabla 2. Operacionalización del Desarrollo de la Creatividad.....	41
Tabla 3. Operacionalización de las estrategias lúdicas .....	42
Tabla 4. Es creativo al trabajar con material concreto.....	43
Tabla 5. Da solución a problemas de la vida diaria.....	44
Tabla 6. Originalidad al trabajar de manera libre y autónoma.....	45
Tabla 7. Fluidez en la secuencia de actividades .....	46
Tabla 8. Técnicas lúdicas para el desarrollo del aprendizaje .....	47
Tabla 9. Conoce el concepto de creatividad.....	48
Tabla 10. Creatividad asociada con la inteligencia .....	49
Tabla 11. La originalidad es parte de la creatividad.....	50
Tabla 12. Estructura la creatividad .....	51
Tabla 13. Cómo desarrollar la creatividad en el aula .....	52

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Es creativo al trabajar con material concreto.....	43
Gráfico 2. Da solución a problemas de la vida diaria.....	44
Gráfico 3. Originalidad al trabajar de manera libre y autónoma.....	45
Gráfico 4. Fluidez en la secuencia de actividades.....	46
Gráfico 5. Técnicas lúdicas para el desarrollo del aprendizaje.....	47
Gráfico 6. Conoce el concepto de creatividad.....	48
Gráfico 7. Creatividad asociada con la inteligencia.....	49
Gráfico 8. La originalidad es parte de la creatividad.....	50
Gráfico 9. Estructura la creatividad.....	51
Gráfico 10. Cómo desarrollar la creatividad en el aula.....	52

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCION DE POSGRAGO  
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCION INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:** “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA ‘AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ’”

**AUTORA:** Érika Inés Acosta Patiño

**TUTOR:** Ing. Mario Gonzalo Mayorga Román Mg

### **RESUMEN EJECUTIVO**

El trabajo se centra en el análisis de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro a cinco años de edad, asumiendo que los primeros años de vida son trascendentales porque se produce el desarrollo del cerebro y sus conexiones neuronales; las mismas que dependen de la genética y las experiencias de su entorno. Siendo necesario estimular y potenciar el desarrollo creativo en el estudiante para que se exprese libremente, afiance sus conocimientos y se apuntale como un ente creativo en la sociedad. Precizando la utilización de estrategias novedosas y divertidas; como la lúdica, a modo de herramienta para explotar la capacidad representativa en todas sus expresiones convirtiéndolo en un proceso permanente de la enseñanza y aprendizaje. En el reconocimiento de la problemática se ha evidenciado una limitada manifestación creativa en los niños de cuatro a cinco años de edad en consecuencia se presentan dificultades en el aprendizaje y es necesario aportar con propuestas que prioricen las necesidades individuales. En cuanto a la metodología, tuvo un enfoque cualitativo, su modalidad es aplicada y definida por una muestra de 45 estudiantes a quienes se les aplicó una ficha de observación y a los docentes una encuesta. Se realizó la operacionalización de variables para obtener los indicadores que se utilizaron en la ficha de observación, que revelaron dificultades en el desarrollo de la creatividad. La propuesta estuvo integrada por tres fases: Sensibilización, Trabajo en grupo y Activación de la creatividad cada fase contiene cinco talleres que utilizan diferentes recursos y técnicas basados en la lúdica, como estrategia que motive a los estudiantes en el interés por adquirir un aprendizaje duradero y significativo.

**DESCRIPTORES:** aprendizaje, creatividad, estrategias lúdicas.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCION DE POSGRAGO  
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCION INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**THEME:** “PLAYFUL STRATEGIES FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN FROM FOUR TO FIVE YEARS OF AGE IN THE ELEMENTARY SCHOOL “AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ”

**AUTHOR:** Érika Inés Acosta Patiño

**TUTOR:** Ing. Mario Gonzalo Mayorga Román Mg

### **ABSTRACT**

The work focuses on the analysis of ludic strategies for the development of creativity in children from four to five years of age, assuming that the first years of life are transcendental because the development of the brain and its neuronal connections are the same. They depend on the genetics and experiences of their environment, being necessary to stimulate and enhance the creative development in the student, so that they can freely express their knowledge and support themselves as a creative entity in society. Through the use of new and fun strategies, such as playing. Which is a tool to exploit the representative capacity in all its expressions, making it a permanent process of teaching and learning. In recognition of the problem has shown a limited creative expression in children from four to five years of age. Age consequently there are difficulties in learning and it is necessary to offer proposals that prioritize individual needs. Regarding the methodology, it had a qualitative approach, its modality is applied and defined by a sample of 45 students to whom an observation card was applied and to the teachers a survey. The variables were operationalized to obtain the indicators that were used in the observation file, which revealed difficulties in the development of creativity. The proposal was integrated by three phases: awareness, group work and activation of creativity. Each phase contains five workshops that use different resources and techniques based on play, as a strategy that motivates students in the interest to acquire a lasting learning and significant.

**Key words:** creativity, playful strategies, learning, reflection.

## **Introducción**

### **Importancia y actualidad**

La línea de investigación se ubica en Innovación, la misma es una necesidad que requiere de prácticas de enseñanza, se presenta a través del maestro su eficacia y eficiencia del contenido de clase. Además, esto requiere del desarrollo de habilidades básicas para permitir al docente incluir diferentes herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De este modo la innovación educativa es de mucha importancia dentro de la práctica pedagógica con el propósito de que el estudiante logre sus objetivos.

La sublínea de investigación es la del aprendizaje, cuya finalidad permite que el estudiante pueda asimilar nuevos conocimientos, pero a la vez desarrolle su creatividad, imaginación, juicio crítico, capacidad de análisis llevándolo a reflexionar, para enfrentar cualquier problema que se presente logrando resolverlo por sus propios medios. Con respecto al análisis realizado el mismo que ha sido sustentado y estudiado por Alezones (2013) quien destaca una relación entre creatividad verbal y el auto concepto quien infiere que a mayor fluidez, flexibilidad y originalidad mayor desarrollo creativo.

La UNESCO (2015) manifiesta que la educación para todos es el imperativo de la calidad, puesto que se caracteriza por considerar que el desarrollo cognitivo del educando es el objetivo explícito más importante de todo sistema educativo y, por consiguiente, su éxito en este ámbito constituye un indicador de la calidad de la educación haciendo hincapié en el papel que desempeña la educación en la promoción de las actitudes, los valores, desarrollo afectivo y creativo del educando.

La profundización de los estudios sobre la naturaleza de la educación de los niños permite una visión más clara del desarrollo del infante, enfatizando quiénes son y cómo es su proceso formativo. Sin duda, esto está relacionado con la calidad en torno a su formación académica y desde luego en función del desarrollo de la

creatividad, desde la afectividad y sus actitudes para obtener el éxito a partir de varios ámbitos de acción.

De acuerdo a la UNICEF (2015) los niños son creativos naturales. También son muy conscientes y están profundamente preocupados por los desafíos que enfrentan sus comunidades. Alimentar la creatividad lúdica y el pensamiento crítico es la clave para ayudarlos a desarrollar su potencial y ser capaces de enfrentar estos problemas. Del mismo modo, el incremento de estudios de alta calidad les proporcionará conocimientos y habilidades específicas en disciplinas como la ciencia y la tecnología que están demandados en este mundo impulsado por la tecnología. Es importante que los niños que se encuentran en una posición desfavorecida en la sociedad, como el género, la discapacidad, las minorías étnicas o la pobreza, tengan las mismas oportunidades para aprender y participar.

El niño es un innovador por naturaleza. También es muy consciente y está profundamente preocupado por los retos que confronta sus comunidades. Alimentar su creatividad y su pensamiento crítico es clave para ayudarles a desarrollar su potencial y poder hacer frente a estos problemas. De esta manera, ampliar el acceso a una educación de calidad les facilita destrezas y aptitudes concretas para asimilar poco a poco nuevas experiencias, que fortalece su formación académica desde los primeros años. Es especialmente importante que los niños a quienes la sociedad ha mantenido en una situación de desventaja –por cuestiones como el género, la discapacidad, la condición de minoría étnica o la pobreza– tengan las mismas oportunidades de aprender y participar.

Según la OMS (2014) el entorno familiar es la principal fuente de experiencias del niño, no solo porque los miembros de la familia (u otros proveedores de atención primaria) ofrecen una relación humana, sino también porque le importa su conexión a un entorno fijo. Los recursos sociales y económicos pueden ser los principales aspectos del entorno familiar. Los recursos sociales incluyen educación y habilidades parentales, prácticas y enfoques culturales, relaciones familiares y la salud de los miembros de la familia. Sin embargo, los recursos más duraderos y que

le aportan la mayor riqueza, son los valores que junto con el ingenio y la imaginación enriquecen su creatividad.

El individuo tiene la capacidad inherente de combinar su entorno típico de manera coordinada y le da mayor importancia al análisis de los procesos de socialización. La investigadora explica que la creatividad es una evolución constante, y su desarrollo sigue el curso de una etapa a otra, donde la imaginación no es más que una unión con la iniciativa, que le permite tener práctica para pensar en algo y producirlo a través de las habilidades y conocimientos.

Dentro de la Constitución de la República del Ecuador (2008) Art: 23 numeral 3 menciona que la educación proporcionará la destreza para la eficacia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las habilidades natas.

El Plan Decenal (2015) hace referencia a ampliar y fortalecer la formación artística y la expresión creativa, con prioridad para niños, niñas y adolescentes, promoviendo la educación laica, basada en la centralidad del pensamiento crítico, el razonamiento lógico y la creatividad.

Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe (2011) Art. 2.la actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son: investigación, construcción de conocimientos, fomento de la creatividad y de la producción lo que conlleva a la innovación educativa.

El acuerdo ministerial Nro. MINEDUC–ME– (2016) 00020–A se expide los Currículos de Educación General Básica para los subniveles de preparatoria elemental, media, superior, y el currículo de nivel de bachillerato general unificado, con sus respectivas cargas horarias que entraron en vigencia en el régimen sierra septiembre de 2016 y en el régimen costa 2017. Tiene como objetivo interrelacionar destrezas con criterio de desempeño mediante la creación de experiencias de aprendizajes lúdicos siendo el estudiante un ente innovador en busca de transformar la educación. Por cuanto se debe tomar en cuenta que en el nivel Inicial es la



cimiento y por ello contribuye al perfil de salida del bachiller ecuatoriano. Dicho de otra manera, es el desarrollo de la capacidad creativa ya que brinda libertad a la expresión y creación de diferentes manifestaciones artísticas, generando aprendizaje motriz, expresivo y creativo.

Para Gullón (2013) Después de conocer los derechos de los niños y la calidad de educación que se merecen se puede decir que, existen problemas o dificultades en el proceso de enseñanza–aprendizaje se generan por la falta de estimulación, y aplicación de estrategias lúdicas activas, sin dar prioridad y valor al conocimiento innato de los niños a la esencia que a cada uno le caracteriza, limitando el desarrollo creativo de los niños por ende es necesario que los docentes utilicen adecuadamente métodos y técnicas que ayuden a mejorar este proceso teniendo en cuenta las políticas establecidas, llevándolas a la práctica para que no queden en escritos y sea tomado como ejemplo para fomentar la creatividad de los estudiantes siendo necesario realizar un estudio correcto del medio social y geográfico.

Según Andaluz (2016) la creatividad es el desarrollo de las conexiones neuronales que se manifiestan en los primeros años de vida por ende son trascendentales ya que los niños, reciben estímulos de su entorno y se guían por sus impulsos de experimentar, indagar, relacionar; en definitiva, de crear su propio mundo donde ellos son los protagonistas expresándose libremente mediante emociones, sentimientos, actitudes propias de su ser. Cuando la creatividad no se aplica en el medio que el niño se desenvuelve da como resultado un aprendizaje limitado provocando niños poco imaginativos, originales, intuitivos, receptivos.

Considera y divulga factores que se adaptan al valor progresivo de la niñez, que es una de las etapas más importantes en el ciclo de vida de la continuidad humana. Es un marco esencial en este estudio para poder entender el desarrollo de la creatividad infantil, que es la principal variable en esta investigación.

Taipicaña (2016) de la Universidad Central del Ecuador; menciona la importancia de la implementación de estrategias para estimular la imaginación e iniciativa del

estudiante, pues es obvio que hay un problema con la interacción del niño, ellos no entienden las instrucciones del maestro para las cuales las metas de la clase no siempre se cumplen, por lo que debe buscar configuraciones de juego apropiadas o actividades amenas, no solo cognitivas sino también emocionales que permitan el desarrollo de la creatividad.

La investigación de Signcho (2013) de la Universidad Técnica de Ambato; considera que la escasa utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los docentes ha creado dificultad en sus alumnos para leer e interpretar hechos, ideas y vivencias con facilidad. Uno de los problemas más alarmantes que se manifiestan en los niños es la falta de originalidad y la dificultad para resolver problemas, el uso limitado de las estrategias de aprendizaje del maestro ha causado problemas en la lectura e interpretación de hechos, ideas y experiencias.

Por lo tanto, el análisis de trabajo de los autores concuerda con la necesidad de implementar estrategias de enseñanza flexibles en el proceso de aprendizaje que incrementen la creatividad en un ambiente favorable mediante la evaluación de cualidades individuales al proporcionar herramientas de innovación que les enseñen a cambiar y enriquecer con originalidad, flexibilidad, fluidez, visión de futuro, iniciativa, listo para enfrentar los obstáculos que se le presentan en su vida.

### **Importancia de la creatividad en la educación**

En el sistema escolar se buscan incorporar en sus contenidos, aspectos referentes a la creatividad, promoviendo que los estudiantes generen su propio conocimiento y busquen su autorrealización, de modo que en el futuro se conviertan en seres humanos que propicien ideas y las concreten de forma práctica además sean quienes respondan espontáneamente a través de sus capacidades para enfrentar y resolver problemas con creatividad, objetividad, efectividad e innovación. Para Vélez (2015) la creatividad es muy importante por las siguientes razones:

Siempre se debe tener presente que la creatividad es importante para el desarrollo y formación de un niño, ya que activa su imaginación mediante la manipulación de

diferentes tipos de información, ya sea que esta sea percibida por sus sentidos o que provengan de su propia imaginación, es decir la que se forma en su mente, además pone en ejecución diversas experiencias previas que le sirven al momento de crear, inventar, innovar o mejorar lo que ya existe. La creatividad le permite al niño ser libre, pero a la vez coherente, lógico, práctico. (pág. 52)

La creatividad es un recurso sumamente valioso que posee los niños en donde el principal elemento es la imaginación, por lo tanto promover su desarrollo es fundamental, pues es una capacidad natural que tienen todos los niños, sin embargo no se da el valor que amerita en la educación, familia y sociedad por lo que es esencial ejercer la motivación y estimulación fomentando ambientes favorables en donde los niños se sientan cómodos y libres de usar sus capacidades y puedan expresarse dejando fluir sus ideas, pensamientos. Permitiendo solucionar de forma autónoma todos los problemas que se le presenten y los enfrente con confianza y seguridad para que se relacione con sus compañeros y su entorno social en cualquier momento de sus vidas.

Haciendo referencia al desarrollo de la imaginación en los niños de 4 a 5 años de edad, se pretende fortalecer, desarrollar esta característica de una manera natural utilizando experiencias lúdicas que permitan expresarse, plasmar sus ideas, vivencias de forma espontánea, original expresando sus emociones, sensaciones, sueños, anhelos e ideas. Proponiendo un ambiente de confianza y comunicación sin limitantes para que los niños se desenvuelvan de manera activa y sean ellos los que propongan alternativas de solución, que fortalecerán el proceso educativo.

Se evidencia que al ser la imaginación una característica natural con la que acuden los estudiantes al aula, ésta es de cierta manera cohibida por razones como la misma jornada, el escaso apoyo de los padres, el tipo de alimentación, el mismo currículo, es decir, es un problema muy general no es puntual, porque si se tratara de un solo causa, sería más fácil de dar solución, pero al ser un problema que abarca varios aspectos, es que donde radica el problema.

Lo antes citado se puede evidenciar de forma muy clara que la realidad institucional se observa el conformismo por parte de las autoridades y del personal docente el

escaso liderazgo y la resistencia al cambio, en donde, no tendría sentido el esfuerzo para cultivar la creatividad y mejorarla, si no se fomenta esta capacidad, en cuyo caso se dependería en todo del talento natural de los niños, la misma que al ser descubierta, necesita ser alentada, nutrida y fortalecida en cada momento por los docentes con actividades y estrategias potencializadoras, con procedimientos metodológicos que demuestren validez y eficacia.

La creatividad es una de las características más sublimes y complejas que poseen las personas, pues involucra diversas habilidades que se relaciona con el pensamiento facilitando una integración de los procesos del conocimiento que poseen una poca complejidad, se relaciona incluso con los aspectos reconocidos como superiores y aportan a lograr ideas o pensamientos innovadores. De ahí que los componentes que se puede reconocer en la creatividad, según Molina, Muñoz, & Flores (2014), son los siguientes: experiencia, pensamiento creativo y motivación. La experiencia se relaciona con el conocimiento técnico, científico y de procedimientos; las habilidades de pensamiento creativo son formas que la gente usa para resolver problemas; la motivación se puede clasificar como natural y externa; la primera depende del interés y el compromiso que tenga; la otra, debe recurrir a estímulos e intereses.

## **Justificación**

### **Macro – Mundial, Europa**

En la Universidad de la Rioja, España Pascual (2015) asegura que la investigación ha reconocido que la creatividad es una variable diferencial importante estrechamente relacionada con la inteligencia y su expresión en la alta capacidad, pero el debate científico gira alrededor de la persona creativa, para ello se tomado en cuenta los procesos cognitivos que subyacen a la creatividad, la influencia del entorno en ella y en el producto logrado. Entre estos aspectos, y dado que para su manifestación es crítico asimilar los procesos cognitivos que la corresponden, los científicos intentan conocer específicamente, cuáles de ellos son los elementos centrales para el funcionamiento intelectual creativo, interdisciplinariamente.

Pues precisamente la imaginación y la fantasía por un lado y un profundo sentido de la realidad por otro, es característica de la personalidad creativa. El arte y la ciencia son formas sublimes de escapar de la realidad, decía Einstein. Lo esencial de los individuos creativos es ir más allá de la realidad creando una nueva, también verdadera. La novedad de ellas está enraizada en la realidad, no son extravagantes, no divagan, son coherentes: están estructurados. En cambio, constante, la realidad es relativa -dice una famosa mente creativa financiera, haciendo un eco en una realidad que no está vacía, pero anda cerca de estarlo.

Por esta razón si la creatividad depende de la fantasía e imaginación del niño y éstas nacen gracias a su experiencia, la implementación de la lúdica como parte de las actividades de la educación y el tratado de las materias, puede ser una valiosa herramienta para el desarrollo de dicho potencial, especialmente dentro del currículo escolar, Amabile (2016). La actividad lúdica es en sí un soporte significativo para el desarrollo de la creatividad, así como para el del pensamiento y las habilidades lingüísticas.

Para alcanzar tal nivel de desarrollo académico el proceso educativo debe dar prioridad a la enseñanza efectiva dirigida a aumentar el potencial cognitivo, afectivo y emocional del niño. Esto significa darles oportunidades basadas en su capacidad de seguir, preguntar, pensar, expresar ideas y participar en la democracia mediante el uso de las habilidades, capacidades y aptitudes que pueden aprender para enfrentar diferentes situaciones en el entretenimiento. La lúdica les otorga roles de adultos en los que aprenden a resolver pequeños conflictos que pueden volverse más complicados cuando desarrollan sus habilidades.

No obstante, Medina (2017) expresa que, al analizar la creatividad, se aprecia que desde sus inicios ha evolucionado como consecuencia de los cambios de paradigmas ideológicos, sociales y en especial, por el desarrollo de las ciencias y las investigaciones que han aportado puntos de vistas objetivos y relevantes en su aplicación al campo educacional. Su aceptación objetiva ha debido superar los obstáculos de los prejuicios y la incultura en general para consolidarse en la cultura

europaea y mundial la que se ha vuelto una necesidad que requiere ser estimulada desde las edades más tempranas porque constituye una de las potencialidades del ser humano y que con la orientación de actividades coherentes y de calidad llevada a cabo en espacios de socialización con objetivos bien definidos se desarrollan favorablemente al igual que otras capacidades que se necesitan estimular para contribuir a la formación integral del ser humano para la vida.

### **Meso – América Latina**

En México, Duarte (2015) en la Universidad Autónoma de Yucatán, plantea que si la creatividad depende de la fantasía e imaginación del niño y éstas nacen gracias a su experiencia, la implementación del cuento musical como parte de las actividades de la educación artística u otras materias, puede ser una valiosa herramienta para el desarrollo de dicho potencial, especialmente dentro del currículo escolar; el cuento musical cuenta con una relación íntima no solamente con la música, la cual forma parte de la educación artística, sino con otras materias. Esta actividad puede ser un soporte significativo para el desarrollo de la creatividad, así como para el del pensamiento y las habilidades lingüísticas.

El arte es como una terapia que le permite al niño la libre expresión de sus ideas creativas considerándolos como artistas innatos y seres simbólicos, es decir, que el niño pueda expresarse a través del arte y del juego sin necesidad de demasiadas pautas, debido a que este es un medio de expresión que les pertenece y les resulta más placentero y familiar. Por este motivo, pensar en estrategias artísticas para el fortalecimiento de habilidades creativas hace que la presente propuesta tenga un camino certero al momento de ver resultados debido a que el educador debe nutrir sus clases y privilegiar al niño de experiencias artísticas, donde éste pueda explotar y desarrollar al máximo su ámbito creativo e imaginativo. Además, es importante rescatar que las estrategias artísticas literarias en el preescolar no se deben limitar a las clases de arte para exponer al niño a un ambiente inagotable de actos creativos, de ideas y fantasías. (Sánchez, 2014)

Por lo tanto, las investigaciones mencionadas evidencian que existe una necesidad general en los procesos de enseñanza que requieren ser mejorados para estimular la

creatividad de los estudiantes, iniciando por el rol del docente y su cercanía con los niños, hasta las metodologías aplicadas. Estos antecedentes significativos son de gran utilidad en el enriquecimiento y consolidación de la presente propuesta, lo que les permite a las investigadoras tener un panorama sobre el tema y considerar soluciones diversas frente al problema de investigación que a continuación se describe.

La propuesta destaca la importancia de trabajar con proyectos de aula que permitieron la motivación y el fortalecimiento de habilidades creativas de manera significativa, siendo esta metodología una alternativa viable para superar la tradición mecánica, instrumental y dirigida de orientar los talentos de los niños en la educación preescolar. A través de la propuesta se desarrolló un proceso de enseñanza guiado por el juego, la lúdica y la participación activa de los niños, que con seguridad tuvo impacto en el gusto y placer que experimentan los infantes al momento de descubrir y evidenciar sus habilidades creativas. (Ruiz, 2017)

Por lo tanto, existe una necesidad de reestructurar la enseñanza para formar niños en un ambiente creativo, a través de estrategias con sentido que realmente apunten a una estimulación de este potencial; además, el rol del docente debe fortalecerse para que la creatividad no sea un tema más de clase, sino que esté inmersa en todo lo que realice con los estudiantes; los que determinan el comportamiento de los niños y señalan como comienzan a explorar su entorno, en la que pueden descubrir los principios que rigen el mundo físico, social y personal

### **Micro - Ecuador, Tungurahua**

Para García (2015) con el paso de los años, en Ecuador las experiencias pedagógicas pudieron suprimir la creación de procesos intelectuales creativos en los estudiantes. Las escuelas tienen un estilo arrogante y no acogen con beneplácito, lo que se les pide que hagan dentro de lo que a la innovación pedagógica se refiere.

La enseñanza en el Ecuador necesita concentrarse en un estilo nuevo, cambiante y progresivo enfocando y enfatizando los problemas conservadores, los intereses de la escuela que promueven la tolerancia a la ambigüedad, se evitan ante la motivación del proceso, uno de los factores clave en el desarrollo de la creatividad, se desmorona ante una perspectiva

muy estrecha hacia la meta o el resultado. En este caso, priva a la recompensa externa y socava el desarrollo del trabajo creativo porque la sensación de conducción creativa interna no es palpable. (Zambrana, 2013)

Por lo tanto, la motivación de la escuela es indispensable para desarrollar este proceso, mientras que el diseño de entornos en los que se apoyan las ideas creativas es de mucha trascendencia, aunque es evidente que estos entornos rara vez proporcionan aulas. Es imprescindible identificar la importancia de abordar los procesos creativos desde una edad temprana, tales como: motivación íntima, apertura y tolerancia a la ambigüedad, compromiso y persistencia en las tareas, adquisición y expansión de conocimientos.

Poca motivación para la creatividad es un problema que ya se reconoce en las aulas en Ecuador. Si no inicia una educación pedagógica en el hogar de la infancia para mejorar los procesos que ocurren naturalmente en el niño de este episodio, puede esperar que ocurra menor sin dificultad, sin son motivados correctamente por el docente. Por este motivo, debido a la escasa motivación en el entorno escolar ha sido indispensable desarrollar adecuadamente este proceso, mientras que el diseño de entornos en los que se apoyan las ideas creativas son de suma importancia, es evidente que estos entornos proporcionan dinámica en las aulas, no obstante, no ha sido suficiente solo generar entornos si el docente no posee la capacidad de aprovecharlos para motivar la creatividad en sus estudiantes. (Cerde, 2014, pág. 79)

También es importante comprender que es común encontrar en las aulas de Tungurahua problemas relacionados como aquellos en que no hay espacio suficiente para la libertad de educar la creatividad, pero la planificación cuidadosa de la experiencia como herramientas infantiles valiosas para el niño se expresa como una preocupación reciente, es decir, se puede abordar la creatividad en el currículo que brinda varias orientaciones que conducen la manera de producir conocimientos.

El enfoque personal ha sobrevivido en la historia educativa tungurahuese, pero necesitaba la complementariedad suficiente para definir y abordar un proceso creativo sólido y holístico. Se complementa esta visión de la creatividad lúdica, revelando la necesidad de interacción entre las variables humanas y ambientales del niño y también indica que el desarrollo infantil es una perspectiva continua, multidimensional e integradora, lo que significa



comprender que el niño y la niña son completamente capaces de cambiar y depender de su entorno; son seres integrales y dinámicos, y nacieron en una realidad central que es interactiva. (Vélez, 2015)

El impacto de este punto de vista en esta investigación es crucial porque el camino de una persona, especialmente del niño, requiere de muchos procesos y productos creados por él se implementan en relación con el entorno o el contexto en el que se produce el trabajo creativo que estimula la interacción el intercambio de experiencias la convivencia e infliere en la definición de su identidad consigo mismo y con los demás desarrollando su capacidad de encontrar un pensamiento nuevo independiente de su potencial racional para resolver problemas.

Como ideas definitivas, los diferentes enfoques ya sean de pensamiento creativo, solución de problemas, entre otros, que describen la investigación de la creatividad lúdica han significado pasar a su comprensión, centrándose en el conjunto del ser humano. Al mismo tiempo, en esta provincia de la sierra ecuatoriana debe reconocerse que este proceso está fuertemente relacionado con la niñez y que su desarrollo tiene diferentes elementos de familia y escuela. (Manzano, 2014)

La importancia de esta afirmación significa el flujo de oportunidades que renacen en la sociedad, lo que ralentiza las mejoras en las aulas. Por lo tanto, de acuerdo con la teoría de la creatividad lúdica, es importante aproximar tres dominios inteligentes que son fundamentales para la exitosa teoría de la inteligencia que requiere un equilibrio de inteligencia creativo, analítico y práctico, esencialmente en los primeros años de vida, compatible e integrado al nivel escolar.

La investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez ubicada en la parroquia que lleva el mismo nombre, actualmente la institución cuenta con 755 estudiantes ubicados en cada uno de los subniveles de educación que oferta, la población a investigar será de 5 docentes del nivel inicial y 95 estudiantes del subnivel 2 grupo de edad de 4 a 5 años.

Utilizando como técnica la observación y como instrumento la encuesta la misma que se aplicó a una población de 5 docente en la Unidad Educativa Augusto Nicolás

Martínez que imparten sus conocimientos en el Área del Nivel Inicial cuyos resultados se explican en forma breve a continuación.

El personal docente un 60% conoce el concepto de creatividad, el 80% piensa que la creatividad está asociada totalmente con la inteligencia, un 60% manifiesta que la originalidad no es parte de la creatividad mientras que el 60% desconoce cómo se estructura la creatividad el 60% menciona que no sabe cómo ayudar a los estudiantes a desarrollar la creatividad en el aula.

Además se tomó como referencia tabulaciones de años anteriores que se encuentran en el PI de la institución en las mismas se utilizó como las mismas que verifican la existencia de un problema desde años anteriores las que refieren que el 71% de estudiantes no son creativos al trabajar con material concreto, un 69% limitan su imaginación no dan solución a problemas de la vida diaria, en un 60% no muestran originalidad al trabajar de manera libre y autónoma en un 50% los no muestra fluidez en la secuencia de actividades en el tiempo de aprendizaje de los estudiantes, el 91% no han asimilado técnicas lúdicas para el desarrollo de su aprendizaje creativo.

Por lo antes mencionado es necesario plantear solución al problema detectado. Destacando que los más indicados para guiar este proceso son los docentes de la institución los mismos que deben priorizar las necesidades de los estudiantes implementando actividades que potencien su conocimiento mediante estrategias que les permita disfrutar de aprender se sientan cómodos con lo que hacen y dicen dejando a un lado el temor de equivocarse y hacer censurados que puedan ser ellos los que investiguen y descubre sus potencialidades, complementándolo con la lúdica la misma que desafía al docente a relacionar el aprendizaje con el juego promoviendo la interacción para interiorizar los aprendizajes de manera que impacte en el niño y pueda trascender en el tiempo. De aquí nace la idea de diseñar una guía de estrategias lúdicas la misma que permitirá ayuda a fortalecer el desarrollo creativo para la formación de estudiantes con capacidades de análisis creativo, investigativo, lógico, reflexivo.

## **Planteamiento del problema**

¿Cómo desarrollar la creatividad en los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez?

**Objeto:** El desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años

**Campo:** Estrategias Lúdicas

## **Objetivo General**

Potenciar el proceso de enseñanza en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez, utilizando las estrategias lúdicas como medio catalizador de la creatividad

## **Objetivos Específicos**

- Fundamentar de forma teórica el desarrollo de la creatividad en los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez.
- Diagnosticar el desarrollo de la creatividad en los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez.
- Diseñar una Guía de Estrategias Lúdicas que contribuya a desarrollar la creatividad para los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez.
- Valorar la Guía de Estrategias Lúdicas para los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez

## **Idea a defender**

Desarrollar la creatividad en los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez, poniendo de manifiesto un documento como es el diseño de una guía de estrategias lúdicas que permitirá guiar a los docentes por

medio de actividades lúdicas que han sido adaptadas a la realidad de la institución. Esta guía plantea que los niños pueden explotar su potencial creativo siendo espontáneos, originales, participativos, demostrando fluidez en los diversos momentos de la vida valorando sus características individuales, su forma de pensar reconociéndolos como seres únicos e irrepetibles con virtudes y cualidades que los destacan en su entorno inmediato.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Estado del arte**

Dentro del panorama internacional, en el entorno educativo español, Almansa (2014), indagó en la metodología del aula taller creativo, el cual le permitió apuntar al desarrollo de los elementos pertenecientes a las tres dimensiones constitutivas de la capacidad creativa utilizando los contenidos propios del plan de estudios. El proceso de la actividad creativa que desarrollan los estudiantes en relación con cada temática que consiste en unos pasos consecutivos de exploración, indagación, reflexión, imaginación y creación. Cada uno de estos pasos implica la participación de habilidades cognitivas y meta cognitivas, tales como observación, comparación, clasificación, ordenación, evaluación, representación, etc.

La estructura grupal de muchas actividades y puesta en común es motivo para la creación, al igual que una orientación al fomento de la motivación intrínseca por parte de las estrategias comunicacionales del docente, permitieron reforzar el aspecto motivacional.

Cerda (2013) realizó un estudio científico con 21 estudiantes que habían superado anteriormente las pruebas de pensamiento creativo de Torrance. Después utilizó un test científico común, hizo preguntas y las clasificó como específicas, genéricas y agradables. Encontró diferencias significativas en la frecuencia de preguntas creativas en beneficio de estudiantes y su creatividad. Estos estudiantes también ejecutaron varias preguntas. Según los resultados de las pruebas de inteligencia, no

hubo diferencia entre el número total de preguntas y el número de preguntas creativas entre el inteligente y el de poca inteligencia.

El alcance de la creatividad logra que el alumno convierta ese proceso de aprendizaje relacionado con la adquisición de destrezas y conocimientos necesarios en algo muy divertido y significativo a la vez. De acuerdo a Barron (2013) para despertar la motivación por aprender, las destrezas de lectura y escritura en un niño, es necesario generar en él un interés indagatorio y curiosidad hacia la vida que le rodea, y que el aprendizaje de estas destrezas no sea un fin en sí mismo, sino que sirva a un objetivo superior de contar, narrar o crear relatos e historias sobre el mundo. Es muy frecuente que el niño escriba mal porque no tiene sobre qué escribir. Y finalmente, el ambiente del aula, permeable a la flexibilidad, que invita a la expresión de ideas y libre creación, se constituye en un elemento clave para la metodología del aula taller creativo.

Vygotski (1987) trata de seis recursos para la creatividad: la inteligencia, el conocimiento, el pensamiento, la personalidad, la motivación y el medio ambiente. Combina todos los conceptos previos en un solo concepto: adquirir los barato y otorgar para ganar. Él señala que la creatividad es una necesidad para invertir en ganar con habilidad y tratar con capacidad e ingenio para resolver problemas. Agrega que, siendo creativo, tiene que tener muchas cosas que le emocione y no siempre es fácil encontrarlas, pues dedicarse a investigar la creatividad es considerado el mejor ejemplo de este concepto. Su herencia teórica es inmensa, rica y parece ser inagotable. Sus contribuciones teóricas y conceptuales han aumentado este tema, en particular al ofrecer numerosos ejercicios y técnicas para desarrollar y promover la creatividad.

La libertad de los niños en su relación con los maestros y sus padres influye positivamente en su creatividad. Por lo general, la autonomía parece fomentar la creatividad en los niños, aunque es importante señalar que todavía no hay mucha investigación en esta área. Los estudios que realizarán con más detalle, qué tipo de

creatividad determinadas por la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, que se desea estudiar y qué tareas se necesitan.

Si el pensamiento creativo parte de la atención para desestructurar la realidad, procesarla y concebirla de manera distinta y reestructurarla para producir un resultado original y valioso, en consecuencia, se puede decir que el desarrollo de la creatividad debe originarse en un proceso intencional donde se tome conciencia de la capacidad de atender. Sería un buen comienzo tratar de desarrollar el pensamiento creativo a través de experiencias didácticas donde se produzca la integración de todos los sentidos y donde se llegue a una retroalimentación y concientización sobre la manera en que se aprende, Montessori (1936).

En la Realidad Educativa del Niño Mexicano, Duarte (2015) con el propósito de explorar la creatividad gráfica que proporcionan a los niños las revistas, de manera especial asume que tal creatividad representa el gran impacto cultural del individuo sin creatividad. La hoja de estímulo consiste en una hoja vacía con un segmento de línea curva que tiene una longitud de 3 cm., ubicada en el centro derecho; en la parte superior de la hoja, hay una guía para rastrear el elemento que se mantuvo claro, incluso más estrecho, de modo que no proporcionó a los participantes ninguna evidencia oblicua en su implementación: “dibujar una línea libremente continua”. Esta herramienta contiene tres indicadores de variables de creatividad: (1) fluidez que cumple con cada elemento específico; (2) Flexibilidad que cumple con la categoría de cada categoría de artículo; y (3) Originalidad en la cual la frecuencia en el grupo de imágenes, es decir, con mayor frecuencia el punto, es seguida por dos puntos y así alternativamente.

Este mismo autor señala que la evaluación es un proceso no una estructura sólida, sino que por el contrario es un método manejable y versátil que permite a un niño crear valores por sí mismo, más tarde en las relaciones humanas y, en última instancia, por modelos sociales. Sin embargo, este proceso puede llevar al individuo a aceptar valores que están lejos de su desarrollo como individuo y progreso psicológico al elegir un enfoque de valor básico para mantener, mejorar o actualizar una colectividad.

Esta proposición también fue confirmada por Vygotski (1987), quien descubrió que la creatividad está potencialmente presente en todas las personas y es propensa al desarrollo, en otras palabras, no es solo para genios, sino que está presente en una persona que imagina, convierte o cree algo tan insignificante, que ha sido comparado con las grandes personalidades creativas de la historia. Esta actividad es de naturaleza muy social y establece que si se tiene en cuenta la creación colectiva de cada persona creativa, que a menudo es insignificante, se encuentra que ha cruzado a través de los siglos en un entorno social.

Por lo tanto, la actividad realizada por el ser humano requiere de orientación, objetivos o metas trazadas para lograr resultados eficaces; al igual que el desarrollo de la creatividad para alcanzar los objetivos que deseamos lograr, requiere que el trabajo en el aula sea planificado. Si evaluamos los procesos de aprendizajes en el aula de clases se puede visualizar que los estudiantes introducen estrategias creativas pero que el docente muchas veces no lo percibe por lo que no los motiva a utilizarlas y esta es una oportunidad para que los alumnos expresen su talento oportunamente.

Dicho de otro modo, la educación de hoy día, tiene objetivos para que los estudiantes tengan su capacidad de aprender a aprender con la adquisición de nuevas experiencias desarrollar procesos mentales y transfieran técnicas que le permitan dar respuestas a los problemas que se le presenten, Calderon (2014). Las técnicas y estrategias, deben tener la finalidad de desarrollar el potencial creativo que cada uno de los escolares y poder ser utilizadas por el docente en cualquier momento de la clase, ya sea de inicio, durante o al final de la misma.

Vale la pena mencionar que la creatividad de un niño es muy especial porque difiere de la creatividad de los adultos precisamente porque el niño no actúa como el adulto y por lo tanto su habitualidad abarca la realidad y su entorno. Es muy diferente del adulto, por lo que las manifestaciones creadas por él también lo son. Con respecto a las técnicas descritas anteriormente, una parte se implementa para ayudar a los alumnos a formar su creatividad hacia un aprendizaje significativo. El profesor



puede usar diferentes técnicas para enseñar a los alumnos con un mejor método y con un aprendizaje más dinámico.

La realidad ecuatoriana Ríos (2017), sin embargo, se basa en el enfoque desarrollador del método de enseñar creatividad que es utilizado para promover su creatividad en el que se realiza su orientación, lograda mediante su estructura interna utilizando las técnicas, herramientas y otros recursos didácticos que despertaron la conciencia del niño y sus requisitos para llegar a dominar su habilidades, aptitudes y destrezas.

Esto significa que los subsistemas generalmente están integrados dentro del sistema que permitirán la creación de condiciones y mecanismos favorables para formar el desarrollo de la creatividad a diferentes niveles. Desarrollar la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje es uno de los retos que enfrenta la didáctica dentro de la investigación, en el marco del nuevo sistema académico, pero también es uno de los desafíos de la teoría y la práctica de la realidad educativa.

Otro aporte de creatividad es la percepción de Coll (2012) que reconoce la censura interna para examinar (evaluar) la expresión de un pensamiento diferente para este periodo, por lo que el valor creativo del individuo se define en el medio (crítica o reconocimiento) se determina por autoanálisis por sí mismo: ¿se creó satisfactoriamente? ¿Me dice algo acerca de mí? ¿Podré aportar algo? Estos serían indicadores o preguntas importantes para una persona que vive en este proceso creativo.

Para Esquivias (2014), sobre la base de los resultados de sus estudios se ha encontrado que eran originales, pues los profesores en ciencias sociales en casi toda inteligencia analizada no son solo lógicamente o matemáticamente una excepción, sino que su inteligencia se convirtió en el segundo conjunto por encima de los ingenieros. No se puede hablar de otra originalidad en esta investigación, pero si se alterna en cada inteligencia en el área lógico-matemática los profesores de ciencia fueron los primeros y los ingenieros en el tercero, espacio para los ingenieros el

segundo y la tercera área para la ciencia. Para concluir esta investigación apoya el argumento de la inteligencia múltiple debido a la diversidad de la inteligencia humana y la educación, que influyen en la creatividad o el pensamiento crítico.

De acuerdo con la evidencia empírica, Duarte (2015) encontró en su artículo científico que la creatividad no se correlaciona con las características de la personalidad artística, por el contrario, la creatividad de alto nivel fue identificada en estudiantes con una personalidad social y una baja creatividad en aquellos con características realistas; y no hay diferencias significativas en educación básica y niveles promedio de creatividad, y en promedio estos niveles son similares a los promedios observados en las instituciones de educación superior, pero teniendo en cuenta los indicadores correlativos, se observa que disminuyen a medida que avanza el proceso educativo.

Este requerimiento fortalece la naturaleza didáctica de la toma de decisiones, organización, implementación y evaluación del proceso de aprendizaje, que debe basarse en argumentos técnicos y metodológicos creíbles para la formación práctica. Las ideas presentadas en este artículo explican que el desarrollo de la creatividad debe incluirse con los objetivos de enseñanza y el aprendizaje en la educación temprana y que es necesario abordar la relación entre el proceso creativo y la disposición del proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollarlo.

En un estudio de Gullón (2013), observó la creatividad basada en el muestreo probabilístico deliberado con un método científico, que se entiende como una expresión de afecto absoluto, aceptación, protección, interés y aceptación de la autonomía por parte de los padres, apertura, imaginación, persistencia y humor, algo nuevo en la infancia parece depender del refuerzo positivo y el interés de los antecesores.

Bajo esta premisa, todo nuevo aprendizaje es por definición dinámico, por lo cual es susceptible de ser revisado y reajustado a partir de nuevos ciclos que involucren estos aspectos mencionados para generar e incentivar a los niños en la creatividad.

Por ello, se dice que es un proceso inacabado y en espiral. En síntesis, se puede decir que el aprendizaje es la cualificación progresiva de las estructuras con las cuales un ser humano comprende su realidad y actúa frente a ella, parte de la realidad y vuelve a ella. Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

Los estudios de Bruner (1962) sobre la adquisición de conceptos han aportado mucho en relación con las estrategias cognoscitivas empleadas en la solución de problemas que requieren la formación de un concepto nuevo. Entre otras cosas, demuestran que los individuos recurren a estrategias diferentes dependiendo de condiciones tales como tiempo y exigencias, adaptándose constantemente sus estrategias de asimilación de datos. Esta conducta es una forma de pensamiento creativo, una flexibilidad adaptativa que capacita al sujeto para ordenar su información y el procesamiento de datos a sus necesidades cognoscitivas.

El docente es responsable de promover la creatividad a través de actividades y tareas educativas basadas principalmente en una mentalidad imaginativa y abierta y la búsqueda de nuevas soluciones. Por lo tanto, los métodos de enseñanza integrados y secuenciados pueden convertirse en una guía metodológica legítima en manos de maestros preparados. La creatividad permite crear e inventar cosas nuevas a partir de lo que ya se encuentra presente en nuestras vidas. Por ello, ser creativo se convierte en una de las capacidades más importantes y necesarias del ser humano.

La creatividad aporta soluciones e ideas que permiten adaptarse a un entorno en continuo cambio, mejorando también las relaciones sociales gracias al empleo de nuevos hábitos de comunicación. Además, la creatividad nos permite salir de la rutina, nos empuja a salir de las zonas de confort y conformismo, educa a nuestra mente para comprender la realidad desde distintas perspectivas y facilita la tarea de resolver problemas. Por ello, es importante conseguir desarrollarla y mantenerla siempre despierta en nuestro día a día permitiéndonos una mayor calidad de vida.

## **Bases teóricas de la creatividad**

Según De la Herrán (2014) es importante que el aula donde se desarrollan los niños y niñas, se fomente el pensamiento creativo a través de: murales, láminas de arte, tabloneros donde se muestren problemas reales resueltos de diferente manera y dotarlos de espacio y libertad para que puedan desarrollar su creatividad; averiguando qué es lo que les interesa para que aprendan cosas nuevas relacionadas con sus conocimientos previos, todos estos aspectos se concentran con las tres etapas básicas definidas como: primera fase de sensibilización, segunda fase de reflexión en grupo, tercera etapa de activación de la creatividad.

De acuerdo a Piaget (1984) el juego es la expresión más evidente en los niños y la más elevada del desarrollo del hombre, ya que es la producción espontánea del niño y, al mismo tiempo, una copia de la vida humana en todas las etapas y en todas sus relaciones; A su vez, se usa este último para desarrollar el juego de la manera original. También se argumenta que el juego estaba vinculado a la creatividad inherente del niño que solía representar un enfoque reflexivo que se combinaba con la imitación, el juego simbólico, la imagen espiritual y la solidaridad entre sí.

Se considera entonces que la creatividad no se limita a un área, sino que, como expresión de la imaginación, el juego reafirma que todos los niños pueden ser creativos en toda su actuación o en un área o esfera de su actividad. En los niños preescolares, la imaginación sienta sus bases en el desarrollo de la función creativa de la conciencia y está determinada por el nivel de complejidad de la actividad que realiza y de las relaciones que establece con los adultos.

Estas razones son indiscutibles para reafirmar la función de la educación desde las primeras edades, según Gowan (1972) para enriquecer las experiencias y las relaciones del niño con el medio y contribuir a elevar la actividad de la creatividad, la que, a su vez, guarda una estrecha relación con la capacidad artística, vista no solamente en su ejercitación, sino también como consecuencia y permanencia en toda su vida futura.

La independencia de los niños en su relación con los maestros y sus padres influye positivamente en su creatividad. Por lo general, la libertad parece fomentar la creatividad en los niños, aunque es importante señalar que todavía hay mucha investigación en esta área. Hay muchos estudios que se realizarán con más detalle, qué tipo de creatividad desea estudiar y qué tareas se necesitan.

Un ambiente poco favorable puede limitar la creatividad, pero un ambiente apropiado realmente puede acelerarla. Antes que aparezcan ciertos tipos de aprendizaje el individuo debe conseguir cierto nivel de maduración. Al promover la creatividad en el niño de inicial, es esencial, ya que se encuentra en el proceso de adquirir cambios relativamente permanentes en la comprensión, actitud, conocimiento, información, capacidad y habilidad, por medio de la experiencia, donde el aprendizaje resulta ser un proceso que ocurre dentro del individuo que asimila (Barron, 2013, pág. 39).

En términos de estos aspectos teóricos, se distinguen los materiales creativos que sirven a los profesores de parámetros para identificarlos y apoyarlos: el niño que es creativo enfrenta así la complejidad y se enfrenta a un cierto tipo de en los problemas que busca para una solución a la incertidumbre; de esta manera, están en sus juicios más independientes; son evidentes y dominantes; abandona la opresión del mecanismo de control de los impulsos; y tienen una gran energía y muchos beneficios.

Asimismo, la teoría Guilford (1978) analiza elementos de susceptibles de estimulación desde la experiencia del aula, refiriéndose a la creatividad que motiva la producción convergente de la estructura intelectual, es decir, flexibilidad espontánea, que fluyen en lo asociativo y lo expresivo. De acuerdo con este factor, la creatividad también es necesaria para un desempeño normal.

Las pautas propuestas por el docente sirven de base para crear creatividad en el aula a partir de una propuesta de educación creativa: propone, en particular, la promoción de la producción y la participación del niño en los métodos de evaluación del trabajo como medio de reflexión sobre sus propias actividades. Por lo tanto, el niño ve la razón para usar sus diversas habilidades como estrategias útiles para aumentar su creatividad y capacidad para trabajar y resolver problemas

con mayor interés y entusiasmo. En otras palabras, consiste en representar a los niños de diferentes maneras para ser inteligentes.

No obstante, Gardner (1999), manifiesta que este progreso se sitúa desde las acciones de conocimiento de buen nivel y se le denomina originalidad. Dentro de sus numerosas investigaciones se puede retomar la realizada a la intervención de los niños con las artes, encontrando que no solo se satisfacen interpretando sus anhelos, sueños o deseos, sino que de su propia iniciativa buscan maneras diferentes para expresarse, para lo cual componen y descomponen lo ya elaborado, hasta quedar satisfechos con un trabajo final. Con ello probó que existen determinados rasgos de la personalidad que la creatividad destaca en ellos, como: fortalecer el ego y la disposición a desafiar la tradición.

A partir de esta postura, es importante para este trabajo investigativo, aceptar los beneficios que brinda la creatividad en el ámbito escolar, la misma que en la realidad ha sido promovida en un proceso muy lento. Tal y como lo explica, la escuela fue normalmente concebida como herramienta para apoyar la metodología tradicional, que fue esencialmente memorista. Sin embargo, el incentivar la creatividad, sigue siendo un aliento innovador y capaz de desafiar este enfoque, evitando que un niño sea solo el clásico alumno que se limita a dar respuestas en base a un temario.

Sin embargo, Montessori (1936), enfatiza que las tendencias que forman la creatividad la definen principalmente de tres maneras diferentes. Primero, como un proceso, luego como un producto, enfatizando la iniciativa del niño y en tercer lugar como una composición de factores. Este enfoque del proceso y del producto creativo mediante el término “procesos creativos” puede ser un conjunto de fases o pasos que se utilizan para resolver un problema o que puede ser un cambio observacional rápido o una modificación disponible cuando se produce una nueva idea o solución a un problema.

De esta manera, esta teoría contribuye al referirse a las técnicas o estrategias que guían al maestro, ya sea consciente o inconscientemente, para producir una nueva idea, relación, significado, observación o cambio con los niños. Un producto creativo en el aula genera aceptación en cuanto a su utilidad en el aprendizaje. El proceso productivo se ubica en el transcurso de aplicación de al menos tres etapas, estas se presentan con las producciones artísticas que tuvieron una evolución dentro del niño; pero que se consideran valiosas por el producto final, la motivación generada en el alumno, así como su creatividad, seguridad y gran entusiasmo.

### **Desarrollo teórico del objeto y campo**

Cuando existe una referencia a la creatividad, se tiende a pensar en algo artístico; cuando se menciona que alguna persona es creativa, por lo general se piensa en alguien que inventó cosas, ya sean artísticas o no; cuando se dice que algún elemento exhibe creatividad de su creador, comúnmente se piensa que este objeto es distinto de los demás, o sea es inusual.

Según Cerda (2014):

La creatividad es producir ideas de la nada que permiten generar un proceso para dar rienda suelta a la imaginación dejando que las ideas se plasmen en acciones y se conviertan en algo real valorando el potencial nato de cada persona, por ende, no hay pautas que seguir todo fluye a medida de lo que se quiere lograr. (pág. 34)

De este modo, es importante pensar en la creatividad como elemento esencial de la idea y habilidad de cada persona, ya que no es solo una probabilidad, sino una capacidad para realizar, implementar o efectuar un acto, cosa o tarea particular. Esto supone que algunas personas son capaces de involucrarse en este proceso debido a su personalidad, por lo que la creatividad se considera principalmente como propiedad de un individuo.

Para Mosquera (2015):

Creatividad es la actitud que todos tienen, algunos más y otros menos, se desarrolla para engendrar ideas y nuevas soluciones. Por lo tanto, la creatividad es un proceso en el cual el problema se manifiesta claramente (ya

sea al figurarse, visualizarlo, asumirlo, meditarlo, etc.) para luego generar nuevas líneas no convencionales a partir de la idea, concepto, significación o sistema. (pág. 45)

La creatividad es un aspecto fundamental en la búsqueda de soluciones las mismas que no debe ser monótonas, sino utilizar la originalidad como alternativa para resolver de manera creativa los inconvenientes que se presenten en el accionar diario, generando nuevas perspectivas que dé como resultado acciones innovadoras. Tomando en cuenta la espontaneidad como una característica actitudinal para cumplir los objetivos planteados que conlleven el manejo adecuado de emociones.

**Creatividad lúdica:** Es una actitud y un recurso que genera momentos de regocijo, en que deben incluirse reglas para poder participar o intervenir, en donde el maestro debe revalorar la acción con una visión más amplia, es decir que vaya más allá de la simple diversión, de tal modo, que el niño pueda sentirse libre, poderoso, capaz de liberar su imaginación y soñar con un infinito mundo de posibilidades. (Boden, 1978, pág. 67)

Estudiar las estrategias que pueden ayudar en el desarrollo de la creatividad lúdica se centra esencialmente en las emociones, las actitudes, la capacidad de las personas para escuchar y aprender de los demás, facilitar el manejo emocional es más cómodo para las personas, mejora su estima, su organización y por lo tanto funciona mejor donde está.

En este sentido Espinosa (2014) señala que:

La creatividad lúdica es no solo la función de capacidades mentales y productos novedosos. Sino que prioriza las capacidades mentales atención, memoria, percepción la inteligencia como una esencialidad que al fusionarse permite que todas trabajen al unísono transmitiendo, emociones, ideas, pensamientos, deseos que sean ingeniosas, fuera de lo común pero que al mismo tiempo se busque una satisfacción personal que por los logros obtenidos. (pág. 56)

En este estudio la aplicación de la presente investigación permite que se la vea como proceso no solo como resultado lo cual determina que puede desarrollarse a través del proceso enseñanza o aprendizaje. Por lo tanto, los autores antes mencionados consideran que la creatividad predomina en todos los seres humanos ya sea por inventiva, técnica o descubrimiento dando lugar a construir algo nuevo generando



soluciones a problemas priorizando la transformación de los aprendizajes dando lugar al desarrollo de destrezas, potencializando las individualidades, fortaleciendo habilidades mentales e intelectuales.

Un aporte significativo lo hace en una conferencia internacional Buber (2015) quien habló del desenvolvimiento de los poderes creadores en el niño, comenzó por examinar el concepto de facultad creadora sobre el cual, según él, se apoyaban tanto los educadores de su época. Reconoció que esta tendencia a crear, que alcanza su manifestación más elevada en los hombres inteligentes, está presente, así sea en mínimo grado, en todos los seres humanos; según él existe en todos los hombres un claro impulso a hacer cosas, un instinto que sólo puede explicarse como una necesidad permanente de experimentar, de indagar, de relacionar; como un potencial innato que se debe cultivar.

### **Etapas del proceso creativo**

La creatividad puede desarrollarse en tres etapas; la primera etapa se refiere a la conciencia, la segunda a la reflexión grupal y la tercera a la activación de las destrezas y habilidades creativas. Moverse entre ellas es un proceso flexible, en el que también se superponen.

La mejor comprensión del proceso creativo sigue siendo un reto sólo parcialmente resuelto por los investigadores, tanto desde la Psicología como desde la Pedagogía. Una prueba de ello es que se han definido diversos modelos descriptivos y explicativos –unos ya clásicos y otros más recientes– que no se diferencian mucho entre sí. Mención aparte, merecen los escasos intentos de análisis del proceso creativo desde la subjetividad, en los que el inconsciente ocupa un lugar ineludible que es preciso definir para poder emplearlo con eficiencia. En las siguientes líneas se acepta el reto de indagar en el proceso creativo, desde la perspectiva de la persona convencional y de los altos creativos, para ahondar en la complejidad de esta faceta de la creatividad. (De la Herrán, 2014)

El estudio del proceso creativo ha hecho ver que la creatividad está al alcance de cualquier persona. Con mayor o menor esfuerzo, con mayor o menor entrenamiento previo, con distintos grados de fortuna, todos pueden ser creativos. Se trata de tener

claros los pasos del proceso y seguirlos con la actitud positiva necesaria. Entre los autores más significativos por sus aportaciones a la comprensión del proceso creativo mencionaremos a (De Bono, 2014), (Boden, 1978), (Cerdea, 2013), (Molina, Muñoz, & Flores, 2014). Se pueden encontrar diferentes modelos teóricos propuestos, en lo esencial, todos los modelos están de acuerdo con las tres etapas básicas definidas en tres fases: primera fase de sensibilización, segunda fase de reflexión en grupo, tercera etapa de activación de la creatividad, para el proceso de resolución de problemas que se verá a continuación:

**Primera fase (sensibilización).** Su objetivo es tener una experiencia completa y libre de sus propias habilidades, el cotejo con complicaciones objetivas (incluido el social) y las experiencias de otros elementos del grupo De Bono (2014). Las experiencias del grupo significan los primeros encuentros mutuos que son completamente espontáneos sin la participación del personal docente.

Este paso está destinado a la sensibilización de los niños. Moviliza estos campos que son prioritarios, para la imaginación y la acción. Todo tipo de medios artísticos están disponibles para que puedan jugar en contacto con la expresión artística, que inicialmente forman su creatividad. Se enfrentan al interior de un grupo o resuelven individualmente dificultades o conflictos que activan su facultad para distinguirlos y solucionarlos.

El primer paso es un período de conciencia, lo que significa la promoción sistemática del comportamiento abierto de los niños. También se puede describir como un período en el que todos los sentidos pueden hacerse sensibles, prestando atención a las áreas más accesibles de la realidad mediante un juego artístico o estético. Las situaciones de apertura no son tan comunes, lo que obliga a los niños a probar constantemente nuevas opciones, mirarlas de cerca y familiarizar lo extraño con la revisión empírica. (Boden, 1978, pág. 69).

En esta etapa no hay una intrusión concreta del maestro, los niños se ven obligados a participar con la espontaneidad y con imaginación en el conocimiento. La sensibilización no se limita en animar a los niños, que debe ser atendida sin improvisación y experimentación antes demostrar sus puntos fuertes y débiles sin temor a la reprobación del maestro.

El objetivo es capacitar a los niños para representar los métodos de comportamiento y expresión que se han incluido en el estándar. Esta fase necesita hacer propuestas temáticas específicas o proporcionar herramientas técnicas excesivas. Este es un momento crítico cuando un maestro debe lograr su primera habilidad, ya que su papel como observador es decisivo en el desarrollo posterior del proceso de creatividad. Si tiene éxito, alentará debidamente a un niño que lo recibirá y que deberá establecer su propio potencial e iniciativa.

En esta etapa, los procesos de regresión, que él argumenta que son artificiales, pueden surgir porque, a través de la creación de nuevas relaciones, la realidad se convierte en un fenómeno de progresión; aquí la asistencia del maestro juega un papel muy importante.

**Segunda fase (reflexión en grupo).** Consiste en pensar sobre la situación, la evaluación y verificación de acciones y posiciones. Por ejemplo, verificando ciertos reflejos ópticos, como el fenómeno de la perspectiva o el plegado Cerda (2013). En la primera fase, los niños buscaron la dimensión primaria, la imaginación y la acción. A través de la reflexión, los niños aprenden a usar sus habilidades recién manifiestas y a hacer juicios sobre la realidad social, es decir, el entorno secundario. En el proceso de activación de la creatividad, la reflexión actúa como un puente entre la objetividad y la subjetividad del sujeto.

La reflexión se convierte en un componente determinante dentro del desarrollo de una persona. Su entrenamiento continuo promueve una formación de adultos madura y crítica. En un proceso reflexivo, el grupo juega un papel importante ya que actúa como un espejo que ayuda a crear relaciones y crear realidad. El proceso cara a cara con otra imagen le permite especular y eliminar etiquetas defectuosas y crear nuevas y más prácticas.

Durante esta fase, los miembros del grupo son llamados por separado para describir su material de forma oral, física o por escrito. Posteriormente, una descripción de grupo y luego se llama por separado para una reflexión de las obras analizadas. La

reflexión individual original se convierte en una reflexión colectiva en la que se intercambian puntos de vista y donde el contenido subjetivo es objetivo y está disponible para todo el grupo. En esta etapa, el facilitador juega un papel importante porque actúa como supervisor y participa como un miembro activo del grupo como un factor de reflexión. Debe haber una posición abierta hacia puntos de vista individuales y grupales y una visión clara de hacia dónde debe guiarse la reflexión.

**Tercera etapa (activación de la creatividad).** Su objetivo es promover la capacidad del niño para sintetizar y descubrir nuevas soluciones reales y para imitar, modificar y remodelar sistemáticamente los fenómenos sociales a través de las capacidades despertadas y procesadas de las dos fases anteriores: sensibilidad, originalidad de la reflexión, (Molina, Muñoz, & Flores, 2014, pág. 31).

En esta etapa, el objetivo es combinar los campos primario y secundario del niño y conducirlos a sintetizarlos en nuevos actos creativos. Hasta ahora, es posible estudiar, aplicar o cuestionar técnicas para pintar, construir o jugar. La reflexión es también un factor decisivo en esta etapa; sin embargo, el trabajo se vuelve más diverso, más versátil y más detallado.

Encontrar soluciones a problemas reales es una tarea muy importante donde los juegos creativos y la construcción promueven una síntesis de procesos exitosa en objetivos tanto mentales como sociales, físicos y formales. El papel del maestro en esta tercera fase es apoyar la adaptación crítica de los problemas de los niños y los adultos, debería tratar de fortalecerlos para crear nuevos complejos relativos. Si el maestro solo refuerza la imitación infantil, obstaculizará el desarrollo creativo y fortalecerá la pedagogía conformacional de la adaptación social.

En esta fase, cada ejercicio que se le propone al niño sería más complejos porque la improvisación y la imaginación están relacionadas con la información. El docente tiene un apoyo importante tanto en el enfoque de práctica como en la propuesta de enriquecimiento, al leer, revisar documentos, visitar lugares o centros donde se desarrollan aspectos de interés, entrevistas con expertos, etc. Esquivias (2014). La realización de estas acciones, en conjunto con el grupo, conduce a procedimientos imparciales y únicos.

La representación en esta fase es un óptimo recurso para activar la creatividad ya que esta actividad combina actividades espontáneas, improvisadas y lúdicas durante la fase avanzada de ejercicios conjuntos y trabajo metódico. El tema debe ser propuesto y desarrollado. Los ensayos deben limitarse definiendo solo las filas generales de ejecución y dejando espacio para aumentar la improvisación en el día de trabajo.

### **Creatividad en las emociones**

El proceso de invención e innovación en cualquier ámbito de actividad humana, desde una investigación científica hasta una emprendedora iniciativa empresarial, está lleno de emociones: frustración al encontrarse en callejones sin salida, desconcierto ante lo desconocido, ilusión al analizar nuevos problemas y euforia al conseguir finalmente un éxito. En este capítulo defendemos que para conseguir logros creativos es necesario que la persona que pretenda alcanzarlos reúna dos condiciones: por un lado, debe tener una actitud abierta (contemplar el mundo que le rodea con interés y receptividad) y, por otro, debe desarrollar ciertas habilidades que le permitan gestionar las emociones que, inevitablemente, acompañan la labor creativa.

En primer lugar, presentaremos los diferentes tipos de creatividad; a continuación, analizaremos las distintas actitudes frente a ella y el papel que desempeñan las emociones en el proceso creativo y, por último, defenderemos que las artes pueden ser una herramienta eficaz para enseñar a las personas a gestionar y utilizar sus emociones de forma que impulsen su creatividad.

De acuerdo a Barron (2013):

El desarrollo del pensamiento creador tiene una importancia enorme para nosotros, como individuos y sociedad. El mismo ofrece un cambio de lo que es y lo que ha sido, a lo que podría ser o lo que está aún por descubrir. En la actualidad, las investigaciones en las diferentes áreas se interesan por analizar la conducta creativa en todos los campos de la actividad humana y no solo en lo artístico. Hasta no hace muchos años se asociaba a la persona creativa al “artista”, mientras que hoy en día se sabe que todos los individuos tienen un

potencial creativo que se manifiesta en una conducta que puede desarrollarse.  
(pág. 78)

En la escuela y en el hogar se deben fomentar experiencias que estimulen el acto de crear. Para desarrollar una mente creativa es importante estimular a los niños a que jueguen, a que manipulen objetos, investiguen, descubran y tengan curiosidad y necesidad de encontrar soluciones a los problemas que les plantea la vida.

Este perfil emocional hace que seamos de una determinada manera, influye en nuestra personalidad, y además nos aporta importante validez científica sobre el estudio de la emoción y sus mecanismos subyacentes. Consta de seis dimensiones:

- 1. Resistencia:** la rapidez o la lentitud con que uno se recupera de la adversidad.
- 2. Actitud:** el tiempo que somos capaces de hacer que dure una emoción positiva.
- 3. Intuición social:** la pericia a la hora de captar las señales sociales que emiten las personas que uno tiene a su alrededor.
- 4. Autoconciencia** (conciencia de sí): el modo en que percibimos los sentimientos corporales que reflejan las emociones.
- 5. Sensibilidad al contexto:** capacidad de regular nuestras respuestas emocionales para tomar en cuenta el contexto en el que nos encontramos.
- 6. Atención:** lo clara y enfocada que es nuestra concentración.

A pesar de los retos que se presentan a la hora de definir qué se entiende por creatividad, los psicólogos han ideado diversas formas de estudiar a las personas creativas, su proceso de creación y las ideas y productos que crean. Esta línea de investigación apunta a que las personas pueden ser creativas de cuatro maneras distintas.

En el nivel más elemental, existen momentos creativos que podrían ser originales solo para un individuo en concreto, como ocurre, por ejemplo, cuando un niño experimenta con bloques de construcción. En el nivel siguiente estaría la creatividad cotidiana, que se manifiesta en las actividades del día a día, como cuando se toca algún instrumento musical con los amigos o se encuentra el modo de ayudar a un niño con los deberes.

Las razones esenciales para analizar la creatividad, en que las personas poseen un ánimo propio para crear o inventar en diferentes áreas de sus vidas, buscan siempre ayudar a los demás con sus creaciones, además de su propia satisfacción y autorrealización, en las instituciones educativas se busca siempre contar con iniciativas que propicien y alienten la creatividad en los niños y niñas en los diferentes niveles educativos, aunque todavía los resultados no sean alentadores, el apoyo del docente sigue siendo elemental.

La Creatividad debe ser comprendida como estrategia, cuando el estudiante logra obtener una experiencia significativa de aprendizaje y no solamente como un momento de distracción o juego, estas experiencias son propias del ser humano pues poseen una dimensión transversal y están presentes a lo largo de su vida. Este aspecto de la creatividad lo define Vélez (2015) de la siguiente manera:

La creatividad es un recurso estratégico muy valioso que requiere de una adecuada actitud y una buena predisposición que incluye varios elementos de la anatomía del ser humano, además del uso ilimitado de la mente, su espíritu, sus emociones, sus experiencias y su alma que se aúnan para actuar en el desarrollo de todas sus capacidades, al actuar como estrategia produce en el individuo diferentes afectaciones cuando entra en interacción con los demás ya sea de forma espontánea o no, sin importar cuál sea el tipo de actividad que realice o si utiliza su imaginación o no, convirtiéndole en un ser humano útil, dándole mayor sentido a su existencia. (pág. 25)

De esta manera las experiencias que el estudiante obtenga al utilizar estratégicamente la creatividad, son las que mayor satisfacción le brindarán en el proceso formativo o escolar y desde luego en las demás etapas de su vida, este tipo de satisfacción está además asociado con el placer, el disfrute, el bienestar, la tranquilidad, la felicidad que son aspectos fundamentales que le dan al individuo, sentido a su vida, por lo tanto se torna dinámico, cooperador, solidario, responsable, equitativo, entre otros muchos otros aspectos más.

Barron (2013) muestra que el proceso creativo es una de las mayores potencialidades del hombre, lo que significa habilidades de pensamiento que pueden integrar los procesos cognitivos menos complicados, incluso aquellos que

son más conocidos para lograr la idea o imagen de lo nuevo. La creatividad siempre ha existido, es la habilidad del hombre y, por lo tanto, tiene su propio carácter. Sin embargo, durante mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema que no se trató y por lo tanto se estudió poco, en los últimos años, los teóricos se han dedicado a profundizar en el tema, y se están desarrollando textos y aportes que hacen referencia a este concepto.

Del mismo modo y junto con la aparición del término, se advierte su argumento histórico y un problema específico que se refiere al conocimiento de este proceso que pretende responder. En este sentido, es necesario analizar algunos de los problemas que surgen del tema y tratar de encontrar la explicación, ya que hay respuestas significativas que permitirán comprender la forma en que se ha desarrollado la investigación de la creatividad. De esta manera, se ve muy sintéticamente, algo detrás del concepto, que de alguna manera ha marcado su investigación y desarrollo.

### **Estrategias lúdicas**

El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en el parque del barrio y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los alumnos.

Las estrategias lúdicas permiten trabajar con el juego como una estrategia dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje con procedimientos y normas enfocadas en los objetivos y competencias terminales de un programa educativo, se generan vivencias que provocan aprendizajes significativos. No es la técnica, ni la metodología, ni el grupo, es uno mismo, el facilitador, quien provoca de un recurso didáctico lúdico el aprovechamiento para el grupo en su máxima expresión. Claro que un grupo donde los participantes son colaborativos y entregados a los objetivos del programa prácticamente se conducen solos, el reto es que un contenido, actitud, habilidad, sea desarrollada en la totalidad de los participantes gracias a una buena interacción vivencial de aprendizaje. (Muñoz, 2016, pág. 77)

La estrategia lúdica implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirse y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con



las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

### **Importancia de la estrategia lúdica**

Es importante plantear que una metodología didáctica supone una manera concreta de enseñar, método que supone un camino y una herramienta concreta que utilizamos para transmitir los contenidos, procedimientos y principios al estudiantado y que se cumplan los objetivos de aprendizaje propuestos por el profesor.

El juego promueve el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, valores éticos, puede ser dirigido a adquirir conocimientos que cubren una amplia gama de actividades en las que la alegría, satisfacción, creatividad y conocimiento en interacción que ayudan a ser, comunicar, sentir, expresar y producir una serie de emociones enfocadas en el entretenimiento, la diversión, la renovación, lo que lo lleva a disfrutar, reír, enrojecer e incluso a llorar los sentimientos de una fuente real (García, 2015, pág. 61).

El juego promueve el desarrollo psicosocial, conformación de personalidad, valores de libertad puede enfocarse en adquirir conocimiento que cubre una amplia gama de actividades en las que placer, alegría, creatividad y conocimiento interactúan con percepciones, atención, habilidades lógicas, fantasía, imaginación, iniciativa, investigación científica, conocimiento, habilidades, hábitos, potencial creativo, etc.

### **Beneficios de la estrategia en el aprendizaje**

La estrategia conduce a la comprensión y le da sentido a la enseñanza y al aprendizaje junto al desarrollo personal, lo cual demanda la búsqueda de acciones de intervención promoviendo la participación activa del estudiante y su integración consciente al proceso de desarrollo integral en el proceso de enseñanza-aprendizaje, orientado hacia la formación de una valoración de la vida, el fortalecimiento de sus destrezas, la expresión de sus habilidades, en resumen, se trata en última instancia del entender al estudiante como un sujeto que construye su propio conocimiento.

Según Torroella (2013):

Con la utilización de la estrategia se aborda un enfoque actual de educación para la vida o pedagogía del ser que propende, al desarrollo integral de la personalidad del estudiante, de sus potencialidades y de su plenitud como persona. Se caracteriza por principios rectores en donde la educación se centra en el alumno, en su atención y comprensión; el respeto, aceptación y amor al educando, como actitud fundamental del educador; la vitalización de la escuela, su vinculación con la vida en el doble sentido de abrir, de llevar la escuela a la vida y traer e introducir la vida en la escuela, la escuela como un taller para la vida, para la vida naciente y creadora. (pág. 82)

Existen varios tipos de estrategias para generar los aprendizajes el desarrollo del sujeto, en cuyo caso, la escuela como institución está llamada a promover ese sistema de aprendizajes. De hecho, las estrategias se orientan a estimular el aprender a vivir consigo mismo, aprender a vivir con los demás, aprender a afrontar la vida, pensar, valorar, crear, en resumen, vivir. Esto no se puede obviar el autocuidado, promover la formación integral, aprender a conocerse a sí mismo y mejorar la autoestima, desarrollar la voluntad, aprender a orientarse, formar una jerarquía de valores o sentidos de la vida, elaborar proyectos de vida.

### **Importancia o el rol del docente**

El docente debe ser un ente que propicie un ambiente armónico para poder desarrollar las habilidades y destrezas dando rienda suelta a la imaginación, creación, sin poder limitantes dejando a un lado la comodidad por factores que le atañan como es el conformismo, cansancio y frustración que son transmitidos por lo que los niños son receptores de emociones, sentimientos viéndose reflejados en la interacción entre pares y grupos encaminando ejercicio docente a potenciar el desarrollo creativo en los niveles posteriores, siendo pioneros en el desarrollo creativo de los estudiantes.

La necesidad de pensar en técnicas educacionales, demanda que el docente organice una metodología para traducir lineamientos de enseñanza aprendizaje en procesos educativos y de gestión escolar innovadores. A su vez, la misión educativa del docente propone los retos del desarrollo humano que los actores de la sociedad asumirán. Expresa la situación lograda después de superar los retos definidos por los actores en conjunto. Idealmente pone en el centro a las personas que son el fin de la educación; habla de sus obligaciones frente a estos retos, se requiere, por lo tanto, de un enfoque integrador que sensibilice las competencias y de cómo protagonizarán los procesos de desarrollo educativo en sus entornos (Villanueva, 2003).

En muchas áreas semejantes, el esfuerzo de innovación por parte del docente, se agota en un ejercicio sin fin de, revisar; reajustar; realinear o reformar el currículo, desde los espacios normativos el diseño de estructuras curriculares parece ser un fin en sí mismo, ignorando que las actitudes y experiencias generadas en los diferentes espacios de aprendizaje tienen una influencia en los proyectos de vida de los niños tanto o más significativa que las matrices de diseño de las actividades formales, a las que los docentes se ven obligados a reducir sus iniciativas de transformación, se trata entonces de ser plenamente abierto y consecuente con esta concepción de desarrollo humano en la implementación de estrategias.

### **Dinámica grupal de las estrategias lúdicas.**

Las estrategias lúdicas provocan una dinámica grupal, parten de un enfoque didáctico determinado, y para ser precisos llamémoslas, técnicas grupales, calentamientos, ejercicios grupales, activaciones. Una estructura funcional en la aplicación de estrategias lúdicas bien monitoreadas implica:

- Decir al grupo algún beneficio que obtendremos por realizar la técnica grupal.
- Dar una instrucción por tiempo y pedirle a algún integrante del grupo que la repita para verificar que todos sabremos qué hacer y nadie dirá luego: ¿qué dijo; qué hay que hacer?
- Incluso el facilitador, docente o incluso un participante, puede dar un ejemplo de lo que hay que hacer para guiar la actividad.
- Haber sido lo más breve posible en explicar lo que se hará y comenzar. Es recomendable marcar tiempos con uso de cronómetro para su ejecución.
- Usualmente en la plenaria, el grupo siempre responderá las siguientes preguntas: ¿de qué nos dimos cuenta? ¿Cómo se relaciona esto con el programa? Con base en esta experiencia ¿qué voy a hacer diferente en lo sucesivo (qué ratifico y qué rectifico)?
- Finalmente, el conductor emite sus conclusiones, las cuales pueden ser también enriquecidas con uno o dos personas que hayan tomado notas al observar la activación. (Muñoz, 2016)

De esta manera provocamos en el grupo un estado de energía como fruto de una vivencia de aprendizaje clara, divertida y enfocada a objetivos y competencias. Además, los participantes quedan con dopaminas incrementadas, la dopamina es la droga interna que anima, se produce por el movimiento y la emoción que despierta un juego de interacción grupal bien ejecutado por el docente.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Paradigma y tipo de investigación**

La investigación se caracteriza por identificarse con el paradigma cualitativo, que considera la existencia de fenómenos culturales que son sujeto de descripción y análisis cualitativo antes que cuantitativo, se fundamenta en el humanismo y a partir de este se analiza la creatividad en el niño como el medio para entender la realidad social de los individuos que deviene de su propio accionar humano. Se aplicó el paradigma cualitativo para analizar una situación concreta del uso de la creatividad en la educación y profundizar en sus características de tal manera que se llegue a comprender el fenómeno.

La investigación es aplicada, llamada práctica o empírica, se caracteriza porque busca la aplicación o utilización los conocimientos que se van adquiriendo en el proceso por lo tanto se encuentra estrechamente vinculada con la investigación básica, pues depende de los resultados y avances de esta última; cabe recalcar que la presente investigación se sustentó en un marco teórico que permitirá que la investigación sobre el desarrollo de la creatividad sea llevada a la práctica.

El tipo de investigación es exploratoria, descriptiva y explicativa. Es exploratoria porque ofrece un primer acercamiento al problema que se pretende estudiar y conocer. Indaga las características delimitando el uso de la creatividad que afecta el aprendizaje de los niños, además, se encarga de recopilar información que puede ser muy general siendo el primer paso para dar lugar a otro tipo de investigaciones

a realizarse. Identificando un problema principal al cual se pretende dar solución, considerado investigaciones anteriores como recursos necesarios para formular nuevas propuestas de solución al problema identificado.

El tipo de investigación fue descriptiva, lo que implica observar y detallar el comportamiento de los sujetos u objetos de estudio sin influir sobre él de ninguna manera. El tipo descriptivo, también llamado de diagnóstico, consistió fundamentalmente en caracterizar el fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos los peculiares o diferenciadores en el desarrollo de la creatividad de los niños.

Es explicativa porque permitió describir de cerca la realidad de situaciones, eventos, personas, grupos o comunidades que se abordaron y que se pudo analizar, dando lugar al planteamiento de lo más importante del hecho, fenómeno o situación. Una vez que se describió el fenómeno y sus características la investigación debió buscar la explicación más apropiada a las causas que dieron origen a la situación o fenómeno analizado, lo que constituyó la investigación explicativa.

Para este propósito se utilizó la encuesta con los docentes y la técnica de observación con los niños y niñas de 4 a 5 años de Inicial de la Unidad Augusto Nicola Martínez. Los instrumentos empleados fueron el cuestionario estructurado y la ficha de observación, que sirvieron para recoger información mediante la elaboración cuidadosa de preguntas e indicadores respectivamente.

### **Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos**

#### **Población y muestra**

La población para la investigación la constituyen 95 niños y niñas de 4 a 5 años de Inicial y 5 docentes de la Unidad Augusto Nicola Martínez, según se detalla a continuación en la Tabla 1:

**Tabla 1.** Población y muestra

<b>Detalle</b>	<b>Cantidad</b>
Estudiantes	95
Docentes	5
<b>Total</b>	<b>100</b>

**Elaborado por:** Acosta, 2018

**Tabla 2.** Operacionalización del Desarrollo de la Creatividad

<b>Conceptualización</b>	<b>Categorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnicas e Instrumentos</b>	<b>Ítems</b>
Es el proceso que permite crear de la nada, es dar rienda suelta a la imaginación dejando, que las ideas se plasmen en acciones y luego se conviertan en algo real valorando el potencial nato de cada persona, por ende, no hay pautas que seguir todo fluye a medida de lo que se quiere lograr. (Cerda, La creatividad en la ciencia y en la educación, 2014):	Crear	Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración	Técnica: Observación  Instrumento: Ficha de observación	Es creativo al trabajar con material concreto
	Imaginación	Esfuerzo Voluntad Capacidad Habilidad		Utiliza su imaginación y da solución a problemas de la vida diaria
	Acciones	Desenvolvimiento Organización Participación Trabajo		Muestran originalidad al trabajar de manera libre y autónoma  Muestra fluidez en la secuencia de actividades  Ha asimilado técnicas lúdicas para el desarrollo de su aprendizaje creativo

**Fuente:** Investigación directa

**Elaborado por:** Acosta, 2018

**Tabla 3.** Operacionalización de las estrategias lúdicas

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Técnicas e Instrumentos	Ítems
Permiten trabajar con el juego dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje con procedimientos y normas enfocadas en los objetivos y competencias terminales de un programa educativo, se generan vivencias que provocan aprendizajes significativos. (Muñoz, 2016)	Juego	Enigmas Rimas Imaginación	Técnica: Observación	Propone actividades en clase
	Competencias	Autonomía Independencia Responsabilidad	Instrumento: Ficha de observación	Disfruta aprender jugando
	Vivencias	Manipulación Exploración Observación		Le gusta compartir sus vivencias  Demuestra curiosidad con los recursos lúdicos

**Fuente:** Investigación directa

**Elaborado por:** Acosta, 2018

## Resultados del diagnóstico de la situación actual

La técnica utilizada en la investigación es la Observación dirigida a estudiantes y encuesta a docentes de Inicial de la Unidad Augusto Nicola Martínez. El instrumento utilizado fue la ficha de observación que permitió obtener los siguientes resultados:

### Resultados de la Observación a Estudiantes

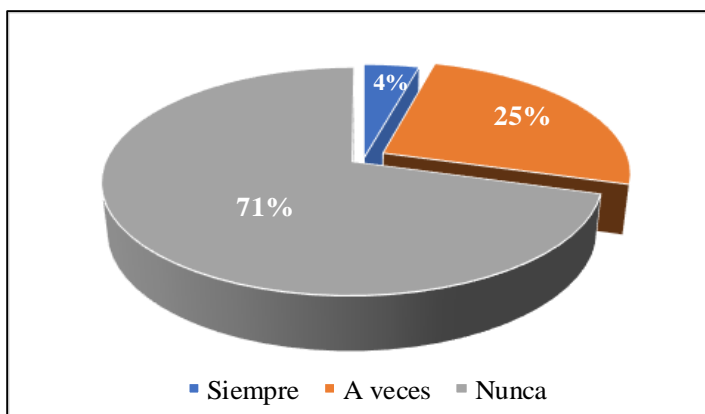
**Indicador 1.** Es creativo al trabajar con material concreto

**Tabla 4.** Es creativo al trabajar con material concreto

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	4%
A veces	24	25%
Nunca	67	71%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 1.** Es creativo al trabajar con material concreto

### Análisis e interpretación

Del 100% de observados que corresponde a 95 estudiantes el 71% nunca es creativo al trabajar con material concreto. Lo que significa que la creatividad para la mayoría de los niños requiere de una especial atención por parte del maestro, quien debe ser innovador en su metodología de enseñanza.



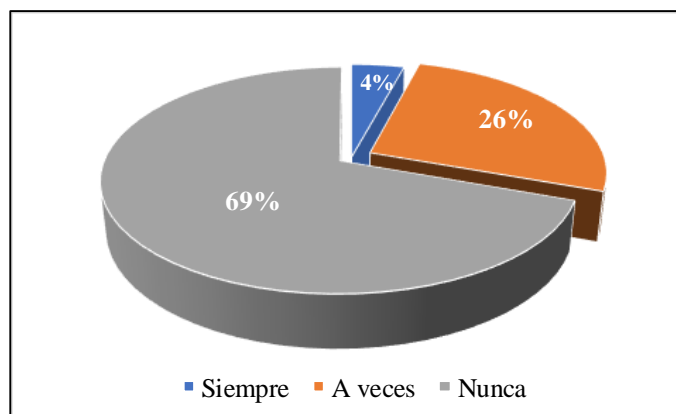
**Indicador 2.** Utiliza su imaginación y da solución a problemas de la vida diaria

**Tabla 5.** Da solución a problemas de la vida diaria

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	4	4%
A veces	25	26%
Nunca	66	69%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 2.** Da solución a problemas de la vida diaria

### **Análisis e interpretación**

Del 100% de observados que corresponde a 95 estudiantes el 69% nunca utiliza su imaginación y da solución a problemas de la vida diaria. De esta manera se comprueba que el niño tiene serios problemas para resolver situaciones difíciles que se le presentan de manera frecuente.

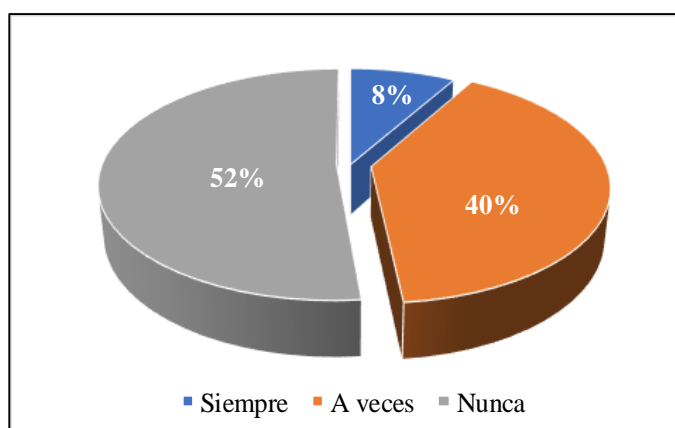
**Indicador 3.** Muestran originalidad al trabajar de manera libre y autónoma

**Tabla 6.** Originalidad al trabajar de manera libre y autónoma

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	8	8%
A veces	38	40%
Nunca	49	52%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 3.** Originalidad al trabajar de manera libre y autónoma

**Análisis e interpretación**

Del 100% de observados que corresponde a 95 estudiantes el 52% nunca muestran originalidad al trabajar de manera libre y autónoma. Estos datos demuestran que los niños enfrentan problemas al utilizar su ingenio, de modo que si no se soluciona a tiempo los infantes seguirán teniendo serias dificultades que incluso agravarán su aprendizaje.

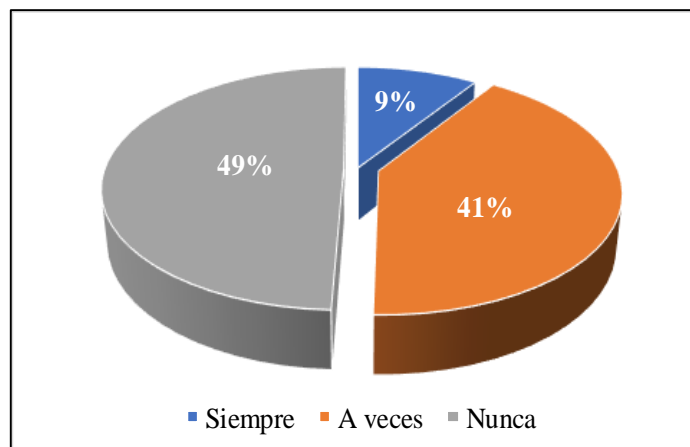
#### Indicador 4. Muestra fluidez en la secuencia de actividades

**Tabla 7.** Fluidez en la secuencia de actividades

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	9%
A veces	39	41%
Nunca	47	49%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 4.** Fluidez en la secuencia de actividades

#### Análisis e interpretación

Del 100% de observados que corresponde a 95 estudiantes el 49% nunca muestran fluidez en la secuencia de actividades. La observación revela que los niños no siguen correctamente actividades que requieran elaborar secuencias, de modo, que quedan muchos vacíos en su aprendizaje que poco a poco perjudican su formación integral.

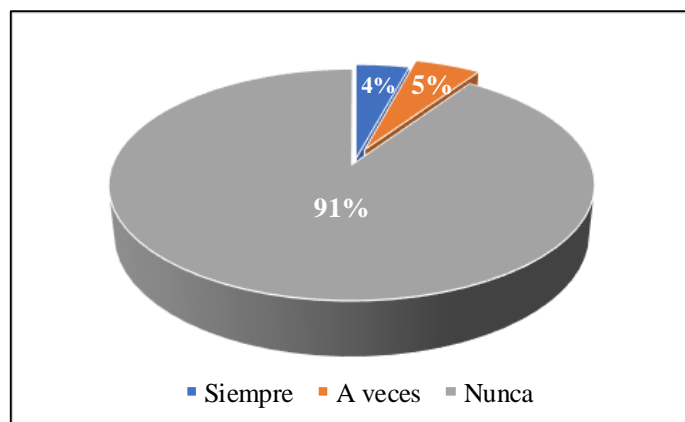
**Indicador 5.** Ha asimilado técnicas lúdicas para el desarrollo de su aprendizaje creativo

**Tabla 8.** Técnicas lúdicas para el desarrollo del aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	4%
A veces	5	5%
Nunca	86	91%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 5.** Técnicas lúdicas para el desarrollo del aprendizaje

### **Análisis e interpretación**

Del 100% de observados que corresponde a 95 estudiantes el 91% nunca han asimilado técnicas lúdicas para el desarrollo de su aprendizaje creativo. Esto quiere decir que la mayoría de niños durante la observación tuvieron dificultades en el desarrollo de sus aprendizajes al no utilizar técnicas lúdicas, pues las desconocían, impidiendo de esta manera que su formación se vea amenazada.

## Resultados de la Encuesta a docentes

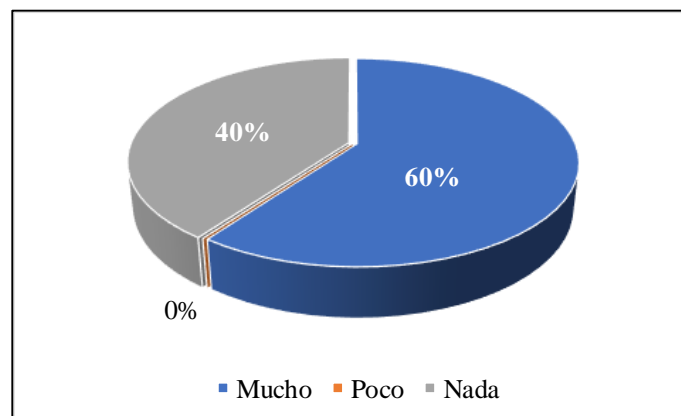
**Pregunta 1.** ¿Conoce el concepto de creatividad?

**Tabla 9.** Conoce el concepto de creatividad

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	3	60%
Poco	0	0%
Nada	2	40%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 6.** Conoce el concepto de creatividad

### Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes el 60% afirma que conoce mucho del concepto de creatividad. Lo que significa que la creatividad para la mayoría de los docentes es un tema familiar y del que conocen al menos lo que significa. No obstante, existe un grupo de maestros que lo desconocen lo cual llama mucho la atención, debido a que debe ser un tema que deben manejar cotidianamente.

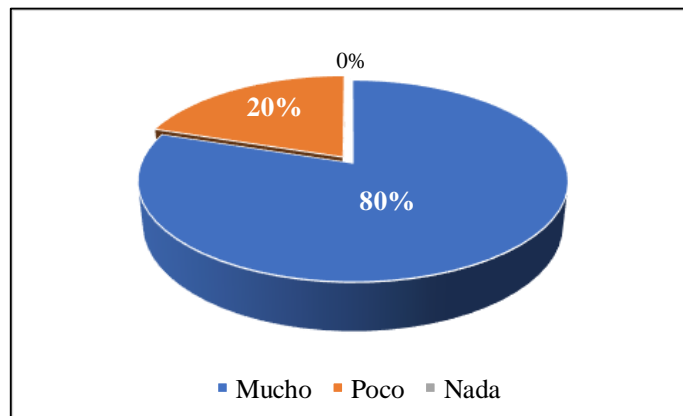
**Pregunta 2.** ¿La creatividad está asociada totalmente con la inteligencia?

**Tabla 10.** Creatividad asociada con la inteligencia

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	4	80%
Poco	1	20%
Nada	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 7.** Creatividad asociada con la inteligencia

### **Análisis e interpretación**

Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes el 80% afirma que la creatividad está asociada totalmente con la inteligencia. Estos datos confirman que los docentes en su mayoría consideran que la creatividad está asociada totalmente con la inteligencia, dicho de otro modo, aún persiste el hecho de creer que solo las personas inteligentes son creativas y este pensamiento es llevado al aula y puesto en práctica, dejando de lado a estudiantes a quienes se les considera poco inteligentes sin darle mayor importancia a su aporte creativo.

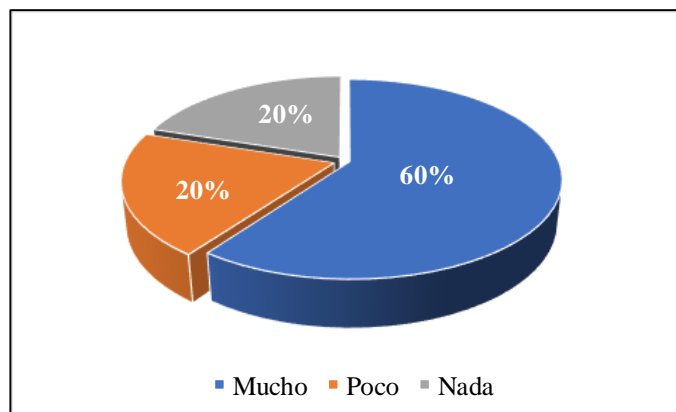
**Pregunta 3.** ¿La originalidad es parte de la creatividad?

**Tabla 11.** La originalidad es parte de la creatividad

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Mucho	3	60%
Poco	1	20%
Nada	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 8.** La originalidad es parte de la creatividad

**Análisis e interpretación**

Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 60% afirma que la originalidad es parte de la creatividad. La encuesta evidencia que la mayoría de docentes manifiesta que la originalidad es parte de la creatividad, en donde, un estudiante debe dejar fluir su talento, ingenio, que debe ser motivado cotidianamente por los maestros en sus aulas.

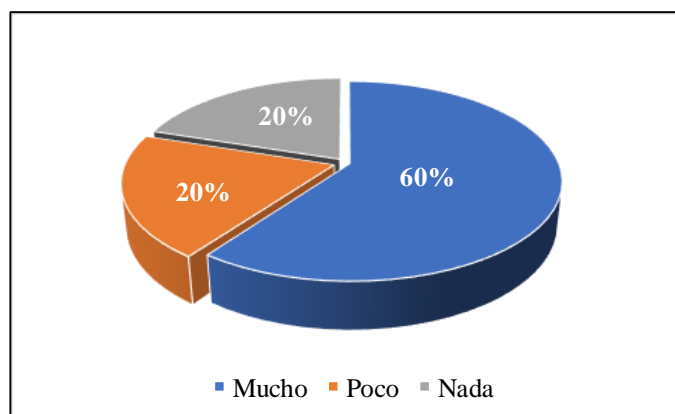
**Pregunta 4.** ¿Conoce cómo se estructura la creatividad?

**Tabla 12.** Estructura la creatividad

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Mucho	3	60%
Poco	1	20%
Nada	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 9.** Estructura la creatividad

**Análisis e interpretación**

Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 60% afirma que conoce cómo se estructura la creatividad. Esto confirma que más de la mitad de los docentes afirma que conoce cómo se estructura la creatividad, de esta forma los maestros deben saber que la creatividad no es un hecho al azar, sino que se compone de varios elementos que deben ser considerados para poder incentivar sus capacidades, habilidades y destrezas.



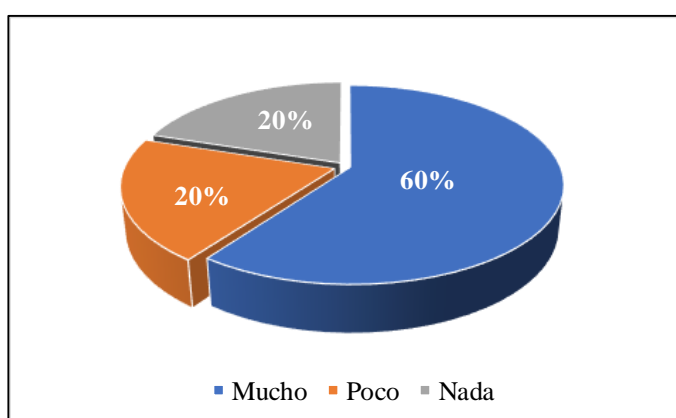
**Pregunta 5.** ¿Sabe cómo ayudar a los estudiantes a desarrollar la creatividad en el aula?

**Tabla 13.** Cómo desarrollar la creatividad en el aula

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Mucho	3	60%
Poco	1	20%
Nada	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Acosta, 2018



**Gráfico 10.** Cómo desarrollar la creatividad en el aula

### **Análisis e interpretación**

Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 60% afirma que sabe cómo ayudar a los estudiantes a desarrollar la creatividad en el aula. Los datos de la encuesta revelan que los docentes admiten saber de qué forma motivar el desarrollo creativo de sus estudiantes, lo que no admite ningún tipo de improvisación, tampoco un trabajo empírico, sino que combine la experiencia con las nuevas metodologías de enseñanza, generando en los niños su anhelo por ser partícipes de la construcción de su propio aprendizaje.

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA**

#### **Propuesta de solución al problema**

Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de Inicial de la Unidad Augusto Nicola Martínez

#### **Objetivos**

##### **Objetivo General**

Diseñar una Guía de Estrategias Lúdicas para los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez

##### **Objetivos Específicos**

- Investigar estrategias lúdicas que promuevan el desarrollo creativo en los niños.
- Seleccionar estrategias lúdicas que promuevan el desarrollo creativo en los niños.
- Estructurar Estrategias Lúdicas para los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez
- Construir de manera didáctica la guía de estrategias lúdicas
- Valorar la Guía de Estrategias Lúdicas para los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez

### **Definición del tipo de producto**

Las estrategias lúdicas son herramientas para ayudar a desarrollar las actividades de aprendizaje y resolución de problemas. Cuando un maestro usa diferentes estrategias, el contenido o la estructura de los materiales se cambia para facilitar el aprendizaje y la comprensión, y el maestro los diseña dinámicamente, fomentando la participación de los estudiantes.

### **Importancia**

La guía de estrategias lúdicas está estructurada basándose en las teorías psicológicas propuestas por expertos como Piaget, Gowan, Gardner, Montessori, entre otros, porque abordan el tema de la creatividad como parte del desarrollo integral y emocional de los niños, que puede utilizarse en cualquier momento del año escolar, independiente del tema tratado. La guía contempla la protección al medio ambiente de acuerdo a los ejes transversales que se encuentran en el currículo la misma que promueve el uso de materiales del medio para la construcción del aprendizaje fomentando una conciencia de respeto y sana convivencia hacia el entorno natural, además dando alternativas que los convertirá en personas conscientes del buen uso de los recursos naturales fomentando la sostenibilidad a través de la lúdica.

### **Elementos que conforman la Guía de Estrategias Lúdicas**

Considerando que la creatividad tiene incidencia directa en el desarrollo integral de los niños, es tarea del docente asumir con mucha responsabilidad la planificación de sus horas pedagógicas en que los niños relacionen su creatividad con la acción de asimilar su aprendizaje, ya que los dos aspectos juegan papel de mucha importancia en la formación de la personalidad de cada individuo; la persona creativa tiende a crear su propio orden, su propia forma y a idear su propio sentido vital, unido a un indudable proceso intelectual que interviene en las concreción de su propio proyecto creativo.

La guía metodológica está estructurada en tres grandes fases que se encuentran definidas de la siguiente manera: la primera fase se la denomina “Sensibilización” la segunda fase se llama “Trabajo en Grupo” y la tercera fase se la designa como “Activación de la creatividad”. Cada fase consta de cinco talleres obteniendo un total de 15. los mismos que están estructurados por actividades lúdicas que ayudaran a fortalecer la de expresión corporal, expresión artística, convivencia, motricidad, lenguaje, identidad, autonomía, entre otros.

### **¿Cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico?**

La importancia de la propuesta radica en el hecho de entregar a los niños y docentes una guía didáctica que permita vincular la creatividad con el desarrollo del aprendizaje, ya que en la actualidad los requerimientos pedagógicos no pueden mirar el hoy, se deben proyectar hacia el mañana y el futuro.

La Guía tiene su interés al ser un documento elaborado de forma técnica, permitirá tornarse en una fuente de consulta para los docentes la misma que fortalecerá el trabajo autónomo del niño y porque no también del maestro, al ejercitar ampliamente el desarrollo de la creatividad, mediante la utilización de la lúdica.

La propuesta tiene su utilidad, por cuanto se requiere que los docentes trabajen en incentivar una conciencia creativa en los niños y jóvenes, poniéndola en práctica cada vez que sea necesario siendo estas las distintas áreas como laborales, sociales afectivas, emocionales en fin en todos los aspectos relevantes de la vida, motivando a los estudiantes para que estimulen su capacidad de pensar y decidir con nuevas estructuras cognitivas, actitudinales y procedimentales.

Junto con la elaboración de la propuesta se plantea socializar la misma y establecer los lineamientos para su aplicación, ya que una de las debilidades encontradas es el desconocimiento de los docentes sobre, cómo aplicar la creatividad en el desarrollo del aprendizaje de los niños del establecimiento.

Existe la factibilidad para que esta propuesta se la desarrolle en la institución educativa, la Unidad Augusto Nicolás Martínez, ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades de la misma, docentes y especialmente la de los estudiantes, puesto que se convertirá de gran ayuda pedagógica, para el desarrollo de los aprendizajes en el aula.

### **Validación teórica y/o aplicación práctica; parcial o total de la propuesta.**

#### **Validación por el método de especialistas.**

De acuerdo a los especialistas la elaboración de la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de inicial de la Unidad Augusto Nicolás Martínez, a través de cual el docente podrá hacer uso de diferentes recursos y actividades y encontrar un método novedoso e importante de realizar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Además los especialistas mencionan que es necesario elaboración de la propuesta es divertido e incentivador para los niños y más aún cuando ellos serán los autores de su propio aprendizaje que tendrán como contenido actividades que tratan de sus propias vidas; es lo que desarrollará su imaginación, su juicio crítico, y lo más importante será la base que los encaminará al deseo de crear o producir algo nuevo, propio de ellos a través de su creatividad y por supuesto de su originalidad.

Los criterios referentes a la claridad de la redacción y coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados alcanzan una valoración de muy aceptable, mientras que, la estructura de la propuesta, la pertinencia del contenido de la propuesta y aspectos puestos a consideración del especialista obtienen una validación de bastante aceptable. Lo que permite confirmar que la propuesta se puede aplicar sin ningún inconveniente.

Aplicación práctica de la propuesta y comprobación de los resultados demostrando una transformación con respecto al diagnóstico inicial parcial o total.

## ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD



Fuente: (Freepik, 2017)

# Fase 1:

# SENSIBILIZACIÓN



Fuente: (Baavli, 2015)

## TALLER No. 1: Piedra Papel o Tijera



Fuente: (Medina, 2016)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

**Objetivo:**

- Interpretar gestos, señas, movimientos mediante conocimientos previos.

**Habilidad a desarrollar:** Relación lógico Matemático

**Recursos:**

- Salón
- Entorno
- Niños
- Docente

**Contribución del taller:**

Permite el intercambio de experiencias mediante el desarrollo de la agilidad mental, fortaleciendo la fluidez del vocabulario a su vez demuestra flexibilidad al no otorgar



un límite de tiempo estimulando la espontaneidad al ejecutar libres movimientos. Además, enseña de forma divertida a ganar y perder

**Desarrollo:**

- La docente solicita a los estudiantes que se sienten y formen un círculo.
- Luego la maestra se sienta entre los niños.
- La docente indica mediante movimientos como es la piedra, papel, tijera
- A continuación, procede a explicar la importancia de cada una de ella
- Piedra destruye a la tijera
- El papel envuelve a la piedra
- Tijera corta el papel
- Luego solicita que la imiten
- Según la consigna dada por la maestra
- Mediante el ejercicio con un niño demuestra quien gana y quien pierde
- A continuación, pide que los niños formen parejas.
- La maestra solicita que desarrollen el ejercicio previamente explicado.

**Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho Poco Nada</b>
Interpreta gestos, señas	
Sociabiliza con los demás integrantes del equipo	
Se demuestra flexible y espontáneo	
<b>Total</b>	

## Taller No. 2: ‘Creo mis saludos’



Fuente: (Ríos, 2017)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

**Objetivo:** Estimular la comunicación verbal y no verbal por medio de su esquema corporal

**Habilidad a desarrollar:** Expresión Corporal

**Recursos:**

- Entorno social inmediato
- Niños
- Maestra

**Contribución del taller:**

Ayuda a la integración con sus pares de forma libre y espontánea, demostrando flexibilidad al ejecutar los movimientos corporales permitiendo la creación saludos fortaleciendo la comunicación.

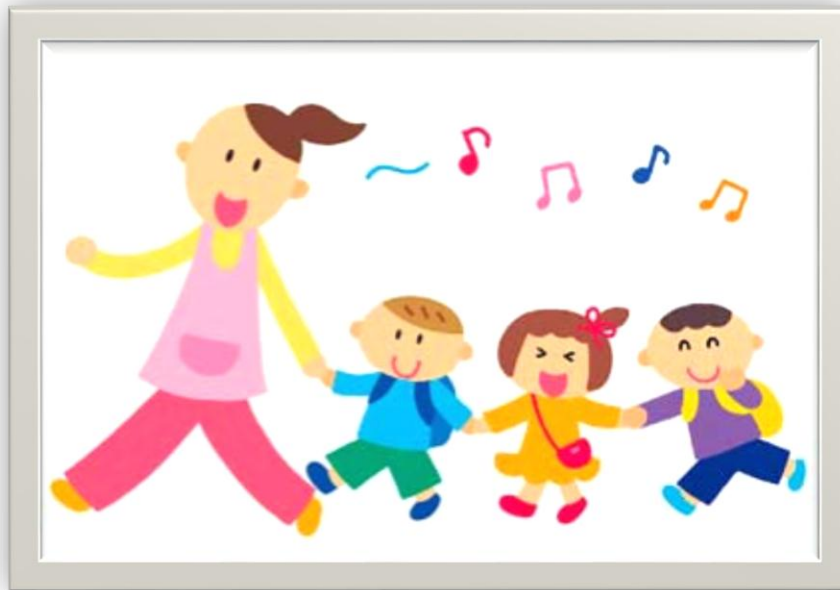
## Desarrollo

- Se conforman grupos de 3 niños
- Luego se solicita que se sientan en el patio con su grupo
- Se pide que cada grupo cree un saludo personalizado utilizando las partes de su cuerpo
- Ejemplo: realiza un brinco, luego se acuesta alza los pies y los sacude
- La docente pide a cada grupo de niños que hagan un saludo diferente
- Para que lo compartan a sus compañeros y los imiten.

## Evaluación:

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho Poco Nada</b>
Desarrolla la comunicación verbal y no verbal	
Se integra de forma libre y espontanea	
Muestran flexibilidad en la ejecución de movimientos	
Crea saludos que fortalecen la comunicación	
<b>Total</b>	

### Taller No. 3: 'Sigo tus pasos'



**Fuente:** (Luz, 2013)

**Tiempo de Duración:** 25 minutos

**Objetivo:** Seguir una secuencia de acciones auditivas, visuales mediante instrucciones.

**Habilidad a desarrollar:** Expresión Artística

**Recursos:**

- Entorno Social Inmediato
- Niños
- Docente

**Contribución del taller:**

Estimula la percepción auditiva y visual, siguiendo secuencias en forma ordenada desarrollando su imaginación y espontaneidad apropiándose de momentos personajes, animales y cosas.

**Desarrollo:**

- La docente indica que relatara una historia musical.
- Luego explica que deben estar muy atento cuando escuche palabras claves como: tambor, guitarra, piano
- La Docente pide a los niños que se coloquen detrás de ella.
- Solicitando que en forma ordenada hagan una fila
- Mientras camina uno detrás de otro siguiendo los pasos
- Manifiesta que al escuchar las palabras claves deben imitar los sonidos y movimientos igual que la docente y que el compañero que esta adelante consecutivamente.
- Esta actividad se la puede realizar al narra una historia, contar un cuento, o cantar una canción

**Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho Poco Nada</b>
Sigue secuencias en forma ordenada	
Estimula la percepción auditiva o visual	
Desarrolla la imaginación	
Imita movimientos mediante palabras claves.	
<b>Total</b>	

## Taller No. 4: 'Practico mi deporte favorito'



Fuente: (Fini, 2014)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

**Objetivo:** Estimular su gusto por el deporte realizando movimientos y desplazamientos corporales coordinados

**Habilidad a desarrollar:** Expresión Corporal

**Recursos:**

- Entorno Social Inmediato
- Niños
- Docente

**Contribución del taller**

Motiva a la participación espontánea en juegos grupales, manifiesta sus gustos o preferencias por una actividad deportiva específica promoviendo la interacción en forma dinámica con sus compañeros repitiendo movimientos corporales con intencionalidad y fluidez.

**Desarrollo:**

- La docente pedirá a los niños que se sienten en el patio
- Luego entablará una conversación sobre cuál es su deporte favorito.
- A continuación, la Docente mediante gestos indicará una serie de implementos deportivos imaginarios.
- Y los niños adivinarán que implementos son
- Ejemplo: bicicleta, pelota de básquet, pelota de fútbol
- Solicita que los niños seleccionen uno de ellos en este caso la pelota de básquet
- Enseguida la maestra ejemplifica una carrera boteando la pelota y encesta tomando en cuenta que todos los elementos son imaginarios
- Inmediatamente la docente pide que imiten los desplazamientos
- Y luego reproduce movimientos con los otros implementos deportivos.

**Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho Poco Nada</b>
Realiza desplazamientos coordinados	
Manifiesta sus gustos o preferencias	
Participa en forma espontánea	
Ejecuta movimientos con intencionalidad	
<b>Total</b>	

## Taller No. 5: ¿Que puedo y que no puedo hacer?



Fuente: (Alezones, 2013)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

**Objetivo:** Identifica de forma gestual acciones positivas y negativas de su entorno inmediato

**Habilidad a desarrollar:** Convivencia

**Recursos:**

- Entorno Social Inmediato
- Niños
- Docente

**Contribución del taller**

Establece normas de convivencia entre pares, asimilando situaciones de la vida cotidiana dando solución de forma espontánea, a la vez aprende normas de comportamiento mediante aprendizaje significativo.



### **Desarrollo:**

- La docente plantea el tema a trabajar en de normas de hábitos de aseo
- Solicita a los niños trasladarse al rincón de aseo
- Entabla un dialogo y preguntando a los niños las acciones de aseo que se realiza en este espacio.
- Luego de haber escuchado las respuestas.
- Pide a los niños que tomen mucha atención
- La docente empieza a realizar acciones gestuales y con movimientos negativos pide que adivine que está haciendo y si esta correcto o no.
- Acciones Negativas:
  - ✓ Abrir la llave de agua y no cerrarla
  - ✓ Lavarse las manos, cara y no cerrar la llave de agua
  - ✓ Secarse y dejar la toalla tirada
  - ✓ Peinarse y prestar a otro su peinilla
  - ✓ Cepillarse los dientes, y no tomar el agua en el vaso
  - ✓ Guardar el cepillo sin lavarlo
  - ✓ Estornudar y no taparse
  - ✓ Sentir que está sucia la nariz y limpiarla con el buzo
- Realiza una reflexión de que eso no se debe realizar
- A continuación, pide que observen e imiten la secuencia de acciones recalcando su importancia.
- Acciones Positivas:
  - ✓ Abrir y cerrar la llave de agua
  - ✓ Lavarse las manos y cerrar la llave de
  - ✓ Secarse, doblar la toalla doblar y guardar en el bolso
  - ✓ Peinarse y guardar la peinilla no prestarla
  - ✓ Cepillarse los dientes y tomar el agua en el vaso
  - ✓ Lavar el cepillo y guardarlo
  - ✓ Estornudar y colocar el brazo
  - ✓ Si está sucia la nariz tomar papel higiénico y limpiársela
- Como refuerzo solicitara por medio de consignas que ejecute acciones positivas y negativas.

- Mediante movimientos de cabeza si no está bien o el dedo si lo está haciendo de forma correcta
- Esto servirá para relacionar la palabra con gesto y movimientos.

**Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
Identifica acciones positivas y negativas			
Convive entre pares			
Manejó adecuadamente cada situación			
Aprende normas de comportamiento			
<b>Total</b>			

## Fase 2:

# TRABAJO EN GRUPO



**Fuente:** (Baavli, 2015)

## Taller No. 6: Safari Fotográfico



Fuente: (Ríos, 2017)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

### Objetivo:

- Socializar y asimilar conocimientos sobre la realidad

**Habilidad a desarrollar a:** Expresión corporal y motricidad, Lenguaje

### Recursos:

- Cámara fotográfica con rollos de papel higiénico
- Entorno Social inmediato
- Estudiantes
- Docente
- Pictogramas de los distintos animales de la selva
- Audio preparado de los sonidos de los animales.

### Contribución del taller:

Genera conocimiento del esquema corporal a partir de una situación desconocida, discrimina sonidos de animales imitándolos de forma original y divertida mostrando flexibilidad en la interacción entre pares además estimula la capacidad de reconocer animales salvajes mediante sus sonidos característicos.

**Desarrollo:**

- Disponer de la cámara fotográfica elaborada en clases anteriores.
- La Docente colocara pictogramas de animales como: elefante, león, tigre, mono, hipopótamo, hiena en distintos lugares internos y externos.
- Luego la maestra comenta a los estudiantes que iremos de viaje a un safari
- Solicita a los niños que se preparen sus cámaras fotográficas para que tomen fotos.
- Pide que se coloquen detrás de ella y hagan silencio porque la aventura va a empezar.
- La docente recrea una historia según su entorno utilizando distintos tonos de voz alta, baja, expresando emociones de miedo, asombro felicidad integrándola con gestos, movimientos.  
Cuando mencione al animal pedirá que lo observen tomen fotos y hará sonar el audio de cada animal.
- Al finalizar se entabla una conversación de reflexión sobre la actividad, pueden utilizarse preguntas básicas como: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron? ¿Cuáles son sus características? ¿Les gusto la actividad?

**Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho Poco Nada</b>
Discrimina Sonidos	
Identifica apropiadamente a los personajes	
Manejó adecuadamente cada situación	
Pudo integrarse fácilmente al grupo	
<b>Total</b>	

## Taller No. 7 La máquina del tiempo



**Fuente:** (Guilford, 2009)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

**Objetivo:** Explorar los distintos tipos de clima.

**Habilidad a desarrollar:** Identidad y Autonomía, Expresión Corporal

**Recursos:**

- Máquina del tiempo elaborada en cartón de refrigeradora
- Aula o patio
- Niños
- Docente
- Pictogramas
- Prendas de vestir de clima cálido, frío, lluvioso
  - Clima cálido: gorras de sol, gafas
  - Clima frío: gorros, bufandas guantes,
  - Clima lluvioso: paraguas, ponchos de agua.

### **Contribución del taller:**

Estimula su imaginación asociando mediante el juego vivencias reales, diferencia los tipos de clima de la región por medio de la discriminación visual. Elige las prendas de vestir de forma espontánea y autónoma de acuerdo a su preferencia relacionando experiencias previas con la realidad.

### **Desarrollo**

- La docente explica que tiene una máquina del tiempo la misma que ayudara en su aprendizaje.
- Solicita a todos los niños que se sienten frente a la máquina del tiempo
- Luego da a conocer el tema “Tipos de climas”
- Dialoga sobre las prendas de vestir que utilizan
- Enseguida muestra tres pictogramas de frío, calor, lluvia
- La docente menciona que ingresarán los niños ingresarán dentro en dos a la máquina del tiempo
- A continuación, la maestra dará la consigna y los niños la realizarán Ejemplo. Se trasladarán a un lugar donde está haciendo mucho calor.
- Los niños ingresan y deben seleccionar las prendas para trasladarse a ese lugar.
- Para simular el viaje los niños y la docente que se encuentran afuera dan la vuelta y la mueven sutilmente para generar más emociones.
- Este taller se lo puede realizar con cualquier otro tema.

### **Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho Poco Nada</b>
Entendió la actividad a desarrollar	
Estimula su imaginación	
Diferencia tipos de clima	
Adquiere autonomía	
<b>Total</b>	

## Taller No. 8 'Espejito, espejito'



**Fuente:** (Barron, 2013)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

**Objetivo:** Descubrir cualidades internas que fomenten el respeto y autoestima.

**Habilidad a desarrollar:** Expresión Artística

**Materiales y recursos:**

- Aula
- Vestimenta de cavernícolas.
- Ramitas para simular la fogata.

**Contribución del taller:**

Estimula la creatividad, imaginación y fantasía integrando eventos interculturales pasados a la actualidad fomentando la valoración de su identidad como parte de una sociedad diversa integrando palabras nuevas a su vocabulario, permitiendo la estructuración del pensamiento



- Integrar

### Desarrollo

- Elaborar un marco de cartón grande
- Decorarlo conjuntamente con ellos utilizando materiales como pepas de eucalipto, tillos, hojas, palos, flores.
- Mencionar que es un espejo mágico
- Donde los niños se observarán de pies a cabeza
- La docente pide que se hacer que, y que le pregunte espejito, espejito
- ¿Dime quién soy? El espejo responderá una princesa o príncipe
- ¿Qué princesa? Una ñusta, princesa del sol, tierra o luna, cacique Atahualpa, Rumiñahui
- La maestra preguntara que le dijo el espejito
- He dará una corona, collar del sol, tierra luna que relacione con distinción dada.
- La maestra realizara los movimientos de la princesa o cacique
- Luego pedirá a los niños que la imiten.

### Evaluación:

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
Manifiesta imaginación y fantasía al realizar la actividad			
Integra eventos interculturales con facilidad			
Pronuncia con facilidad nuevas palabras a su vocabulario,			
Muestra interés en el desarrollo del taller			
<b>Total</b>			

## Taller No. 9 'Los movimientos de un juguete'



Fuente: (Baavli, 2015)

**Tiempo de Duración:** 25 minutos

**Objetivo:** Propiciar la imaginación mediante diversas formas de desplazamiento.

**Habilidad a desarrollar:** Expresión corporal, Lenguaje

**Materiales y recursos:**

- Entorno inmediato
- Juguetes
- Niños
- Maestra
- Material del medio: hojas, ramas o palos, colchoneta.

**Contribución del taller:**

Ayuda a la coordinación dinámica global, motricidad gruesa y fina estimula la imaginación utilizando materiales concretos y del medio creando eventos en los que él es el protagonista principal además fortalece el esquema corporal por medio de equilibrio, realizando acciones suyas e integrando al juguete a través de la imitación.

## Desarrollo

- En este taller se seleccionará un tipo de juguete específico como son los medios de transporte terrestres ejemplo trenes, carros, motos, bicicletas.
- Previo a este ejercicio la maestra realizara distintos circuitos con distintos materiales del medio.
  - Un camino lleno de hojas
  - El otro con muchos obstáculos como pepas de eucalipto, ramas o palos
  - Y el último con una superficie más lisa en la colchoneta.
- La maestra solicitara que salgan al patio con el juguete seleccionado
- Luego se conforman grupos de 6 niños y se distribuye a cada grupo por los circuitos.
- Se solicita que jueguen llevando a su transporte a su destino
- La maestra se coloca para interactuar primero poniéndose en posición de gateo y movilizand o su juguete por un sendero elegido por los niños imitando sonidos.
- Por consiguiente, pide que lo realicen ellos
- Al finalizar el circuito de cada grupo se solicita que se intercambien grupos se intercambian de circuito.
- Para finalizar se reúne a los niños y se socializa que les pareció la actividad y si les gusto.
- Es importante destacar que esta actividad se la puede realizar con cualquier tipo de juguete.
- Se debe enfatizar en los niños el valor que tiene cada juguete recalcando que nos enseñan, pero a la vez nos divierten.

## Evaluación:

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
Representó correctamente al juguete elegido			
Realizó movimientos corporales coordinados			
Su imitación gestual fue correcta			
Trabajó fácilmente en grupo			
<b>Total</b>			

## Taller No. 10: Mi súper héroe en valores



Fuente: (Baavli, 2015)

**Tiempo de Duración:** 25 minutos

**Objetivo:** Potenciar sus cualidades valorando las características e ideales de cada uno.

**Habilidad a desarrollar:** Convivencia, Identidad y Autonomía

### **Materiales y recursos:**

- Entorno inmediato
- Niños
- Maestra
- Lana de colores
- Sorbetes
- Letras con la inicial de su nombre en cartón o cartulina
- Material del medio: costales, pedazos de tela, fundas plásticas de colores

### **Contribución del taller**

Fomenta la curiosidad, estableciendo compromisos por medio de valores permitiendo descubrir actitudes y aptitudes propias de cada uno a su vez desarrolla autonomía e independencia estimulando su autoestima.

## Desarrollo

- El trabajo en valores es muy importante se plantea un dialogo con los niños para saber que conocen del tema.
- Previo a la ejecución se ha pedido materiales de reciclaje para elaborar una capa.
- La docente revisa que todos tengan los materiales
- Luego explica que es la semana de los valores y que todos nos vamos a transformar en los súper héroes en valores.
- Solicita que se coloquen sus capas, y los antifaces previamente elaborado
- A continuación, la maestra entrega una letra de cartón con la inicial de su nombre y ayuda a colocar con cinta adhesiva en el pecho de todos los niños.
- En seguida se designa su nombre Ejemplo Súper Daniela, Súper Anthony
- Se procede a formar grupos de 5 niños
- Y se les entrega una pulsera elaborada por ellos mismos con colores que representan lo siguiente valores:
  - Pulsera roja: amor
  - Pulsera azul: respeto
  - Pulsera amarilla: felicidad
  - Pulsera anaranjada: el perdón
- Se explica que todos deben cumplir con roles de cuidado y protección hacia sus compañeros en el juego.
- La maestra preguntara que quieren hacer los súper héroes e imitaran lo que cada uno quiera demostrar.

## Evaluación:

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
Demuestra curiosidad			
Muestra autonomía e independencia			
Participa de forma espontanea			
Se siente motivado y feliz			
<b>Total</b>			

# Fase 3:

## ACTIVACIÓN DE LA CREATIVIDAD



**Fuente:** (Freepik, 2017)

## Taller No. 11: 'Perspectivas Diferentes'



**Fuente:** (Kabalevski, 2012)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

### Objetivos

- Fomentar la creatividad percibiendo las cosas desde diferentes perspectivas mediante el intercambio de roles.

**Habilidad a desarrollar:** Expresión Corporal y Motricidad, Lenguaje

### Materiales y recursos:

- Entorno social inmediato
- Maestra
- Niños
- Tarros de vacíos de leche.
- Velcro

### Contribución del taller:

La combinación de movimientos fomenta la estabilidad corporal, afianza la lateralidad al prestar atención y acentuar el movimiento de un lugar a otro generando, espontaneidad y flexibilidad al relacionar nociones de tiempo y espacio

produciendo nuevos conocimientos del esquema corporal a partir de una situación desconocida e interactúa de forma activa mediante el intercambio de roles.

### **Desarrollo**

- En este taller se pedirá la colaboración de padres para la elaboración de los zancos con tarros de leche.
- Se explica que este taller enanos y gigantes se puede realizar utilizando zancos
- En este juego se divide a los niños en dos grupos: los enanos participaran en (cuclillas) y los gigantes (con zancos).
- La maestra empieza narrando un corto relato.
- Los gigantes han arribado a un pueblo y allí se encuentran con habitantes muy pequeños, que moran en sus casitas pequeñas.
- Los gigantes muestran curiosidad van detrás de los enanos, que huyen y se esconden.
- El grupo de gigantes manifiesta que solo quieren ser amigos.
- Terminan celebrando una fiesta de bienvenida.
- Luego se invierten roles.

### **Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
Participó en el juego			
Intercambió roles correctamente			
Manejó adecuadamente cada situación			
Coordina Movimientos			
Se integra con facilidad al grupo			
<b>Total</b>			



## Taller No. 12 ‘Imaginar la Escena’



Fuente: (Martinez, 2015)

**Tiempo de Duración:** 40 minutos

### Objetivo

- Estimular la imaginación mediante la discriminación visual y auditiva.

**Habilidad a desarrollar:** Lenguaje, Expresión Artística

### Materiales y recursos:

- Entorno social inmediato
- Sabana o cortina
- Maestra
- Niños

### Contribución del taller

Permite desarrollar la espontaneidad, creatividad y la imaginación por medio de la representación mental de acciones y situaciones a partir de estímulos verbales y

visuales, potencian la comprensión lenguaje, discriminación auditiva, promoviendo la interacción grupal.

### **Desarrollo**

- Previo a esto la maestra selecciona un tema para dialogar con un niño
- La maestra solicita tomar los cojines sentarse en el lugar más oscuro del aula formando un círculo.
- Solicita que hagan silencio, escuchen y tomen atención.
- Se anuncia una escena que se efectúa detrás de una tela que sirve como cortina que opaca de manera que el público únicamente puede escuchar cada diálogo.
- El juego consiste en adivinar la escena que se desarrolla detrás de la cortina escuchando lo que hablan y representan.
- La maestra pregunta ¿Qué ocurre detrás de la cortina?
- Luego solicita que repitan las partes que más les gusto del dialogo.
- Poniendo en consideración si los niños quieren participar

### **Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
Escuchó el diálogo con atención			
Logró imaginar correctamente la escena			
Asimiló los estímulos en cada situación			
Interactuó con el grupo			
<b>Total</b>			

### Taller No. 13 'El cuento de los animales'



**Fuente:** (Martinez, 2015)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

#### Objetivos

- Despertar el interés en el niño que permitiendo flexibilidad en la construcción de ideas.

**Habilidad a desarrollar:** Lenguaje, Relación Lógico Matemático

#### Materiales y recursos:

- Entorno Inmediato
- Maestra
- Niños
- Revistas recicladas
- Cartulina o cartón reciclado.
- Lana o pasador
- Goma líquida
- Perforador
- Tijeras

### **Contribución del taller**

Contribuye al desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y emocional, promueve la creación de historias con sus propios códigos.

Estimula la coordinación óculo manual mediante la utilización de materiales concreto desarrolla el lenguaje con fluidez por medio de la percepción auditiva.

Ayuda a la interacción individual y grupal.

### **Desarrollo**

- Pedir al niño que tome sus cojines para salir al patio pedir que se sienten cómodos.
- La maestra entregara revistas a los niños.
- Se sentará entre los niños y les pedirá que nos busque imágenes donde aparezcan animales, si los reconoce, preguntarle cómo se llama y qué sonido produce.
- A continuación, la maestra entregara las tijeras para que el niño recorte las imágenes.
- Mediante consignas se pedirá que los clasifique u ordene.
- Luego de ello, se pone una cantidad de goma en un recipiente para que el niño pueda pegar las imágenes en los pedazos de cartón y dejar secar.
- Posteriormente, pueden perforar un lado de cada cartulina y unirlas con pasadores como un álbum.
- Pueden empezar a crear historias, canciones y rimas con el cuento creado.

### **Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
Entendió las actividades a desarrollar			
Identifica correctamente a los animales			
Crea historias con sus propios códigos			
Interactuó con el grupo			
<b>Total</b>			

## Taller No.14 'Bailo cerrando mis ojos'



Fuente: (Baavli, 2015)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

### Objetivo

- Coordinar movimientos corporales finos y gruesos mediante una secuencia de pasos.

**Habilidad a Desarrollar:** Expresión Corporal

### Materiales y recursos:

- Entorno social inmediato
- Maestra
- Niños
- Grabadora
- Música
- Bufanda
- Teatro.

### Contribución del taller

Desarrolla confianza y seguridad en la ejecución de pasos de baile, estimulando su imaginación a su vez motiva a interpretar ritmos y melodías en base a sus emociones y sentimientos, generando espontaneidad sin ningún tipo de presión.

## Desarrollo

- Se realiza una coreografía con diferentes tipos de música.
- La maestra realiza una secuencia de pasos moviendo las partes del cuerpo.
- Solicita a los niños que la imiten realizando 2 repeticiones.
- Se da un descanso.
- Luego se consolida la coreografía pidiendo que ejecuten los niños solos
- A continuación, se indica que se les va a colocar la venda de los ojos
- Al escuchar la música se pide que los niños bailen nuevamente con los ojos vendados.
- Para finalizar se entabla una conversación para solicitar que sintieron y si les gusto que fue lo que más les agrado.

## Evaluación:

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
Coordina movimientos corporales y finos y gruesos			
Ejecuta pasoso de baile			
Demuestra emociones y sentimientos			
Participa de forma espontanea			
<b>Total</b>			

## Taller No. 15 'Soy un Pintor'



**Fuente:** (Apolo, 2010)

**Tiempo de Duración:** 30 minutos

### Objetivo

- Estimular la imaginación mediante técnica grafoplásticas como la pintura.

**Habilidad a Desarrollar:** Expresión Artísticas

### Materiales y recursos:

- Entorno inmediato
- Maestra
- Niños
- Papelote
- Pintura de colores
- Recipientes plásticos
- Grabadora
- Ronda de los conejos que se puede acceder al siguiente link:  
<https://www.youtube.com/watch?v=bdKVVZYefDI>
- La izquierda y la derecha, que se puede acceder al siguiente link:  
<https://www.youtube.com/watch?v=dlijbalmkw8>

### **Beneficios de la estrategia**

Estimula la creatividad y fortalece la originalidad a través de la discriminación sensorial reforzando nociones de tiempo y espacio fortaleciendo la capacidad perceptiva (forma – fondo)

### **Desarrollo**

- La maestra solicita que se saquen las medias y luego los zapatos
- Divide en parejas y luego les entrega un papelote pidiendo que lo tiendan en el suelo pegándolo con cinta adhesiva.
- El un niño colocará pintura en los pies del otro y procederá a imitar a la maestra la noción cerca – lejos en el papelote.
- Luego se intercambian el niño que realizo la acción le coloca pintura en los pies y el otro niño realiza imita a la maestra noción izquierda – derecha en el papelote.
- Luego se deja secar el papelote hasta que los niños se asean
- En seguida se coloca los papelotes en una parte visible para que observen sus trabajos y mencionen lo que ellos visualizan de forma individual.

### **Evaluación:**

<b>Alternativas</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
Participa en forma creativa			
Logra imaginar correctamente la escena			
Asimiló los estímulos en cada situación			
Desarrolla la capacidad perceptiva			
<b>Total</b>			



## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Es determinante en el proceso de enseñanza conocer las fortalezas, habilidades, destrezas que posee los niños mediante la exploración propia de su edad y al aprendizaje, a través de la experiencia lúdica. Esto constituye un proceso inherente al desarrollo humano en todas sus dimensiones; psíquica, social, cultural y biológica, que acontece en la cotidianidad de sus vivencias, permitiendo al niño conocerse a sí mismo, a su entorno y construir un sentido existencial.
- El presente trabajo se fundamenta de forma teórica recalcando lo que manifiestan los autores en sus investigaciones, los mismos que enfatizan la importancia de explotar la creatividad en los niños reconociendo como parte esencial del proceso de enseñanza – aprendizaje, al permitir plasmar de forma concreta sus ideas, siendo esta parte del pensamiento, o como una cualidad que todos poseen por lo tanto es necesario apoyarse en la lúdica para plantear estrategias que potencien al máximo la creatividad dándola a conocer como un proceso de aprendizaje continuo que trascienda a los niveles posteriores afianzando el desarrollo integral de los estudiantes.
- El diagnóstico ha evidenciado la escasa manifestación de creatividad en los niños del nivel inicial. Tomando en cuenta que este problema detectado trasciende en los años posteriores y se evidencia que los estudiantes no presentar trabajos originales producto de su propia iniciativa, muestran dificultad al plasmar de forma creativa sus ideas, o al representar por medio de su expresión corporal, lingüística, grafica sus emociones y sentimientos por lo tanto es necesario explotarla creatividad en todas sus dimensiones sabiendo que el aprendizaje a esta edad es significativo y brindara la pauta en su vida escolar.

- Para dar solución al problema detectado la escasa creatividad de los niños de 4 a 5 años se diseñó una guía de estrategias lúdicas, basada en autores que sustentan la importancia de la creatividad en el aprendizaje. La misma que está estructurada en 3 fases: Sensibilización, Trabajo en grupo, Activación de la creatividad a su vez cada una de estas fases contienen 5 talleres cada uno en total contienen 15. Los mismos que ayudaran a afianzar los conocimientos, generando experiencias que motiven y estimulan a los estudiantes permitiendo que fluya la imaginación, creatividad, fluidez, flexibilidad, originalidad, propiciando la interacción y creando empatía, siendo el maestro y estudiante los que construyan el aprendizaje de manera novedosa e innovadora.
- Se valoró la Guía de Estrategias Lúdicas por medio de expertos para que tenga mayor validez y confiabilidad. Los mismos que acotaron que la guía debe ser entendible para el docente y aplicable para los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez, los mismos que son los beneficiarios directos para potenciar la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Recomendaciones**

- Mediante el diagnóstico previo realizado y al detectarse un problema como es la falta de creatividad en los niños de inicial se recomienda al personal docente auto capacitarse, investigar, leer para mantenerse al día de cómo va evolucionando este tema y poder seguir trabajando en su perfil profesional, innovándose diariamente para implementar técnicas, estrategias, herramientas que ayuden a la formación integral de los estudiantes.
- Es necesario socializar el presente proyecto de investigación a todo el personal docente para optimizar los objetivos planteados, sabiendo que los niños que están en el nivel inicial son la base y luego son promovidos a los siguientes niveles se requiere que se propague la continuidad en la aplicación de las estrategias lúdicas para proponer cambios, cumpliendo con el ideario institucional.

- La guía estrategias lúdicas tiene como objetivo ser implementada para el nuevo año escolar en la U.E Augusto Nicolás Martínez por lo que ha sido adaptada a la realidad institucional, ha sido valorada por expertos los mismos que han recomendado que se socialice y trabaje con las familias integrándolas en las actividades evidencien el trabajo docente y sean corresponsables, complementando el trabajo en casa fomentando la creatividad en todos los espacios para potenciar al máximo su desarrollo.
- Es recomendable actualizar la bibliografía este es un tema que está en constante investigación y hay autores que han trascendido como Piaget, Montessori, Vigotsky, Gardner, De Bono que se proyectan a través del tiempo y han dejado un legado para seguir estudiando siempre priorizando el bienestar de los estudiantes en el sistema escolar.

## Bibliografía

- Alezones, J. (2013). *Creatividad y Educación Infantil, una vía de adaptación persona escolar y social*. León, España: Universidad de León.
- Almansa, P. (3 de Julio de 2014). *Qué es el pensamiento creativo*. Obtenido de Scielo: [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1132-12962012000200012](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962012000200012)
- Andaluz, F. (6 de Marzo de 2016). *Desarrollo de la creatividad infantil*. Obtenido de Fe Andalucía: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd13433.pdf>
- Apolo. (7 de Abril de 2010). *Enseñe la vida a baila*. Obtenido de Gamedesire: <https://www.gamedesire.com/pt-br/player/Apolo.13/blog/522465>
- Baavli, V. (5 de Mayo de 2015). *Arte dibujo de niño feliz de dibujos animados*. Obtenido de Depositphotos: <https://sp.depositphotos.com/28821265/stock-illustration-kid-playing-with-toys-vector.html>
- Barcia, M. (2016). La creatividad en los alumnos de educación infantil. *Revista Creatividad y Sociedad*. N° 9 , 34.
- Barron. (2013). *Manual de creatividad. Aplicaciones educativas*. Barcelona, España: Editorial Vteens Vives.
- Boden, M. (1978). *Implicaciones educativas de la creatividad*. Salamanca: Anaya 2.
- Bruner. (1962). *Cómo afrontamos la creatividad*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Buber, M. (2015). *Desenvolvimiento de los poderes creadores en el niño*. Heidelberg: BGR Publisher.
- Cemades, I. (2 de Septiembre de 2015). *Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. Perspectiva constructivista*. Obtenido de Creatividad y sociedad: <http://creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>
- Cerda, H. (2013). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Coop. Editorial Magisterio.
- Cerda, H. (2014). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. COOP. EDITORIAL MAGISTERIO.

- Coll, C. (2012). *Infancia y aprendizaje*. Madrid. España: Grupo Distribuidor Editorial.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Artículo 23. *Numeral 3*. Montecristi, Manabi, Ecuador: Registro Nacional.
- De Bono, E. (2014). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona, España: Paidós Ediciones.
- De la Herrán, A. (18 de Septiembre de 2014). *Análisis relativo del proceso y el producto creativo*. Obtenido de Porrúa-Universidad Nacional Autónoma de México:  
[https://www.uam.es/personal\\_pdi/fprofesorado/agustind/textos/proceso-producto.pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/fprofesorado/agustind/textos/proceso-producto.pdf)
- Duarte, E. (9 de Agosto de 2015). *La creatividad como un valor dentro del proceso educativo*. Obtenido de Scielo:  
<http://www.scielo.br/pdf/pee/v2n1/v2n1a05.pdf>
- Espinosa, J. (2014). Espinosa Incidencia del género y la edad en la creatividad infantil. *Diversitas: Perspectivas en psicología*, 22-30.
- Esquivias, M. (31 de Enero de 2014). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Obtenido de Revista UNAM:  
[http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- Fini. (7 de Septiembre de 2014). *Acabamos el proyecto de los deportes*. Obtenido de Mi Grimorio Escolar: <http://migrimorioescolar.blogspot.com/2014/09/>
- Freepik. (18 de Octubre de 2017). *Niños leyendo*. Obtenido de Vector:  
[https://img.freepik.com/vector-gratis/ninos-felices-leyendo-un-libro-imaginativo\\_23-2147533259.jpg?size=664&ext=jpg](https://img.freepik.com/vector-gratis/ninos-felices-leyendo-un-libro-imaginativo_23-2147533259.jpg?size=664&ext=jpg)
- García, M. (2015). *Módulo de Arte y Juego como estrategia didáctica*. Cuenca, Ecuador: Publicaciones Tomebamba.
- Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica.
- Gowan. (1972). *Todos somos creativos*. Barcelona, España: Ediciones Urano.
- Guilford, J. (1978). *La Creatividad, presente, pasado y futuro. Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidós.

- Gullón, S. (18 de Junio de 2013). *Estilos parentales y creatividad en niños escolarizados*. Obtenido de Scielo: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/psicop/v12n1/art09.pdf>
- Kabalevski, D. (39 de Enero de 2012). *Gigantes y Enanos - Los Comediantes de Dmitri Kabalevski*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=6jr7X4ThvkQ>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe. (2011). Artículo 2. *Actividad educativa*. Quito, Pichincha, Ecuador: Registro Oficial.
- Luz, S. (23 de Mayo de 2013). *Canciones para el Día del Maestro y de la Maestra Jardinera*. Obtenido de Sala amarilla 2009: <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2013/05/canciones-y-poesias-para-el-dia-de-la.html>
- Manzano, M. (1 de Enero de 2014). *El desarrollo de la Creatividad*. Obtenido de Monografias: <http://www.monografias.com/trabajos91/aspectos-creatividad/aspectos-creatividad2.shtml>
- Martinez, A. (23 de Noviembre de 2015). *El período de adaptación*. Obtenido de Blogspot: <http://elauladelososospandas.blogspot.com/2015/11/>
- Medina, L. (15 de Diciembre de 2016). *Vector - Rock, Paper, Scissors with Clipping Path*. Obtenido de 123rf: [https://www.123rf.com/photo\\_3851829\\_rock-paper-scissors-with-clipping-path.html](https://www.123rf.com/photo_3851829_rock-paper-scissors-with-clipping-path.html)
- MINEDUC. (2 de Febrero de 2016). *ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A*. Obtenido de Ministerio de Educación del Ecuador: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Acuerdo-Ministerial-Nro.-MINEDUC-ME-2016-00020-A.pdf>
- Molina, P., Muñoz, P., & Flores, J. (13 de Julio de 2014). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Obtenido de Revista Scielo: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-24892010000200014&lang=pt](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-24892010000200014&lang=pt)
- Montessori, M. (1936). *Temas esenciales de la educación*. Guadalajara, México: Folia Universitaria. UAG.

- Mosquera, J. (2011). *La Creatividad Infantil*. Bogotá, Colombia: Ediciones Bosquez.
- Muñoz, L. (10 de Septiembre de 2016). *Taller de actividades lúdicas*. Obtenido de Info Ab UCLM: [www.info-ab.uclm.es/personal/.../TALLER\\_Actividades\\_Ludicas.pdf](http://www.info-ab.uclm.es/personal/.../TALLER_Actividades_Ludicas.pdf)
- OMS. (9 de Julio de 2014). *La importancia de la educación en el desarrollo de la Primera Infancia*. Obtenido de Who Int: [http://www.who.int/social\\_determinants/publications/early\\_child\\_dev\\_eckn\\_es.pdf](http://www.who.int/social_determinants/publications/early_child_dev_eckn_es.pdf)
- Pascual, M. (3 de Marzo de 2015). *Indicativos de creatividad en niños de 4 a 8 años en distintos contextos educativos*. Obtenido de Facultad de Letras y de la Educación: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/46571.pdf>
- Piaget, J. (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata.
- Plan Decenal. (1 de Enero de 2015). Formación artística. *Expresión creativa*. Quito, Pichincha, Ecuador: Ministerio de Educación.
- Redondo, M. (6 de Febrero de 2017). *El desarrollo de la creatividad infantil a través del cuento*. Obtenido de UVADOC: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/22957/1/TFG-B.964.pdf>
- Ríos, P. (5 de Junio de 2017). *La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior: una necesidad impostergable*. Obtenido de UNIBE: [https://www.unibe.edu.ec/wp-content/uploads/2017/08/08\\_20170221\\_Creatividad-RIOS\\_UNIBE-2.pdf](https://www.unibe.edu.ec/wp-content/uploads/2017/08/08_20170221_Creatividad-RIOS_UNIBE-2.pdf)
- Ruiz, M. (17 de Agosto de 2017). *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil*. Obtenido de Scielo: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442017000100061&script=sci\\_abstract&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442017000100061&script=sci_abstract&tlng=es)
- Sánchez, M. (16 de Julio de 2014). *Fortalecimiento de la Creatividad en la Educación Preescolar orientado por Estrategias Pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil*. Obtenido de Research Report: <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n26/2145-9444-zop-26-00061.pdf>

- Signcho, S. (2013). *La Literatura infantil y el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de 4 a 5 años*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Taipicaña, J. (2016). *Estrategias lúdicas creativas en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 a 5 años*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Torroella, G. (2013). *Beneficios de la estrategia en el aprendizaje*. Madrid: Ediciones Pragmáticas.
- UNESCO. (2015). *Las estrategias lúdicas en la educación de la infancia*. México: Norma.
- UNICEF. (6 de Noviembre de 2015). *Reimaginar el futuro. Innovación para todos los niños y niñas*. Obtenido de Unicef Ecuador: [https://www.unicef.org/ecuador/SOWC\\_2015\\_Summary\\_Spanish\\_Web\(4\).pdf](https://www.unicef.org/ecuador/SOWC_2015_Summary_Spanish_Web(4).pdf)
- Vázquez, J. (5 de Enero de 2014). *La creatividad y la intervención en educación infantil*. Obtenido de Eduinnova: <http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf>
- Vélez, C. (2015). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Vygotski, L. (1987). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones La Pléyade.
- Zambrana, P. (2013). *Reseña de Historia de la Infancia, de Buenaventura Delgado*. Buenaventura: Educación Publicaciones. Obtenido de 2013.



## Anexos

### Anexo 1. Ficha de observación

#### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

#### DIRECCIÓN DE POSGRADO

#### MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

**Objetivo:** Determinar la importancia de la creatividad en los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez.

#### Ficha de Observación

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
1. Es creativo al trabajar con material concreto			
2. Utiliza su imaginación y da solución a problemas de la vida diaria			
3. Muestran originalidad al trabajar de manera libre y autónoma			
4. Muestra fluidez en la secuencia de actividades			
5. Ha asimilado técnicas lúdicas para el desarrollo de su aprendizaje creativo			

**Anexo 2.** Formato de Encuesta

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**Objetivo:** Determinar la importancia de la creatividad en los niños, de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez.

**Instrucciones:** Para responder lea detenidamente cada pregunta y escoja la mejor opción de respuesta de acuerdo a su mejor opinión con una (X).

**Cuestionario**

**1.** ¿Conoce el concepto de creatividad?

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

**2.** ¿La creatividad está asociada totalmente con la inteligencia?

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

**3.** ¿La originalidad es parte de la creatividad?

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

**4.** ¿Conoce cómo se estructura la creatividad?

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

**5.** ¿Sabe cómo ayudar a los estudiantes a desarrollar la creatividad en el aula?

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

### Anexo 3. Ficha de valoración de especialistas

#### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:** Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez

#### 1. Datos Personales del Especialista

**Nombres y apellidos:** Noemí Suarez Monzón

**Grado académico (área):** Licenciada en Ciencias de la Educación. Master en Educación y Doctorado en Ciencias Pedagógicas.

**Experiencia en el área:** Ha desarrollado varios proyectos de investigación coordinación académica de programas de maestrías en Cuba, Perú, Venezuela y Ecuador. Actualmente desempeña la coordinación del Centro de Estudios de Ciencias Humanas y de la Educación, creado recientemente en la Universidad Tecnológica Indoamérica dirigiendo la línea de investigación de perfeccionamiento de la formación docente para el desempeño creativo, participa en varios congresos internacionales y posee publicaciones en el tema

#### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)		X	
<b>Total</b>	3	1	0
<b>Observaciones:</b>			

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta		X			
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta		X			
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista					
<b>Observaciones</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

## FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:** Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez

### 1. Datos Personales del Especialista

**Nombres y apellidos:** Catalina Alejandra Andachi Bedoya

**Grado académico (área):** Magister en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.

**Experiencia en el área:** Docente de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Julio Fernández (5años)

### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)		X	
<b>Total</b>	3	1	0
<b>Observaciones:</b>			

### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta		X			
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados		X			
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista					
<b>Observaciones</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable