

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA**

CARRERA DE PEDAGOGÍA

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

ANÁLISIS DE CASO:

TEMA: “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DE EDAD DEL C.I.B.V. EMBLEMÁTICO CHORDELEG, PERÍODO LECTIVO 2016 - 2017”.

AUTORA:

DIANA CECILIA VERA MOSCOSO

TUTORA:

MGS. TANIA ELIZABETH ORTEGA SANTACRUZ

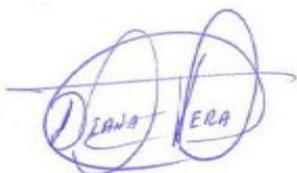
CUENCA - ECUADOR

2017

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, **Diana Cecilia Vera Moscoso**, con documento de identidad No. 0105450621, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de titulación intitulado **“EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DE EDAD DEL C.I.B.V. EMBLEMÁTICO CHORDELEG, PERÍODO LECTIVO 2016 - 2017”**, trabajo que ha sido desarrollado para optar por el título de: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autora me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Diana Cecilia Vera Moscoso

C.I. 0105450621

Cuenca, julio de 2017

CERTIFICACIÓN

Yo, declaro que bajo mi tutoría, fue desarrollado el trabajo de titulación: “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DE EDAD DEL C.I.B.V. EMBLEMÁTICO CHORDELEG, PERÍODO LECTIVO 2016 - 2017”, realizado por Diana Cecilia Vera Moscoso, con cédula de ciudadanía 0105450621, obteniendo el ANÁLISIS DE CASO que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana para ser considerada como Trabajo de Titulación.

Cuenca, julio de 2017



Tania Elizabeth Ortega Santacruz, MGS.

C.I. 010168083-3

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Yo, **DIANA CECILIA VERA MOSCOSO**, con cédula número 0105450621, autora del trabajo de titulación “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DE EDAD DEL C.I.B.V. EMBLEMÁTICO CHORDELEG, PERÍODO LECTIVO 2016 - 2017”, certifico que el contenido total del ANALISIS DE CASO es de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Cuenca, julio de 2017

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and a horizontal line. The name "DIANA VERA" is written in capital letters across the middle of the signature.

Diana Cecilia Vera Moscoso

C.I. 0105450621

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado de manera especial a mi madre quien depositó mucho afecto, entusiasmo y confianza en mí, la misma que me permitió adquirir aquella fortaleza para alcanzar las metas que desde mi infancia veía plasmadas únicamente en mi pensamiento pero que con su apoyo confortable e incondicional las veo realizadas en mi vida profesional.

A mi familia, quienes con su apoyo y motivación continua, sentaron sobre mí las bases para encaminarme en el ámbito profesional.

Diana

AGRADECIMIENTO

En primer lugar quiero agradecer a Dios por haberme permitido llegar a la culminación de este trabajo, a mi madre por ser el pilar fundamental durante todo este proceso educativo y en general a toda mi familia quienes aportaron para poder ver realizada esta meta alcanzada.

Al mismo tiempo a la Universidad Politécnica Salesiana por su acogida, y por haberme dado la oportunidad de formar parte de ella, la misma que al disponer de docentes calificados fueron un medio para mi formación profesional y con ello poder lograr la culminación de mi carrera, así como también mi agradecimiento al Ministerio de Inclusión Económica y Social por aceptar realizar mi trabajo de titulación en esta prestigiosa institución.

De manera especial me dirijo con mucha gratitud a mi tutora, Mgs. Tania Ortega quien con su enseñanza y sus conocimientos hicieron posible la realización de este trabajo.

Diana

RESUMEN

El presente trabajo de titulación se enfoca en analizar y determinar las variables que afectan al juego y la creatividad en niños de 2 a 3 años, en el Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático de Chordeleg. Así también, se examinó las falencias y aciertos que surgen en el proceso educativo con respecto a desarrollar las potencialidades creativas y lúdicas. Para este fin, el trabajo de titulación parte de la investigación y asimilación de diferentes teorías en las que se abarque este enfoque lúdico-creativo. De la misma forma, se realizó un acercamiento a la realidad escolar para examinar las funciones y capacidades de las educadoras. Finalmente, por medio de instrumentos de validación, se pudo comprobar un estado real en el que se encuentra el Centro Infantil del buen Vivir Emblemático Chordeleg.

El análisis realizado pretende asentar un corpus significativo de indagación para posteriores análisis. Es por esto que se ha realizado un examen minucioso de las variables que configuran este conjunto social. Las distintas preguntas formuladas están orientadas a explicar las concurrentes problemáticas que surgen en la cotidianidad en el Centro Infantil del Buen Vivir.

Los resultados han demostrado que los nexos entre juego y creatividad aún se encuentran sin asimilar en su totalidad. Además, una parte considerable de los niños no alcanzan logros que les permita asimilar al juego como un potenciador de los procesos creativos. De esta manera, las educadoras tienen una gran responsabilidad pues en su potestad recae la imperiosa necesidad de promover al juego como una herramienta metodológica que potencie a la creatividad.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
1. PROBLEMA	2
1.1.- Descripción del problema	2
1.2.- Antecedentes	3
1.3.- Importancia y alcances	4
1.4.- Delimitación	5
1.5.- Explicación del problema	6
2. OBJETIVOS	7
2.1.- Objetivo General	7
2.2.- Objetivos Específicos	7
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
4. METODOLOGÍA	15
5. ANÁLISIS DE RESULTADOS	16
6. CONCLUSIONES	32
RECOMENDACIONES	33
7. BIBLIOGRAFÍA	35
8. ANEXOS	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Definición de juego</i>	17
Tabla 2. <i>Estimulación y potenciación de la creatividad</i>	18
Tabla 3. <i>Desarrollo de la creatividad a través de actividades</i>	19
Tabla 4. <i>Organización del juego</i>	19
Tabla 5. <i>Integración en los juegos</i>	21
Tabla 6. <i>Los niños crean juegos y reglas</i>	21
Tabla 7. <i>Aplicación de los juegos en las labores diarias</i>	22
Tabla 8. <i>Nivel de aprendizaje significativo a través del juego</i>	23
Tabla 9. <i>Relación entre los niños durante el juego</i>	26
Tabla 10. <i>Interés del niño en el juego</i>	27
Tabla 11. <i>Creatividad de los niños para inventar nuevos juegos</i>	28
Tabla 12. <i>Los niños agregan otros elementos para jugar</i>	29
Tabla 13. <i>Invencción de juegos acorde a sus necesidades</i>	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Definición de juego	17
Figura 2. Estimulación y potenciación de la creatividad.....	18
Figura 3. Desarrollo de la creatividad a través de actividades	19
Figura 4. Organización del juego	20
Figura 5. Integración en los juegos.....	21
Figura 6. Los niños crean juegos y reglas	22
Figura 7. Aplicación de los juegos en las labores diarias.....	23
Figura 8. Nivel de aprendizaje significativo a través del juego	23
Figura 9. Relación entre los niños durante el juego	26
Figura 10. Interés del niño en el juego	27
Figura 11. Creatividad de los niños para inventar nuevos juegos	28
Figura 12. Los niños agregan otros elementos para jugar	29
Figura 13. Invención de juegos acorde a sus necesidades.....	30
Figura 14. Educadora del grupo de 1 a 2 años realizando la encuesta.	40
Figura 15. Educadora del grupo de 1 a 2 años realizando la encuesta	40
Figura 16. Educadora del grupo de 1 a 2 años realizando la encuesta	40
Figura 17. Educadora del grupo de 2 a 3 años realizando la encuesta	40
Figura 18. Educadora del grupo de 2 a 3 años realizando la encuesta	41
Figura 19. Educadora del grupo de 2 a 3 años realizando la encuesta.	41

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tratará de mostrar los nexos que existen entre juego y creatividad. La importancia del mismo en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Si bien muchas de las actividades lúdicas que realizamos en la niñez impulsan el incremento psicomotriz, de la misma manera aumenta su creatividad, imaginación y expresión de emociones fomentando así el autoestima.

La capacidad que existe para crear y cambiar cosas y situaciones es clave para el bienestar social. Resolver problemas o tomar decisiones de forma consciente y creativa promueve seres más sociables y comunicativos.

Por ello fomentar el juego para promover la creatividad desde edades tempranas es fundamental para el progreso personal. Así también, al realizar un acercamiento objetivo a las diversas realidades escolares, se pretende dejar un principio para futuras investigaciones.

Por otra parte, el análisis social tanto a nivel de provincia como de cantón, supone un estudio que comprenderá el contexto en el que se realizan las actividades lúdicas. No obstante, el juego debe ser entendido como una herramienta metodológica que ayude a la resolución de problemáticas cotidianas; supone el mejoramiento en la calidad de vida de los estudiantes y de su entorno en general.

Cabe recalcar que será necesario clarificar el concepto de “creatividad”; dado que a través de la evolución humana, se le ha otorgado nuevas significaciones. Por lo tanto, es necesario delimitar al objeto de estudio como tal para que no existan divagaciones teóricas en lo propuesto.

1. PROBLEMA

1.1.- Descripción del problema

A través de la observación de la práctica pedagógica, se ha podido denotar que en el Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático Chordeleg, no se evidencia la asimilación total de las potencialidades del juego en el desarrollo de la creatividad. Es decir, se aplica únicamente la metodología establecida por los estamentos del estado, lo que no siempre responde a las necesidades individuales de aprendizaje; no obstante, la práctica educativa requiere la asimilación y adaptación al medio, dado que, desde hace tiempo atrás, la educación en el país fue regida por modelos europeos que se encontraban situados en una realidad distinta.

En el caso particular del Centro Infantil del Buen Vivir del cantón Chordeleg, no existe un control de medición de la creatividad en las actividades diarias; si bien se ha realizado una plantilla de evaluación, en ningún indicador se ve propuesto el análisis del juego y como incide este en la creatividad. Es decir, en la actualidad, no se podría realizar un análisis a cabalidad de la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo creativo.

Otra parte fundamental del problema en el centro educativo, se centra en los recursos económicos de los familiares que acuden a este lugar. Debido que no cuentan con los medios necesarios para adquirir material lúdico que se adapte al desarrollo infantil en cada etapa vital. En varios casos revisados, es evidente que no cuentan con el espacio idóneo para realizar actividades físicas. Como consecuencia se pretende dar seguimiento a 21 niños para obtener datos específicos de cada uno de ellos. Se tomará como referente a todo el centro infantil para observar tendencias; posteriormente se enfocará únicamente en el grupo seleccionado como indicador de toda la realidad educativa.

El análisis investigativo pretende establecer y clarificar como el juego influye en el desarrollo de la creatividad.

1.2.- Antecedentes

La falta de oportunidades y laborales en el país, en los últimos dos años, ha permitido que gran parte de la población se vea afectada en su calidad de vida. Es decir, al no contar con los recursos necesarios, la familia se ve afectada a niveles constitutivos; aunque no tan solo inciden sobre las necesidades básicas, sino en las actividades y desarrollo infantil. Según datos actualizados del INEC, la tasa de desempleo alcanzó un índice no visto en los últimos diez años “un 4,5 %” (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2017, pág. 3). Asimismo, el escaso acceso a una educación de calidad, la brecha social, y la jerarquización social, han dado paso a que gran parte de la población del país, en situación de pobreza, carezca de medios para desarrollar sus capacidades.

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

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

Asimismo, el fenómeno migratorio en su década más decisiva logró que las familias en estado de pobreza, puedan acceder a nuevas oportunidades. No obstante, deshizo los nudos intrafamiliares. Los padres al emigrar a otro país, generaban malestar y problemas evolutivos sustanciales en el niño. Si bien es un pasado remoto, aún se encuentran latentes las huellas en el austro ecuatoriano, que fue el sector más afectado por esta ola migratoria. En la actualidad, acorde a Jiménez (1999) “las familias conformadas después de uniones rotas...

han crecido en las últimas décadas debido al descenso en la duración de las uniones” (pág. 103). Como resultado, la familia, en algunos casos particulares, ya no se establece únicamente con los miembros dispuestos en su orden común sino que se acoplan nuevos integrantes de familias diversas; en otras palabras, las familias se organizan por nuevas dinámicas, pues a partir de los divorcios, los representantes, por lo general, se acoplan con otras parejas.

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

Luego de haber aplicado las técnicas de investigación como la encuesta a las educadoras y la guía de observación a los niños y niñas, dentro del aula se detecta y prioriza el problema más preocupante en la enseñanza-aprendizaje de los alumnos y alumnas siendo el nivel de impacto más alto el juego y cómo este desarrolla la creatividad en los niños y niñas de dos a tres años, lo que dificulta el involucramiento y el desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y conocimientos, ya que los estudiantes no tienen dentro de sus actividades diarias al juego como una de las fuentes principales para el desarrollo del conocimiento, por ello tienen poca creatividad, no se involucran como lo espera la educadora, teniendo un aprendizaje superficial, esto trae como consecuencia la falta de creatividad, no consiguen involucrarse y comunicar sus sentimientos.

1.3.- Importancia y alcances

La proyección de esta investigación es muy importante, debido a que centra su atención en los niños, a la vez que afecta substancialmente al núcleo familiar. La naturaleza del niño

no se puede comprender totalmente si se excluye del análisis a variables que provienen del seno familiar.

En una familia donde los progenitores han adquirido la carga horaria de ocho horas por su trabajo, no se puede velar por las necesidades de los hijos y mucho menos ofrecerles una enseñanza que desarrolle sus potencialidades creativas. Por el contrario, existen familias que carecen de relaciones laborales fijas; puesto que los padres son contratados por períodos esporádicos, lo que, a su vez, genera la inestabilidad emocional en la familia. De esta manera, el estudiante se ve condicionado por las variables presentes en su hogar.

Es de trascendental importancia entender el fenómeno de la falta de creatividad en niños de edades tempranas. Si bien se han realizado varias indagaciones, ninguna responde al contexto específico en el que se sitúa este análisis; por lo tanto, aportará a un conocimiento específico que vincule al juego y a la creatividad dentro de lo que se conoce como la Educación Inicial en Ecuador. Si bien la Guía Metodológica para la Implementación del Currículo en el año 2015 ya efectúa una aproximación más coherente al contexto, aún es necesario ahondar en aspectos en los que el juego ejerce un papel fundamental en el aprendizaje de los niños. El juego se considera un eje principal en la praxis, pues se lo ejecuta en varios períodos dentro del cronograma académico.

1.4.- Delimitación

Este análisis de caso se lleva a cabo en el Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático del cantón Chordeleg, en el periodo lectivo 2016 – 2017 a niños de dos a tres años de edad, tomando como muestra a 21 niños del centro infantil en los cuales se ha trabajado en las áreas de desarrollo personal social, descubrimiento del medio natural y cultural y el lenguaje verbal y no verbal. Para ello se trabaja en actividades como reproducir cuentos, lectura pictográfica, enhebrado, enroscado, identificando colores, pasando obstáculos, etc. mediante diversos juegos para desarrollar sus conocimientos, destrezas y habilidades.

A través de la observación de las jornadas diarias, se evidenciará la realidad de cada uno de los alumnos a ser investigados para de esta manera conocer el nivel y el avance de los logros conseguidos. Como resultado se podrán establecer estrategias que ayuden a fortalecer los conocimientos a los alumnos.

1.5.- Explicación del problema

Este análisis tratará de resolver la influencia del juego y sus vínculos con la creatividad. Si bien se practican actividades en donde prima lo lúdico, aún no se puede evidenciar su grado de influencia en el desarrollo de la creatividad en los niños; es decir, en el Centro Infantil del Buen Vivir se desconocen los nexos y afectaciones que produce el juego en relación con la creatividad. Es por esto que se ha elegido a un grupo representativo de 21 niños de 2 a 3 años para observar, analizar y teorizar acerca de este fenómeno educativo.

Los Centros Infantiles del Buen Vivir, en su estructura primordial, están orientados a satisfacer necesidades educativas de los grupos más vulnerables de la sociedad, en donde el aprovechamiento y desarrollo de la creatividad será crucial para afrontar problemas posteriores. Se ha planteado este tema dada la gran necesidad de conocer si se alcanzan las metas educativas y para que sirva como un primer análisis que evalúe y deje al descubierto una serie de aciertos o anomalías a rectificar.

En una primera percepción a la realidad educativa de los Centros Infantiles del Buen Vivir se ha podido observar que los niños realizan los juegos a cabalidad; sin embargo, al enfrentarse con problemas fuera de este ambiente lúdico, se ve disminuida su respuesta; es decir, la creatividad se ve demostrada por las normativas de cada juego. De esta manera, los niños únicamente podrán ofrecer respuestas en base a lo que dictamine cada actividad lúdica. En este punto es necesario cambiar de mentalidad de los educadores para que fomenten y contribuyan a que las normativas puedan ser asimiladas para crear nuevas soluciones. Es por esto que será necesario analizar al juego en una vertiente más enriquecedora que se conoce

como juego no guiado; en donde los niños son protagonistas a la vez que se divierten, aprenden y socializan con sus pares.

El núcleo de un análisis de caso se orientará hacia la observación sistemática de la realidad del centro. Por lo tanto, la investigación poseerá el alcance de describir, con ayuda de herramientas metodológicas de observación, los aciertos y falencias de la práctica educativa en un contexto específico. Es por esto que se procura: caracterizar, delimitar, examinar y comprender los posibles detonantes de las falencias en el uso y razonamiento del juego vinculado a la creatividad.

Por otra parte, la realidad de los hogares, al no contar con recursos para la adquisición de material con el que se utilice las capacidades creativas de los niños, no da la continuidad necesaria a gran parte de los procesos que son indispensables para el desarrollo de la creatividad. Así también, los espacios disponibles para el esparcimiento son inadecuados pues no cuentan con las medidas cautelares de seguridad.

2. OBJETIVOS

2.1.- Objetivo General

Determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años de edad en el C.I.B.V. Emblemático Chordeleg.

2.2.- Objetivos Específicos

- Definir los nexos entre el juego y la creatividad.
- Relacionar al juego y sus enlaces interdisciplinarios.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1.- El Juego

Como lo indica Paredes, citado por Alfonso García Velázquez (2009),

El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego también se lucha y se compite, o no, como en el caso de los juegos cooperativos. En el juego

se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. El juego, además, tiene relación con el trabajo, la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura (pág. 9).

El juego es importante para el desarrollo de todo ser humano porque está conectado con diferentes aspectos que se crean durante el transcurso de la vida, cuando se es niño mediante el juego puede integrarse y relacionarse con el mundo que le rodea, aprende y descubre cosas nuevas, desarrolla conocimientos, habilidades y destrezas. El juego no está presente solo en la niñez sino durante todo el transcurso de la vida donde se aprende y enseña más.

Piaget considera que el niño se relaciona con su entorno debido a la necesidad de jugar que muestra “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla” (Hernández Ríos, Mercedes; Blanco Rodríguez, Antonio; Bonany Jané, Tate; Carol Gres, Neus; 2004, pág. 9). Piaget manifiesta que los niños aprenden de mejor manera mediante el juego. Además, este le ayuda a relacionarse y captar el mundo que los rodea y como ellos lo ven, así como a transformar la información que reciben de acuerdo a sus vivencias y necesidades, desarrollando su imaginación y creatividad. Mientras que Vygotsky entiende al juego como un fenómeno psicológico, le añade un valor socializador y lo considera una forma para transmitir la cultura.

Según Huizinga, citado por García Velázquez & Llull Peñalba (2009), el juego es concebido como una actividad libre que se enmarca en límites y reglas autoimpuestas por el individuo, esto ayudará a que el niño se desenvuelva de mejor manera, creando nuevas formas de juego, concepción que es asumida por la autora para el presente trabajo de titulación. Por otra parte, se considera el factor de placer en relación con el juego y se advierte que jugar es el propio propósito (Montero, 2017). A partir de estas definiciones, se pueden establecer 6 características esenciales del juego:

1. Su motivación es intrínseca al niño o niña.
2. Es divertido, en cuanto entretiene al niño o niña.

3. Se rige por reglas que los jugadores inventan.
4. No es motivado, no busca obtener un resultado en concreto por lo que no tiene objetivo definido.
5. Involucra una actividad por parte del jugador, ya sea física, o cognitiva.
6. Predominan símbolos y representaciones, por lo que interviene la creatividad.

De esta manera, se estudia la actividad del juego en relación con la educación infantil y establece que el desarrollo integral infantil “está directa y plenamente vinculado con el juego... el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad” (Vázquez Neira, 2010, pág. 23).

Con la llegada de la pedagogía centrada en las necesidades del estudiante e influenciada por la psicología del desarrollo, las instituciones se vieron en la urgencia de crear nuevas estrategias metodológicas. De esta manera se han creado un sinnúmero de teorías que fortalecen al juego como ente generador de conocimiento. En la actualidad se entiende que el niño cuando juega, “dibuja, baila o canta, no solo disfruta y se divierte, sino que a la vez conceptualiza, conoce, produce, crece, socializa” (Branda, 2005, pág. 87). A partir de este postulado se entiende que el juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo integral de niño, donde el niño crea sus propios conocimientos realizando diferentes actividades que involucran el disfrute y la recreación.

Con el devenir de los años, el advenimiento de una sociedad donde prima la virtualidad, ha menospreciado el juego con el cuerpo, el contacto interpersonal, y el conocimiento del entorno. En nuestra realidad social se torna una necesidad primordial el incremento de la creatividad en los niños. Estas acciones procuran desarrollar seres autónomos que, a través del conocimiento de su cuerpo, logren percibir y adaptarse a las distintas realidades de las que está compuesto nuestro mundo.

Ahora bien, en Ecuador se han logrado varios acercamientos hacia una educación inicial holística; es decir, que tenga como punto de partida la integralidad del niño para que, a partir de sus necesidades, se creen las estrategias, ambientes y currículos adecuados. Dado lo anterior, el Ministerio de Educación en su texto Guía Metodológica para la Implementación del Currículo presentado en el 2015 responde a esta necesidad en anteriores procesos y reivindica lo siguiente:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea (Ministerio de Educación, 2014, pág. 22).

Se considera que los mayores aprendizajes de la infancia se dan en la etapa de 0 a 6 años y no necesitan enmarcarse en la educación formal. Estos aprendizajes pueden ser realizados gracias al juego libre. Finalmente, “el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia” (García & Llull, 2009, pág. 315).

3.2.- La Creatividad

La creatividad, según Iglesias (1999) es “una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar” (pág. 941), concepción que se asume para el presente análisis de caso. En otras palabras, es una habilidad posible y que no depende de las prestaciones biológicas de cada individuo, esta se va desarrollando en el transcurso de nuestra vida, mediante actividades significativas para cada ser humano como son el juego donde los seres humanos se involucran sin limitaciones y pueden hacer surgir sus pensamientos libremente.

Para definir correctamente a esta palabra deberemos tomar en cuenta las sociedades e individuos que han contrastado las diferentes significaciones. Cabe recalcar que la creatividad es innata al ser humano y, por lo tanto, ha existido desde el origen de la especie. Ahora bien, en nuestro idioma, su incursión se da a partir del año 1992 en el Diccionario de

la Real Academia Española y se la definió como la “facultad de crear, capacidad de creación”. No obstante, en el ámbito psicológico sus antecedentes recurrieron a teorías en las que se estudió a la creatividad en base a la capacidad de resolver una problemática de la mejor forma posible.

Lev Vygotsky fue el primer psicólogo que plantea una vuelta a lo más sensible del ser humano, la imaginación. Acorde al autor, en la primera infancia, los niños expresan sus sentimientos y deseos a través de medios visuales ya sea el dibujo, la pintura, el collage, entre otros (Vigotsky, 1978). En la creación de estos materiales está implícito el uso de la imaginación como una herramienta que configura un orden de los elementos. Si bien todo parte de las sensaciones provistas por los sentidos, la creatividad y la imaginación buscan o alteran la realidad para configurarla de manera que satisfaga a los deseos del niño.

Vigotsky en su planteamiento traza líneas en las que la creatividad pueda desarrollarse a plenitud. De esta manera, ejecuta un plan en donde lo primordial es el juego no guiado como un potenciador de experiencias interpersonales. Es necesario aclarar que la creatividad no puede ser cuantificada a través de un producto final que coloque en conjunto las variables a ser evaluadas en este proceso, lo que realmente importa es la creación por sí misma.

Según Esquivias (2004), el término creatividad para el psicólogo suizo Jean Piaget, se forja a través de un proceso constructivista; es decir, que es aprendido mediante la reinención de los conocimientos (pág. 3). Para Piaget, la creatividad se va creando en el transcurso de la vida, donde el individuo crea sus propios conocimientos y a su vez crea nuevas cosas y nuevas formas de ver el mundo que lo rodea.

Por su parte, Clavijo (2016) señala que en la actualidad, la creatividad se ha transformado debido a los cambios sociales significativos producidos en el transcurso de estos años con el avance de la tecnología, la información, la investigación, etc. Por eso se cree en la importancia de la educación desde el nacimiento y durante los primeros meses de vida, que

son muy importante para el avance de los individuos.

Personalizar el aprendizaje, en el contexto latinoamericano, parte de una problemática sociológica que se traduce en uniformar los procesos creativos. En el devenir histórico, la diversidad y la personalización del proceso enseñanza-aprendizaje ha sido exclusiva para la clase alta (o que dispongan de una situación acomodada) de las naciones. En el caso de Ecuador, esta constante es aún más visible si revisamos la biblioteca municipal en un rango de diez años atrás. Los archivos concurren en que la educación fiscal ofrece escasas (por no decir inexistentes) oportunidades de personalizar la educación. Es decir, al contar con una gran cantidad de alumnado, se evaden los conocimientos y la potenciación de la creatividad. Además, su relación con el juego y las actividades físicas se limita a períodos de tiempo escasos. En esta etapa, según Freire (1988) no se da el aprendizaje significativo pues únicamente se realiza una instrucción bancaria (pág. 52) ya que el profesor expone sus conocimientos y el alumno es un ente receptor pasivo, donde solo recibe la información y no construye su propio conocimiento.

La obra de Paulo Freire se presenta como un hito que, a más de estar orientado a una realidad latinoamericana, despoja a la creatividad como un don innato y la coloca al alcance de todas las personas. Pasa de ser una cualidad innata a una construcción que se da en la sociedad para el mejoramiento de la calidad de vida. En la Pedagogía del oprimido se establece que la mirada de la educación es idealizadora; por lo tanto “en esta visión distorsionada de la educación, no existe creatividad alguna, no existe transformación, ni saber. Sólo existe saber en la invención, en la reinención, en la búsqueda inquieta, impaciente, permanente que los hombre realizan en el mundo” (Freire, 1988, pág. 52).

En este fragmento, Freire va contra las creencias educativas presentes hasta su época, la creatividad es un don que es patrimonio exclusivo de algunas personas. Es por esto que trasciende a lo que anteriormente fue planteado por autores deslindados del contexto

Latinoamericano. La creatividad es un proceso de perseverancias en el que se inmiscuye el individuo y la sociedad que lo rodea.

El estudio de la creatividad aún resulta diminuto para las necesidades imperantes del presente. En años anteriores se han realizado varios estudios como el desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar en el año 2010, en los que únicamente se han diferenciado las diversas propuestas metodológicas ya conocidas. Este abordaje resulta mínimo dado que no se asienta sobre un corpus vivo; es decir, es carente de prácticas educativas y por lo mismo, se aleja de los contextos del país.

Sin embargo, al detallar más la búsqueda en medios digitales, no se puede pasar por alto aportaciones importantes como la del texto *Expresión Lúdica y Creatividad*, en el cual a través de investigación en su centro infantil, se elabora una guía para el estudio de la lúdica y creatividad. Para esta teoría el concepto de juego no se puede desvincular del placer; es decir, la actividad debe ser “evaluada positivamente por quien la realiza” (Pacheco Montesdeoca, 2015, pág. 9).

Ahora bien, en el caso específico del cantón Chordeleg, según el Senplades (2010), podemos evidenciar que la población no se establece como un núcleo en el que las actividades de entretenimiento, artísticas y culturales representen una gran fuerza económica (pág. 3); esto se traduce en que la educación se centra en enseñar conocimiento científico y verificable, por lo tanto, no existe demanda hacia el desarrollo de las aptitudes humanísticas y de la creatividad.

En el caso educativo, no fue hasta el año 2016 en que, respondiendo a necesidades estructurales, se dio apertura al Centro Infantil del Buen Vivir; dado que las instituciones se enfocaban en los infantes a partir de la primaria sin tener en cuenta las edades anteriores a esta. Si bien es un centro educativo que ya posee una metodología en educación inicial, no ha podido establecer los nexos necesarios entre teoría y praxis educativa. Es decir, los

procesos se encuentran en una etapa de reconocimiento y ajuste para que puedan ser optimizados a la medida de las necesidades.

Resulta admirable la cantidad de estudios que relacionan a la creatividad como una herramienta orientada a conseguir la competitividad. Si bien no se aleja demasiado de lo propuesto, el proceso creativo entraña un valor fundamental para la resolución de problemas a nivel inter e intra personal. Se ha tomado en cuenta las investigaciones realizadas por estos entes académicos pues son los que piensan, conciben y retratan las prácticas educativas que se ejercen.

3.3.- Conexiones entre el juego y la creatividad

El juego posee ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Esta es la característica más enigmática que hace que los psicólogos evolutivos centren parte de su interés en analizar estas situaciones y la evolución del juego. El hecho de que el juego se vincule con el aprendizaje del lenguaje, la creatividad, la solución de problemas, la interacción entre iguales y otros mucho más procesos cognitivos sociales y emocionales (Herranz Ybarra, Pilar; Delgado Egido, Begoña, 2012, pág. 237).

La motivación de la creatividad en el niño resulta ser sencilla, puesto que su desarrollo se ve favorecido gracias a los juegos que contribuyen a la exploración del niño, así como conocer e interrelacionarse con el medio que lo rodea.

El estudio del juego vinculado a la creatividad ha sido revalorizado en las últimas décadas; la escuela tradicional fundamentaba que el juego era mero accesorio para el esparcimiento corpóreo (Valero, 1989). Debido a esta realidad, la carga horaria se distribuía, en su mayoría, a partir del conocimiento de ciencias abstractas sin una visión holística de lo que supone el conocimiento humano.

Olena Klimenko (2008) en su artículo “La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI” postula al vínculo entre creatividad y juego como una necesidad para ser edificado en los años venideros. En la actualidad en gran parte de los centros escolares a nivel latinoamericano, se han efectuado prácticas impedidas que no permiten un

pensamiento reflexivo, divergente y que solucione problemas del entorno. Es decir, la educación, según la teorización de Zuleta Araujo (2005), se ha basado en un intento conductista; el gran monstruo que se encuentra por sobre todo el proceso educativo se resume en un sintagma sencillo, pedagogía de la respuesta.

La estimulación y desarrollo de la creatividad del niño es ideal desde pequeño, y se lo puede realizar mediante el juego, porque es en este momento en el cual podemos prepararle y estimularle en el pensamiento creativo, obteniendo mejores resultados en el futuro. Ello hará posible que encuentre soluciones a las dificultades y desafíos que se le presenten en la vida, de una forma sencilla y sobre todo original.

Cuanto existan más posibilidades de interactuar y explorar su entorno, el niño desarrollará su creatividad al máximo. La tarea de los padres es determinante y se les debe brindar todas las opciones que puedan surgir.

El primer paso consiste en obtener un conjunto de experiencias mediante diversos juegos que ayuden al niño a tener una especie de base de datos, a partir de la cual puedan explorar su imaginación y aplicar la creatividad en diferentes situaciones.

Entre los dos y tres años, el pequeño pasará rápidamente de la imitación a la imaginación. Jugará unos minutos a ser cocinero y luego doctor y astronauta. Según como vaya desarrollándose la historia en su mente, irá cambiando de roles, lo que es totalmente normal. El interpretar roles como héroes piratas es una excelente actividad, ya que en un futuro le ayudará a comprender la historia y enriquecerá su capacidad imaginativa. Es por ello importante recalcar que el niño no debe tener límites al momento de crear sus historias, pues le ayudará a desarrollar su capacidad de comprensión.

4. METODOLOGÍA

La metodología que se ha planteado en este trabajo de titulación pretende presentar resultados que se sean alcanzables. Para este fin se ha realizado una investigación cualitativa

con el apoyo de herramientas metodológicas de recopilación de datos. Para realizar el muestreo y verificación, se tomaron tres momentos importantes.

En primer lugar, se aplicó una guía de observación a 21 niños para analizar de qué manera influye el juego en el desarrollo de la creatividad de cada uno. En este punto no solamente se realizó una observación de manera espontánea y sin finalidad, sino que fue uno de los puntos de partida para el desarrollo de este proyecto. Esta guía de observación es la forma directa de recopilar datos en el momento en el que ocurren ciertos eventos. De esta manera, se logró la formulación del problema que se ajusta a la realidad académica y cómo esta influye en los niños.

Se utilizó encuestas para la recopilación de datos. Las preguntas fueron orientadas a recabar información valiosa acerca del juego y la creatividad. En una primera instancia se consideró la aplicación de la encuesta a los técnicos; sin embargo, su percepción no está ligada al centro infantil y por lo tanto se desajusta a los requerimientos de esta investigación. Es por esto que las encuestas fueron aplicadas a todas las educadoras del C.I.B.V, con el objetivo de tener una visión global de lo que ocurre en el centro.

Finalmente, se procedió a validar los datos recogidos. La información no presentó anomalías ni calamidad de cualquier otra índole. El muestreo presentado, si bien no contiene gran cantidad de datos, representa lo más significativo para confirmar lo que se ha teorizado hasta ahora.

5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Antes de presentar los resultados finales, es necesario aclarar cómo se construyó la herramienta de recopilación de datos, en la cual se realizó una guía de observación a una muestra de 21 niños de dos a tres años y una encuesta a las diez educadoras del Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático de Chordeleg. Como se ha expresado anteriormente, este grupo representa la totalidad y la parte más significativa de este CIBV. Además las

educadoras son las encargadas de brindarles estimulación temprana y observar las conductas de los niños a su cargo.

Se ha formulado una guía de observación con cinco preguntas relacionadas con el tema, y una encuesta con ocho preguntas con la finalidad de observar cualitativa y cuantitativamente los vínculos entre el juego y la creatividad. Sin embargo, también se presenta el auto concepto del trabajo que se lleva a cabo por las educadoras. A continuación se realiza el desglose de cada pregunta y sus resultados.

Tabla 1. *Definición de juego*

¿Qué es el juego para usted?			
Estrategia Metodológica	Actividad Innata	Únicamente exclusivo del niño	Recreativo
6	1	0	3

Fuente: Resultado de la observación realizada a 10 educadoras del CIBV Emblemático de Chordeleg. Elaborado por la autora

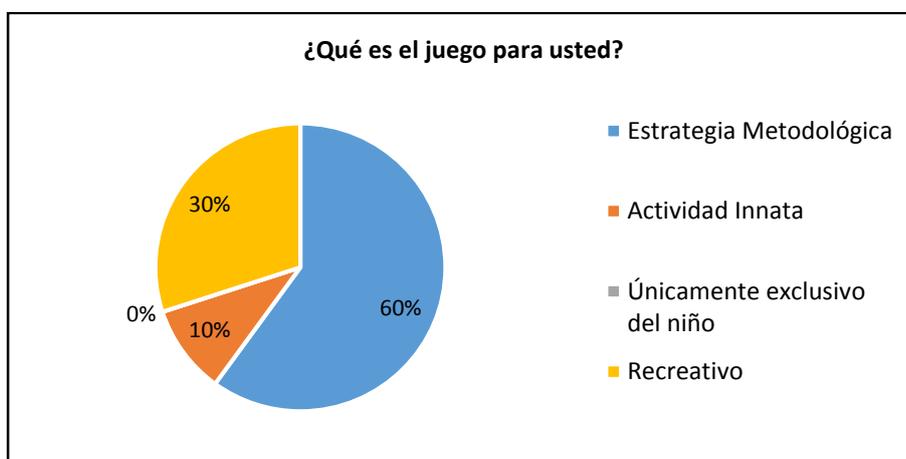


Figura 1. Definición de juego

Fuente: la autora

En la primera pregunta, a modo de información exploratoria, se evidencia cómo las educadoras perciben las actividades lúdicas. En la figura 1, se observa que el 60% de las encuestadas definen al juego como una estrategia metodológica, que la utilizan para la enseñanza-aprendizaje de los niños y de esta manera los involucra en las actividades y desarrollan las potencialidades de los alumnos. El 30% manifiesta que el juego es una actividad recreativa para los niños y ayuda a relajarse, ambientarse, etc. 10% considera que

el juego es una actividad innata y que todos los niños lo realizan de forma libre. El 0% de las educadoras expresan que el juego es únicamente exclusivo para el niño debido a que este se encuentra presente a lo largo de la vida.

Tabla 2. *Estimulación y potenciación de la creatividad*

El desarrollo de la creatividad debe ser estimulado y potenciado desde			
1 año a 2 años	2 a 3 años	3 a 4 años	Todas las anteriores
1	0	0	9

Fuente: Resultado de la observación realizada a 10 educadoras del CIBV Emblemático de Chordeleg. Elaborado por la autora

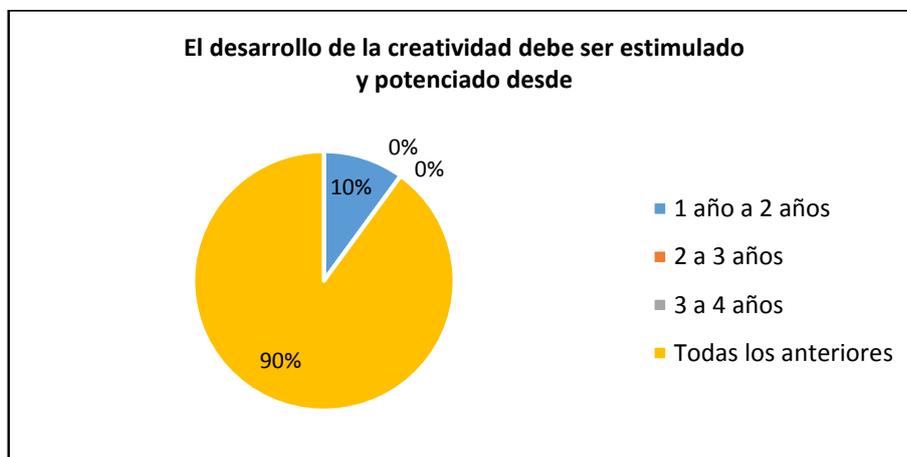


Figura 2. Estimulación y potenciación de la creatividad

Fuente: la autora

La siguiente pregunta también posee un carácter exploratorio. Es decir, sitúa el grado de conocimiento en la práctica educativa. Se plantea una incógnita que está presente en varias fundamentaciones teóricas ¿La creatividad debe ser potenciada únicamente cuando el ser humano se encuentra en edades tempranas? Según Landazabal (2003), gran parte de teóricos afirman que la creatividad está presente en todas las etapas evolutivas del ser humano, pero que en edades tempranas es crucial para enfrentar los problemas cotidianos. La figura 2 señala que el 90% de las educadoras identifican a la creatividad como una herramienta presente a lo largo de la vida del ser humano; únicamente el 10% responde que sólo es necesaria en la etapa de 1 a 2 años de edad.

Tabla 3. *Desarrollo de la creatividad a través de actividades*

Las educadoras deben desarrollar la creatividad mediante el juego en los siguientes momentos	
Actividades Pedagógicas	Actividades Cotidianas
5	5

Fuente: Resultado de la observación realizada a 10 educadoras del CIBV Emblemático de Chordeleg.
Elaborado por la autora



Figura 3. Desarrollo de la creatividad a través de actividades

Fuente: la autora

En esta pregunta ya se puede evidenciar un cambio de percepción en cuanto a la manera de realizar el juego como una actividad para desarrollar la creatividad. La figura 3 demuestra que un 50% de las docentes está orientado a las actividades pedagógicas debido a que el juego está presente durante toda la jornada pedagógica, con actividades que involucran a los estudiantes para que ellos y despierte la curiosidad, la imaginación, el involucramiento, etc. Y un 50% menciona que está presente en actividades cotidianas, porque todos estos momentos son idóneos para los niños ya que siempre se involucran más en las actividades que se desarrollan en el día a día.

Tabla 4. *Organización del juego*

Para usted como educador: ¿Cómo organiza usted el juego con sus alumnos?			
A través de reglas	Dirigido	Semidirigido	Libre
3	2	2	3

Fuente: Resultado de la observación realizada a 10 educadoras del CIBV Emblemático de Chordeleg.
Elaborado por la autora

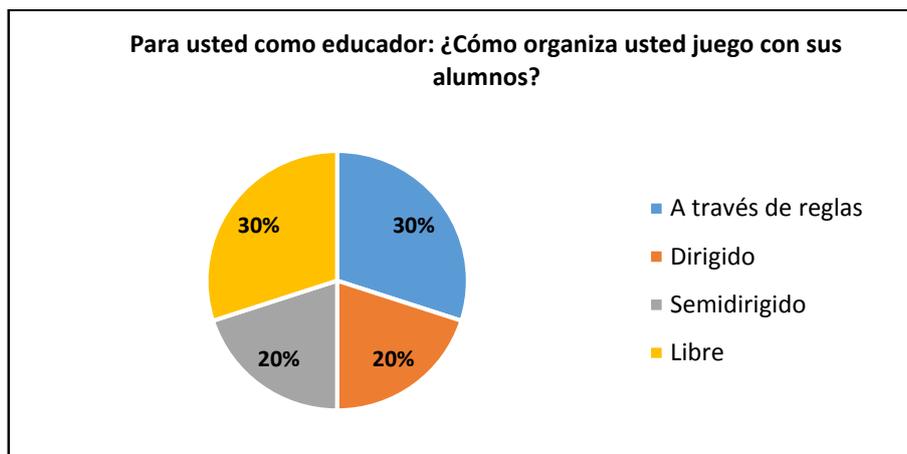


Figura 4. Organización del juego

Fuente: la autora

Al igual que en el anterior caso, en esta pregunta priman los estilos de impartir el juego. En la figura 5, la variable preponderante para las educadoras es el juego con reglas con un porcentaje del 30%. Es decir, se basa en los lineamientos o reglas para realizar un juego con los alumnos respetando el momento del juego y a los compañeros para que no sea únicamente distracción sino que se base en preceptos para que tenga una finalidad objetiva. Al coincidir varias realidades escolares, el grupo se nutre de variedad y, de esta misma manera, se afrontan nuevas problemáticas. Para el 20% de docentes, el juego dirigido, otorga pistas y está inmerso dentro de las dinámicas grupales que se puedan establecer. El 20% opina que es semidirigido pues se utiliza al juego como actividad que agrupa diferentes realidades en un mismo conjunto; esto supone que los niños organizan sus actividades en grupo con los demás, pero siempre cuentan con lagunas pautas que deben respetar. Por último, el 30% apoya el juego libre, donde los niños tienen la libertad de decidir lo que quieren jugar y como lo quieren hacer, son los creadores de sus propios juegos y dan rienda suelta a su imaginación

Tabla 5. *Integración en los juegos*

Ud. como educadora parvularia, ¿se integra en los juegos de los niños?	
SÍ	NO
10	0

Fuente: Resultado de la observación realizada a 10 educadoras del CIBV Emblemático de Chordeleg.
Elaborado por la autora

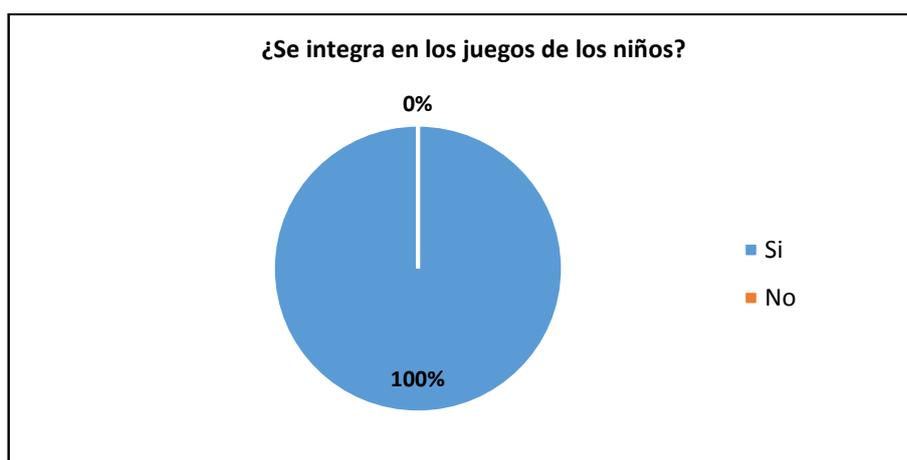


Figura 5. Integración en los juegos

Fuente: la autora

En la figura 5 se puede evidenciar que las educadoras si se integran en los juegos de los niños, debido a que hay que tener mucho cuidado y control para que no se agredan entre ellos, que no se caigan o lastimen. Sin embargo, el problema como se observa no son las educadoras sino los niños que al momento de jugar no todos participan a pesar de que se les motiva o se les invita a que se incluyan. Esto puede darse debido a que los padres de familia no crean espacios o momentos para jugar con sus hijos.

Tabla 6. *Los niños crean juegos y reglas*

¿Los niños crean sus propios juegos y reglas?		
Siempre	A veces	Nunca
3	7	0

Fuente: Resultado de la observación realizada a 10 educadoras del CIBV Emblemático de Chordeleg.
Elaborado por la autora

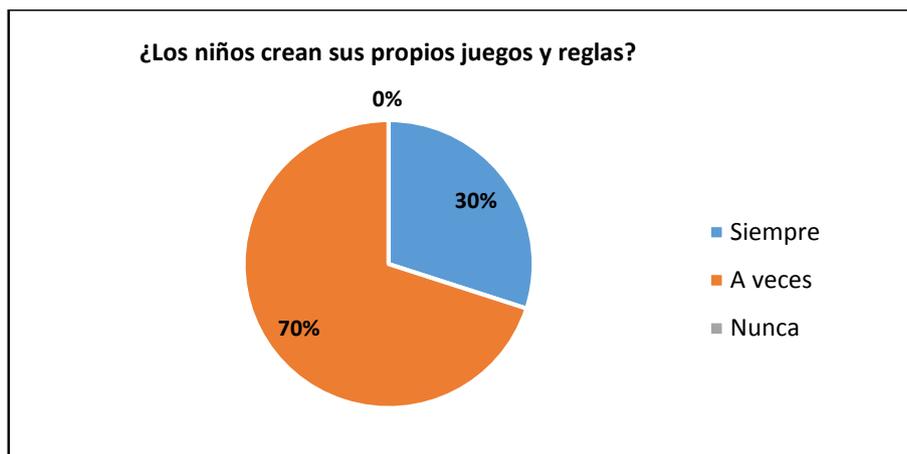


Figura 6. Los niños crean juegos y reglas

Fuente: la autora

Esta es una de las preguntas más importantes de la encuesta pues se descubre que los niños no trascienden y crean sus juegos a partir de lo que la educadora plantea. La figura 6 demuestra que el 70% de las educadoras afirma que los niños crean sus propias iniciativas lúdicas esporádicamente, se presenta por intermitencias a lo largo de la jornada. Por otra parte, el 30% señala que sus niños siempre van más allá de lo que se les propone. Por lo tanto, estos grupos se considerarán idóneos para potenciar la creatividad en el juego.

Tabla 7. *Aplicación de los juegos en las labores diarias*

Ud. aplica los juegos en las labores diarias (dentro y fuera de las planificaciones del aula)	
SÍ	NO
10	0

Fuente: Resultado de la observación realizada a 10 educadoras del CIBV Emblemático de Chordeleg. Elaborado por la autora

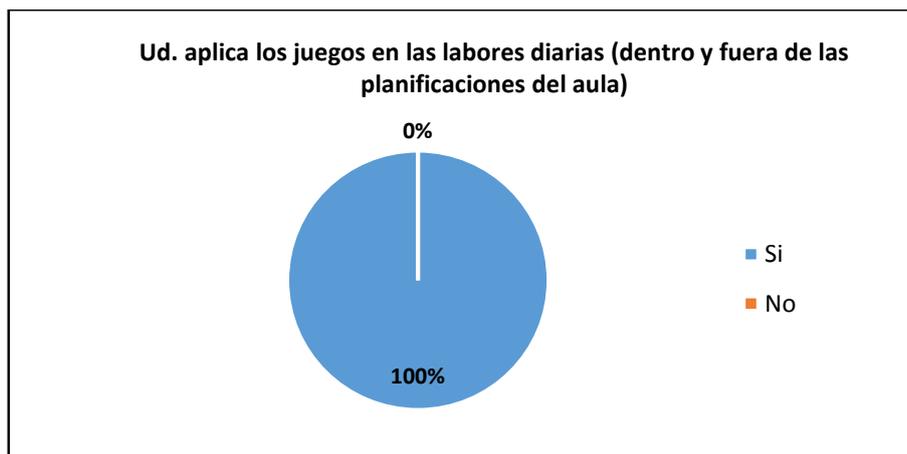


Figura 7. Aplicación de los juegos en las labores diarias
Fuente: la autora

En la figura 7, observamos que las educadoras en su totalidad aplican los recursos lúdicos como un complemento para las labores diarias, tanto dentro como fuera del aula. Lo que significa que existe siempre una motivación hacia el juego y la creatividad pero que aún no está asimilada en la totalidad de los niños. Las educadoras cumplen con su rol fundamental pero son las familias las que no colaboran mucho en casa reforzando las actividades realizadas día a día.

Tabla 8. Nivel de aprendizaje significativo a través del juego

Luego de que sus alumnos juegan ¿Existe un nivel significativo de aprendizaje?			
Sí	No	Rara vez	Nunca
9	1	0	0

Fuente: Resultado de la observación realizada a 10 educadoras del CIBV Emblemático de Chordeleg.
Elaborado por la autora

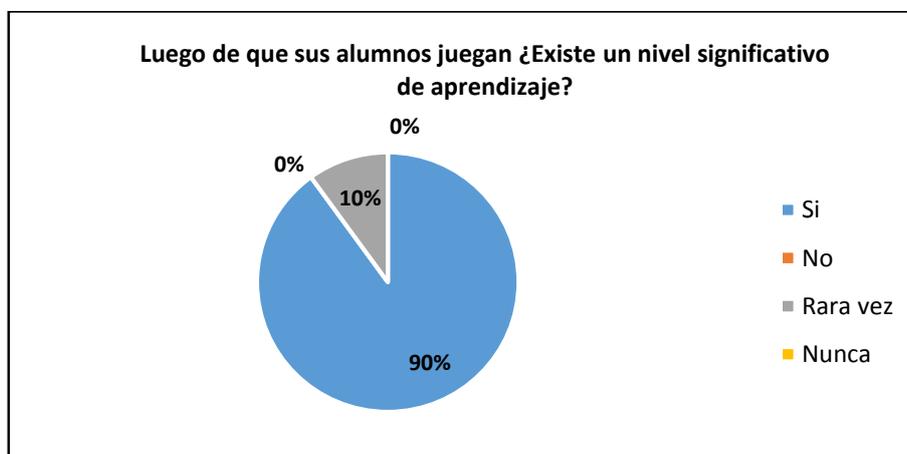


Figura 8. Nivel de aprendizaje significativo a través del juego
Fuente: la autora

Como punto final en la figura 8 se analiza si el juego es fundamental para que los niños tengan un mayor desempeño en el aprendizaje significativo. El 90% está de acuerdo en que después de una sesión de juego, los niños son propensos a potenciar sus capacidades cognitivas. Esto se resume en que el juego sí ayuda al desarrollo de la creatividad, es decir, son dos cosas que van de la mano.

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la observación realizada, en las diferentes actividades diarias, a los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático Chordeleg

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS

Institución: CIBV Emblemático Chordeleg.

Observadora: DIANA CECILIA VERA MOSCOSO.

Objetivo: Identificar y detectar si los niños de 2 a 3 años del CIBV Emblemático Chordeleg, mediante el juego desarrollan la creatividad.

Instrucciones: Marcar con una X la respuesta correspondiente.

Nómina	Se relaciona más con los compañeros durante el juego				Muestra interés en un juego				Se inventa nuevas formas de juego				Agrega otros elementos para jugar				Idea juegos de acuerdo a sus necesidades				
	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	
Bratt Lucero	x				x				x					x					x		
Joselyn Vélez	x				x				x				x						x		
Justin Motesdeoca	x				x					x				x					x		
Brithany Cobos		x				x				x				x					x		
Dilan Jara	x				x					x					x					x	
Ángel Mora		x			x					x				x					x		
Kelly García		x			x						x				x				x		
Benjamín Salinas	x				x					x				x						x	
María Tenesaca	x				x						x				x				x		
Paul Sicha	x				x					x					x				x		
Daniela Guzmán		x				x					x					x				x	
Yuri Peñaranda	x				x					x					x				x		
Cristopher Villa			x			x						x					x				x
Domenica Rios	x				x					x					x				x		
Ibeth Arias		x			x						x					x				x	
Daniel Ochoa	x				x					x					x				x		
Alejandro Guzman		x				x					x					x				x	
Andres Macao		x					x					x				x				x	
Jomaira Castro			x				x					x					x				x
Camila Contreras		x				x					x					x				x	
Arianna Iñiguez	x				x					x					x				x		

Tabulación de datos de la guía de observación aplicada a los niños del C.I.B.V.

Emblemático Chordeleg

Centro: CIBV Emblemático Chordeleg

Sector: Chordeleg

Fecha: Julio 14 del 2017

Objetivo: Identificar y detectar si los niños de 2 a 3 años de CIBV Emblemático Chordeleg mediante el juego desarrollan la creatividad.

Tabla 9. *Relación entre los niños durante el juego*

Se relaciona más con los compañeros durante el juego		
Siempre	11	52%
Casi Siempre	8	38%
A Veces	2	10%
Nunca	0	0%

Fuente: Resultado de la observación realizada a 21 niños del CIBV Emblemático de Chordeleg. Elaborado por la autora

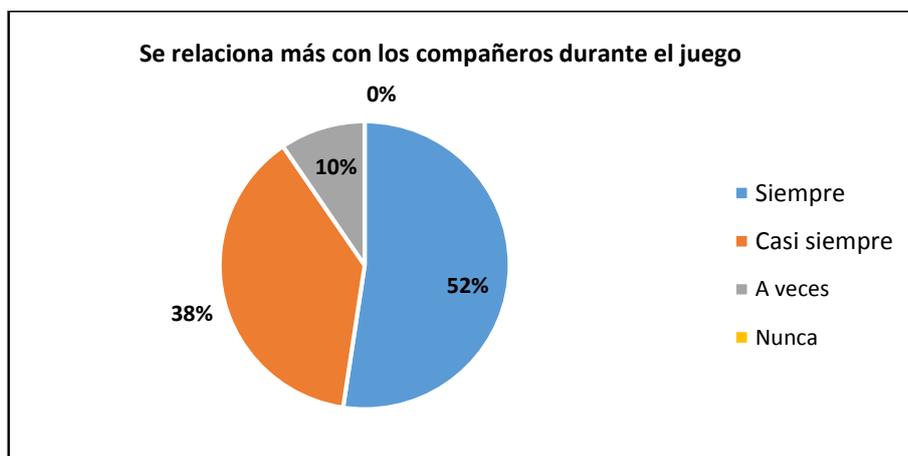


Figura 9. Relación entre los niños durante el juego

Fuente: la autora

En la figura 9, el 52% de niños muestra interés por el juego, se involucra más con los compañeros y se integra al grupo. El 38% casi siempre se relaciona con sus compañeros durante el juego. El 10% a veces y el 0% nunca.

Tabla 10. *Interés del niño en el juego*

Muestra interés por un juego		
Siempre	14	67%
Casi Siempre	5	24%
A Veces	2	9%
Nunca	0	0%

Fuente: Resultado de la observación realizada a 21 niños del CIBV Emblemático de Chordeleg. Elaborado por la autora

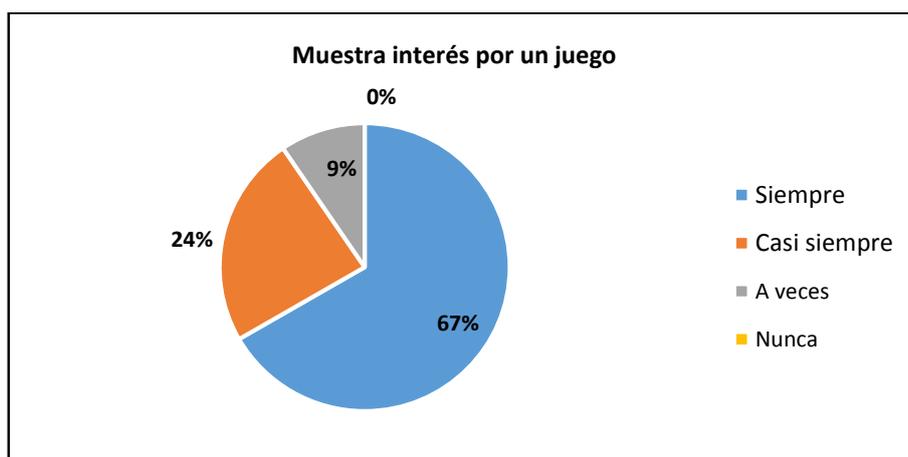


Figura 10. Interés del niño en el juego

Fuente: la autora

En la figura 10, el 67% de los niños muestra interés por el juego, se incluyen en las actividades, prestan más atención y son más participativos, esto ayuda a que los niños adquieran nuevos conocimientos y destrezas. El 24% Casi siempre se integra. El 9% a veces lo hace y el 0% nunca.

Tabla 11. *Creatividad de los niños para inventar nuevos juegos*

Se inventa nuevas formas de juego		
Siempre	11	52%
Casi Siempre	8	38%
A Veces	2	10%
Nunca	0	0%

Fuente: Resultado de la observación realizada a 21 niños del CIBV Emblemático de Chordeleg. Elaborado por la autora

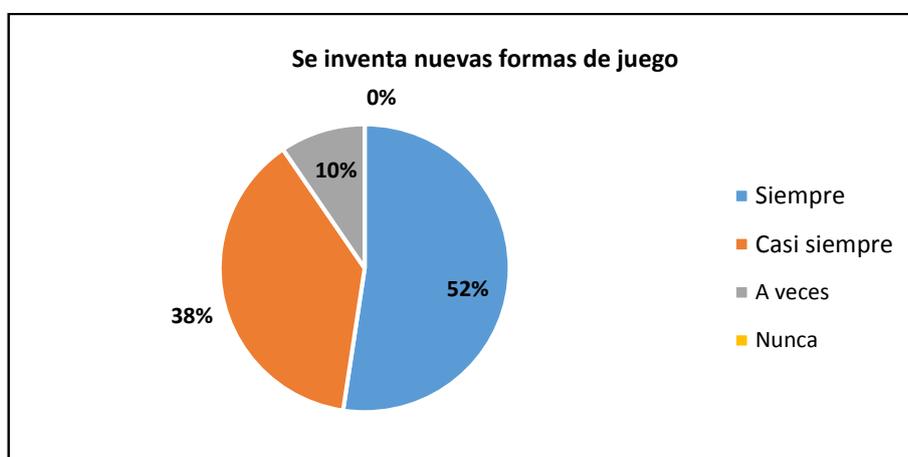


Figura 11. Creatividad de los niños para inventar nuevos juegos

Fuente: la autora

La figura 11 muestra que el 52% de los niños mediante un juego busca nuevas formas de manipular los materiales y realizar distintos juegos, desarrollando así su creatividad y van mas allá de los objetivos propuestos en una actividad que les gusta jugar y descubrir cosas nuevas, no tiene problemas en el momento de realizar la actividad. El 38% casi siempre se inventa nuevas forms de juego, mientras que el 10% a veces y el 0% nunca.

Tabla 12. *Los niños agregan otros elementos para jugar*

Agrega otros elementos para jugar		
Siempre	11	52%
Casi Siempre	8	38%
A Veces	2	10%
Nunca	0	0%

Fuente: Resultado de la observación realizada a 21 niños del CIBV Emblemático de Chordeleg. Elaborado por la autora

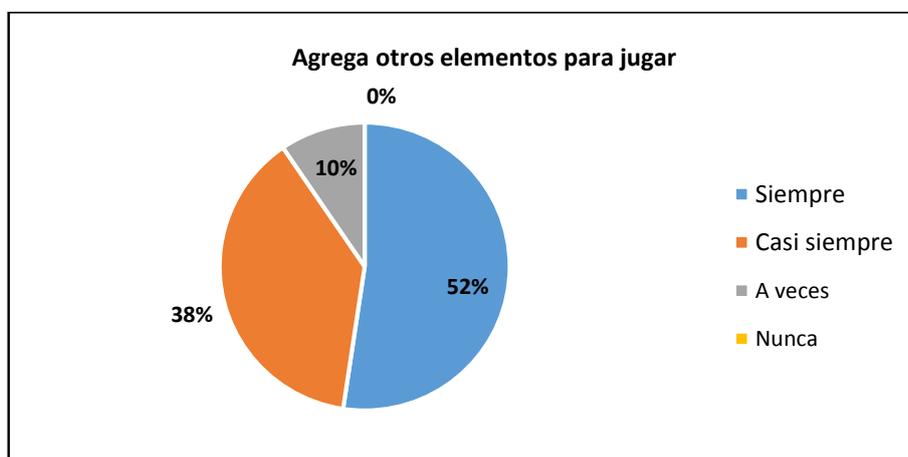


Figura 12. Los niños agregan otros elementos para jugar

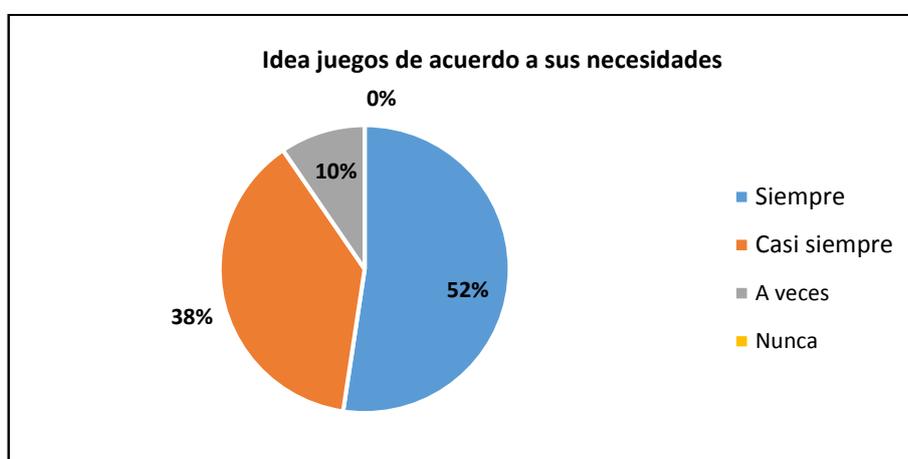
Fuente: la autora

En el gráfico 12, se puede ver que el 52% de los niños agregan otros elementos al juego, esto ayuda a que se despliegue mejor su creatividad e inteligencia ya que pueden inventar diferentes formas de jugar y son los creadores de sus propios juegos desarrollando así sus destrezas, habilidades y actitudes, logrando fortalecer sus diferentes áreas de desarrollo como son: la social personal, cognitiva, lenguaje, motricidad, etc. Además, la iniciativa de los niños es un factor importante y las educadoras deben buscar formas para que los niños puedan lograr la misma y esto se consigue a base del juego. El 38% de los niños casi siempre agrega otros elementos al juego mientras que el 10% a veces lo hace. El 0% de los niños no lo hace.

Tabla 13. *Invencción de juegos acorde a sus necesidades*

Idea juegos de acuerdo a sus necesidades		
Siempre	11	52%
Casi Siempre	8	38%
A Veces	2	10%
Nunca	0	0%

Fuente: Resultado de la observación realizada a 21 niños del CIBV Emblemático de Chordeleg. Elaborado por la autora

Figura 13. *Invencción de juegos acorde a sus necesidades*

Fuente: la autora

El gráfico 13 demuestra que el 52% de los niños son creadores de sus propios juegos. Cada niño tiene necesidades diferentes y en el juego ellos son libres, para de inventar sus oportunos esparcimientos de acuerdo a las necesidades de cada uno con los elementos que deseen y como lo deseen hacer, esto ayuda a que desarrollen su creatividad. El 38% a veces lo hace. El 10% de los niños a veces ingenia su propio juego, esto puede deberse a diversos factores. Sin embargo el 0% señala que no existen niños que no sean capaces de inventar sus propios juegos, esto se debe a la dedicación de cada educadora, la cual promueve un ambiente adecuado para que el niño se desenvuelva de la mejor manera brindándole las oportunidades para lograr las metas propuestas.

Presentación de Hallazgos

A continuación, después de un extenso proceso teórico y de campo, se presentan los hallazgos de la investigación. Para este fin, se han tomado en cuenta tanto los objetivos específicos como el general; además del marco teórico referencial para determinar en qué grado se ha cumplido con lo propuesto. Todo este proceso pretende demostrar la influencia del juego y la creatividad en niños de 2 a 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático de Chordeleg. Se ha tomado como referencia todo el Centro educativo para ofrecer los datos y hallazgos siguientes:

- En la encuesta realizada a las educadoras se puede determinar que consideran al juego como una estrategia metodológica, que debe ser estimulado durante toda la vida y que deber ser desarrollados a través de actividades pedagógicas y cotidianas. Un aspecto relevante hace referencia a que las educadoras desarrollan los juegos en donde los niños deben respetar reglas establecidas o juegos de forma libre en donde el niño puede establecer sus propias reglas; estos dos tipos de organización de los juegos se los realiza en iguales proporciones. Finalmente se pudo establecer que la mayoría de educadoras considera que el aprendizaje mejora luego de que los niños y niñas juegan.
- La observación realizada permitió establecer los siguientes hallazgos: La mayoría de niños (as) mejoran la relación con sus compañeros durante el juego. Demuestran interés y se motivan durante el juego. Inventan nuevas formas de juego y agregan otros elementos para jugar. Lo expresado permite inferir que el juego apoya y fortalece el desarrollo de la creatividad.

6. CONCLUSIONES

El desarrollo a cabalidad de este tema de investigación propone conclusiones generales que están acordes al tema propuesto en un inicio. Entre lo destacado encontramos que:

- A partir del marco teórico referencial se determina la importancia que tiene el juego en desarrollo de la creatividad.
- Se considera que todos los niños son creativos y mediante el juego se busca potencializar esa creatividad en cada niño, para que se desenvuelva de una mejor manera, y puedan alcanzar los objetivos esperados dentro de la enseñanza aprendizaje.
- Desde los primeros años de vida es fundamental proporcionar un medio adecuado para desarrollar la creatividad pues esta ayuda al aprendizaje de los niños dentro de las aulas.
- El desarrollo de la creatividad está en relacionado directamente con la atención, motivación y desarrollo de sus capacidades, habilidades y destrezas, que el estudiante necesita durante su vida.
- El juego se relaciona de manera directa con la creatividad ya que a través del mismo se puede estimular el pensamiento creativo del niño (a)
- A través del juego se fortalecen las relaciones sociales así como el aprendizaje de las diferentes áreas como las de psicomotricidad, cognición, lenguaje, etc.

RECOMENDACIONES

Educadoras

- Realizar actividades constantes donde se realicen diversos juegos que desarrollen la creatividad de los niños.
- Es importante considerar que las educadoras deben organizar más juegos libres, para que los niños (as) puedan poner en juego su creatividad al momento de desarrollarlos.
- Las actividades dentro del aula debe estar enfocadas en un juego donde se capte la atención de los estudiantes, el aspecto motivacional del proceso cognitivo del estudiante.
- Implementar y elaborar material didáctico para un aprendizaje significativo, funcional.
- Pongan en práctica juegos en relación a las necesidades de los niños/as.

Padres de familia

- Dedicar más tiempo a sus hijos, en cuanto a sus actividades escolares estar pendientes y las actividades que las educadoras les recomiendan trabajar con sus niños.
- Colaborar enviándoles a sus hijos ya que las actividades que se realizan es para el beneficio de ellos.
- Tomar conciencia de la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas.

Al finalizar este extenso análisis, es de vital importancia realizar algunas sugerencias para que el trabajo posterior de otros investigadores pueda ser llevado a cabo sin ningún problema. Es necesario reconocer la gran disposición y ayuda que fue brindada a la autora por parte de las educadoras en este trabajo de titulación; sin embargo, el desarrollo de la creatividad debería ser una actividad más razonada que entrañe un proceso con mayor

planificación. Gran parte de las encuestadas no crea estrategias factibles en su ambiente educativo; es decir, no se modifica lo propuesto por el Ministerio de Educación.

Por otra parte, es necesario que las educadoras se comprometan en su labor y creen nuevas estrategias metodológicas para incentivar la creatividad en todos los ámbitos, así como también ser más activas y dinámicas, para que los niños se sientan motivados y participen en cada una de las actividades de la jornada diaria.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Branda, M. (2005). *Comunicación y creatividad*. Buenos Aires: NOBUKO. Obtenido de <https://catedrab-dcv.wikispaces.com/file/view/EL+JUEGO+Y+LA+CREATIVIDAD.pdf>
- Clavijo Temblador, V. (2016). *La educación según Francesco Tonucci y Frato. Hacia un nuevo modelo pedagógico*. Granada, España: Universidad de Granada.
- Esquivias Serrano, M. T. (31 de enero de 2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Obtenido de Revista Digital Universitaria: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Esquivias, M. T. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5, 18.
- Freire, P. (1988). *Pedagogía del Oprimido*. Obtenido de Biblioteca Servicios Koinonia: <http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>
- García Cobo, A. (2013). Variables afectivas en la adquisición de una lengua extranjera: motivación y ansiedad.
- García Velázquez, A., & Llull Peñalba, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado el 17 de 08 de 2017, de [books.google.com.ec](https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95EC&dq=que+es+el+juego&hl=es&source=gbs_navlinks_s): https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95EC&dq=que+es+el+juego&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- García, A., & Llull, J. (2009). *Revista Pulso*. Recuperado el 17 de 06 de 2017, de *Revista Pulso*: <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>
- Hernández Ríos, Mercedes; Blanco Rodríguez, Antonio; Bonany Jané, Tate; Carol Gres, Neus;. (2004). *Actividad Física Adaptada - El juego y los alumnos con discapacidad*. Recuperado el 01 de junio de 2017, de Google books:

<https://books.google.com.ec/books?id=QqU-wonG-YUC&pg=PA9&lpg=PA9&dq=los+juegos+tienden+a+construir+una+amplia+red+de+dispositivos+que+permiten+al+ni%C3%B1o&source=bl&ots=xfBelvSpYI&sig=vi9A7H2Qy-nhBSkIQIW9Y36iwmA&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjXiOP7z5vVAhVJWC>

Herranz Ybarra, Pilar; Delgado Egido, Begoña. (julio de 2012). *Psicología del desarrollo y de la educación: psicología del desarrollo. Vol. I*. Madrid: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de <https://books.google.com.ec/https://books.google.com.ec/books?id=Nvuw-1dbYVoC&pg=PA237&dq=vinculos+entre+el+juego+y+el+desarrollo+de+la+creatividad&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjJvp7girDWAhVC5iYKHTUVA8AQ6AEIMzAD#v=onepage&q=vinculos%20entre%20el%20juego%20y%20el%20desarrollo%20de%20la%20cr>

Iglesias Casal, I. (1999). *La creatividad en el proceso enseñanza-aprendizaje de ELE: Caracterización y aplicaciones*. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (23 de Junio de 2017). *INEC*. Obtenido de INEC: http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/POBREZA/2017/Junio/Informe_pobreza_y_desigualdad_-_jun_2017_14072017.pdf

Jiménez, B. (12 de octubre de 1999). *Nómadas*. Recuperado el 29 de marzo de 2017, de Nómadas: <https://es.scribd.com/document/91758244/POLIGENETICAS>

Klimenko, O. (22 de octubre de 2008). *Scielo.org*. Obtenido de Scielo.org: <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v11n2/v11n2a12.pdf>

- Landazabal, M. G. (2003). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Montero, B. (1 de abril de 2017). *Dialnet*. Recuperado el 28 de mayo de 2017, de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- Naghi Namakforoosh, M. (2005). *Metodología de Investigación*. México: Limusa.
- Olena, K. (26 de junio de 2008). *Universidad de la Sabana*. Recuperado el 30 de abril de 2017, de Universidad de la Sabana: <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>
- Pacheco Montesdeoca, G. (2015). *Expresión lúdica y creatividad*. Quito.
- Real Academia de la Lengua Española. (1992). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua*. Barcelona: Espasa.
- Russell, A. (30 de 01 de 2008). *Inn Edu*. Obtenido de Inn Edu: <http://inn-edu.com/Innovacion/CreatividadAckoff.pdf>
- SENPLADES. (2010). *SNI*. Obtenido de SNI: http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/Portal%20SNI%202014/FICHAS%20F/0111_CHORDELEG_AZUAY.pdf
- Valero, J. (1989). *La escuela que yo quiero*. México: Editorial Progreso.
- Vázquez Neira, R. (2010). *El juego en la educación escolar*. Barcelona: Lulu.
- Vigotsky, L. (1978). *Mind in society*. Barcelona: Taurus.
- Zuleta Araújo, O. (19 de Enero de 2005). *Scielo*. Recuperado el 30 de abril de 2017, de Scielo.cl: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102005000100022

8. ANEXOS



Carrera de Pedagogía
Sede Matriz Cuenca

ENCUESTA

Objetivo: Encuesta dirigida a las educadoras del Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático Chordeleg, con el objetivo de detectar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años de edad.

Instrucciones: Lea cada pregunta y responda según sea su respuesta. Marque con una X.
Por favor seleccione únicamente una respuesta.

1. ¿Qué es el juego para usted?

Estrategia metodológica

Actividad innata

Únicamente exclusivo en el niño

Recreativo

2. El desarrollo de la creatividad debe ser estimulado y potenciado desde:

1 año a 2 años

2 a 3 años

3 a 4 años

Todos los anteriores

3. Las educadoras deben desarrollar la creatividad mediante el juego en los siguientes momentos:

Actividades pedagógicas

Actividades cotidianas

4. Para usted como educador, ¿Cómo organiza el juego con sus alumnos?

A través Reglas

Dirigido

Semidirigidas

Libres

5. Ud. Como educadora parvularia, ¿se integra en los juegos de los niños?

SI

NO

6. ¿Los niños crean sus propios juegos y reglas?

Siempre

A veces

Nunca

7. Ud. Aplica los juegos en sus labores diarias (dentro y fuera de las planificaciones del aula).

SI

NO

8. Luego de que sus alumnos juegan, ¿Existe un nivel significativo de aprendizaje?

Si

No

Rara vez

Nunca

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Fotografías



Figura 14. Educadora del grupo de 1 a 2 años realizando la encuesta
Fuente: la autora



Figura 15. Educadora del grupo de 1 a 2 años realizando la encuesta.
Fuente: la autora



Figura 16. Educadora del grupo de 2 a 3 años realizando la encuesta
Fuente: la autora



Figura 17. Educadora del grupo de 1 a 2 años realizando la encuesta
Fuente: la autora



Figura 18. Educadora del grupo de 2 a 3 años realizando la encuesta
Fuente: la autora



Figura 19. Educadora del grupo de 2 a 3 años realizando la encuesta.
Fuente: la autora