

**EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD  
EN EL GRADO PREESCOLAR DE LA ESCUELA CARRUSEL DE LA  
ALEGRÍA SEDE EL RAMAL MUNICIPIO DE OCAÑA**

**LAURA STEPHANIA FRANCO CARRASCAL  
SHIRLEY DAYANA PACHECO BOHORQUEZ**

**INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA  
OCAÑA  
2017**

**EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL  
GRADO PREESCOLAR DE LA ESCUELA CARRUSEL DE LA ALEGRÍA SEDE  
EL RAMAL MUNICIPIO DE OCAÑA**

**LAURA STEPHANIA FRANCO CARRASCAL  
SHIRLEY DAYANA PACHECO BOHORQUEZ**

**PROYECTO DE GRADO**

**LIC. GUZMÁN CRIADO**

**INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA  
OCAÑA  
2017**

## **AGRADECIMIENTOS**

Muchas fueron las personas que en forma directa o indirecta me ayudaron, poniendo a mi disposición el valor incalculable de sus conocimientos, compartiendo mis dudas e impulsándome a seguir adelante.

En la realización y ejecución de este proyecto participaron alumnos y profesores que en su momento apoyaron dando tiempo a los alumnos. Un especial reconocimiento y agradeciendo al profesor Guzmán Criado que nos guio y asesoro durante todo el proyecto. A los directivos que apoyaron y permitieron realizar el proyecto. A mis padres que estuvieron apoyándome durante todo el proceso de este proyecto.

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	6
TITULO .....	8
1. PROBLEMA.....	8
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	8
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	9
1.3 OBJETIVOS.....	10
1.3.1 OBJETIVO GENERAL .....	10
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
1.4 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA .....	11
1.5 DELIMITACIONES DEL PROBLEMA.....	12
1.5.1 CONCEPTUALES: .....	12
1.5.2 ESPACIALES O GEOGRÁFICA: .....	12
1.5.3 TEMPORALES .....	12
1.5.4 OPERATIVAS:.....	13
2. MARCO REFERENCIAL.....	13
2.1 MARCO HISTÓRICO .....	13
2.1.1 La creatividad en la Edad Media.....	16
2.1.2 La creatividad en el Edad Moderna .....	16
2.1.3 La creatividad en la posmodernidad .....	17
2.1.4 El estudio contemporáneo de la creatividad.....	18
2.1.5 Historia del juego .....	19
2.2 ANTECEDENTES .....	25
2.2.1 ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS: .....	28
2.3 MARCO TEÓRICO .....	32
2.4 MARCO CONCEPTUAL.....	40
2.5 MARCO LEGAL .....	42
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	48

3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	48
3.2	POBLACIÓN Y MUESTRA: .....	49
3.2.1	POBLACIÓN:.....	49
3.2.2	Muestra:.....	49
3.3	TECNICA E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	49
3.3.1	DIARIO DE CAMPO: .....	49
3.3.2	ENTREVISTA: .....	49
3.3.3	ENCUESTA ABIERTA .....	50
3.4	ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE DATOS.....	51
4.	PLAN DE ACCIÓN .....	62
5.	CONCLUSIONES:.....	94
6.	RECOMENDACIONES.....	96
7.	BIBLIOGRAFIA .....	97
8.	AGRADECIMIENTOS:.....	3
9.	ANEXOS .....	99

## INTRODUCCIÓN

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas no podríamos hablar de una educación significativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.

El estudio que se ha llevado a cabo sobre el proyecto de grado, se basa en una indagación sobre como el maestro puede desarrollar la creatividad a través del juego, más concretamente con niños de educación preescolar. La investigación está organizada de una manera clara que facilita el entendimiento de la misma. Igualmente cuenta con la presente introducción, con la que se pretende contextualizar el tema de estudio y justificar su elección; diferentes marcos que recogen aspectos concretos sobre autores y líneas teóricas que giran alrededor del concepto de creatividad; un apartado de metodología donde se exponen los objetivos propuestos y el entorno con el que se ha trabajado y un apartado de resultados donde se reflejan las distintas conductas de los alumnos en cada una de las sesiones y sus respectivas conclusiones.

Es así, que por medio de una investigación profunda y muy bien estructurada se busca no solo lograr el cumplimiento de los objetivos. Para esto, es importante poder identificar con exactitud qué entienden las personas por creatividad, especialmente los niños que en este caso son el objeto de estudio de la investigación.

Por medio de la observación y la entrevista a los diferentes niños de preescolar del Liceo Carrusel de la Alegría (Sede el Ramal), se busca identificar qué tal claro tienen el concepto de creatividad y juego, y así poder determinar de qué manera se puede aclarar u organizar las ideas de estos niños.

Así mismo se busca estudiar y analizar la estructura y metodología que la docente implementa dentro de la clase y poder hacer énfasis en las debilidades que dentro de la misma se desarrollen, siempre resaltando el juego como una herramienta de gran utilidad para que los niños se diviertan y se estimule la actividad y el desarrollo.

En este mismo orden de ideas la investigación se centra en lograr escoger entre tantos juegos, cuáles son los más apropiados y efectivos para implementarlos dentro de las clases y que los niños por medio de este proceso logren encontrar y desarrollar su creatividad.

**TITULO:EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL GRADO PREESCOLR DE LA ESCUELA CARRUSEL DE LA ALEGRÍA SEDE EL RAMAL**

## **1. PROBLEMA**

### **1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

El Liceo Carrusel de la Alegría es una institución privada situada en la ciudad de Ocaña con dos sedes, una en el barrio Sesquicentenario y la otra en el barrio el Ramal en la que se realiza esta investigación en el grado preescolar.

Al ingresar al aula de clases del grado preescolar de la institución el investigador encuentra una docente acompañada de 20 estudiantes que oscilan entre los 4 y 5 años de edad y que cumplen diariamente con 4 horas de clase.

Durante su recorrido se observa que la maestra recibe a los estudiantes con elementos de entretención (plastilina y rompecabezas) con los que ocupa el tiempo antes de que ingresen todos al aula, así, el estudiante que entre tarde al salón de clases, no tuvo su espacio de juego libre como los demás compañeros.

Seguidamente la maestra jardinera inicia su clase con actividades de rutina que se desarrollan en las siguientes horas como el saludo, la oración, resaltar alguna norma de higiene-comportamiento y algunas actividades para amenizar la clase, y continúa la misma, entregando fichas de trabajo donde los estudiantes ponen en práctica el tema visto. Sin

embargo durante este recorrido se ignora completamente la importancia de que todos los niños tengan un tiempo estipulado para jugar o mejor aún que durante toda la clase el juego sea utilizado como herramienta para que los niños adquieran mejor los conocimientos y reflejen su creatividad

No solo se busca entregarles elementos de entretenimiento (rompecabezas, arma-todos, y plastilina) y en su defecto en un tiempo limitado, ni que durante la clase solo entreguen fichas de trabajo, ya que se estaría creando una rutina de la que seguramente muy pronto querrán salir.

Así, al no establecer el juego como herramienta esencial en las actividades escolares de los niños de preescolar, se generarán problemas en la adquisición de sus contenidos y una ruptura en el proceso de desarrollo de la creatividad.

Contrario a esto, se busca un significativo acompañamiento o interacción de la maestra con los estudiantes para que se logre un valioso proceso de enseñanza-aprendizaje que ponga como base fundamental el juego para la solución de los problemas anteriormente mencionados.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo hacer para desarrollar la creatividad en los niños del grado preescolar de la escuela el carrusel de la alegría sede el Ramal del municipio de Ocaña?

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 OBJETIVO GENERAL**

- Fomentar el juego como factor de desarrollo de la creatividad en el grado preescolar de la escuela el carrusel de la alegría sede el Ramal del municipio de Ocaña.

### **1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Hacer un diagnóstico sobre el proceso de la creatividad de los niños de preescolar mediante las actividades que se desarrollan en el aula de clase.
- Describir cómo se desarrolla la creatividad en el grado preescolar por medio de las actividades que la maestra propone.
- Indagar las estrategias que utiliza el maestro para incorporar el juego en las actividades dirigidas a desarrollar la creatividad en los niños de preescolar.
- Planear y orientar actividades pedagógicas que conlleven a desarrollar la creatividad utilizando el juego como factor determinante.
- Socializar los resultados de la investigación a la comunidad educativa Escuela Normal Superior de Ocaña.

## **1.4 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

Esta investigación se justifica partiendo de la importancia de educar con excelencia a una sociedad que cada día se enfrenta a nuevas experiencias y se desarrolla en diversos contextos.

Como se mencionaba anteriormente en alguno de los puntos de este proyecto, desde los grados más bajos como el preescolar es fundamental que se fomente un agradable ambiente académico que motive a todos los niños a interesarse por aprender y enriquecerse con nuevos conocimientos.

El juego sin duda alguna protagoniza la niñez, pues es precisamente en esa etapa en donde el ser humano comienza a recrearse y a intentar conocer todo lo que está a su alrededor. Es por esto que esta investigación es importante, ya que por medio de una de las actividades más apetecidas por los niños no solo busca que puedan enriquecer sus conocimientos, sino que a su vez comiencen a encontrarse ellos mismos y reflejen su creatividad durante su desarrollo.

Esto permitirá que los estudiantes adquieran o fortalezcan sus habilidades, destrezas, conocimientos y aspectos de la creatividad mediante las distintas estrategias lúdicas o juegos, tales como: Originalidad, fluidez, flexibilidad y pensamiento divergente, los cuales se deberán poner en práctica a partir del juego para desarrollar la creatividad e imaginación, en esta etapa y a lo largo de su vida.

Finalmente el impacto social que tendrá esta investigación es muy positivo ya que brinda una opción para mejorar la educación infantil, principalmente en los grados preescolares, teniendo como aspecto fundamental de desarrollo la creatividad, para formar una generación capaz de crear y poner en práctica sus conocimientos en su diario vivir, y realizar sus propias construcciones reales-imaginadas, en aras de mejorar la sociedad en la que viven.

## **1.5 DELIMITACIONES DEL PROBLEMA**

### **1.5.1 CONCEPTUALES:**

En la investigación se utilizarán los siguientes términos científicos/técnicos tales como: creatividad, juego, individuo creativo, competencias, habilidades, destrezas, desarrollo integral del niño, fluidez, originalidad, flexibilidad, aprendizaje significativo, proceso creativo, educación preescolar.

### **1.5.2 ESPACIALES O GEOGRÁFICA:**

La investigación se realizará en la escuela el carrusel de la alegría ubicada en el Ramal, carrera 27D 12-40 municipio de Ocaña en el grado preescolar.

### **1.5.3 TEMPORALES**

La investigación se inició en el segundo semestre con el anteproyecto, en el tercer semestre se entregó la propuesta del proyecto, y en el cuarto semestre del año 2017 se ejecutó y se dieron a conocer los resultados.

#### **1.5.4 OPERATIVAS:**

Estas delimitaciones abarcan un proceso que enmarca todo el proyecto: en un primer lugar se plantea y se describe el problema y a partir de este se desarrolla la investigación y se aplican los instrumentos pertinentes para recoger la información en los cuáles está inmersa la propuesta.

Una vez obtenidos los resultados se darán a conocer las conclusiones y/o recomendaciones. De esta misma forma estas delimitaciones abarcan los posibles problemas que se podrían presentar en este trabajo, tales como: que los resultados de los instrumentos no sean específicos, y que no se encuentren gran cantidad de juegos para solucionar el problema de investigación.

## **2. MARCO REFERENCIAL**

### **2.1 MARCO HISTÓRICO**

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes

donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto.

La investigación de la creatividad no surge con Osborn o Guilford sino que se remonta a la época de Platón, el cual consideraba que la fuerza creadora del poeta y del filósofo estaba en el “entusiasmo” que se manifiesta en la sabiduría, el éxtasis, la locura poética y la enajenación del amor. Esta fase la consideraríamos la pre-científica de los estudios de la creatividad.

El desarrollo del concepto y de los estudios de creatividad, según H. Jaoui se debe a un cambio notable en el terreno sociocultural e, incluso, económico.

Cita tres corrientes:

- La evolución de las concepciones filosóficas y psicológicas relativas al concepto de imaginación.
- La corriente heurística (definible como la ciencia de la invención) o establecimiento de una lógica del descubrimiento.
- El aceleramiento del cambio en todos los campos, la calidad de vida exige nuevas conquistas. En el siglo XX va quedando viejo, y surge la necesidad de la novedad. Necesitamos ser de nuevo sorprendidos.

Parece ser que los estudios sobre la creatividad se sitúan en Norteamérica, alrededor de los años 30. En esta época Osborn maduraba la técnica del “Brainstorming”. Wertheimer (1945) proponía como elemento esencial en la estructura de la personalidad la función imaginativa.

Pero la verdadera explosión en el estudio de la creatividad fue en los años 50, alcanzando el máximo auge en 1965 con los estudios de Guilford, Torrance, etc.

El impacto de los años 50 fue llevado a cabo por Osborn con la publicación de su libro “AppliedImagination”. En 1954 Osborn crea la “Fondation of CreativeEducation” en la Universidad de Búfalo. Guilford ha hecho grandes aportaciones al estudio de la creatividad. Realizó la estructura del intelecto y diversos test de creatividad que han sido el origen de muchos otros. También ha descubierto factores creativos como son la fluidez, la divergencia, la flexibilidad y la originalidad.

Se hace necesario mencionar las épocas en las que se ha venido estudiando la creatividad y el juego y la evolución que ha tenido al paso del tiempo.

Los filósofos helenos trataron de explicar la creatividad mediante la divinidad. Entendían que la creatividad era una suerte de inspiración sobrenatural, un capricho de dioses. La persona creativa se consideraba un recipiente vacío que un ser divino llenaba con la inspiración necesaria para que crease productos o ideas.

Por ejemplo, Platón sostenía que el poeta era un ser sagrado, poseído por los dioses, que solo podía crear lo que le dictasen sus musas (Platón, 1871). Desde esta perspectiva, la

creatividad era un don accesible a unos pocos elegidos, lo que supone una visión aristocrática de la misma que perdurará hasta el Renacimiento.

### **2.1.1 La creatividad en la Edad Media**

El Medievo, considerado un periodo oscurantista para el desarrollo y la comprensión del ser humano, suscita poco interés para el estudio de la creatividad. No se considera una época de esplendor creativo, por lo que tampoco hubo mucho esfuerzo en intentar comprender el mecanismo de la creación.

En este periodo, el hombre estaba completamente supeditado a la interpretación de las escrituras bíblicas y toda su producción creativa se orientaba a rendirle tributo a Dios. Un dato curioso de esta época es el hecho de que muchos creadores renunciaran a firmar sus obras, lo que evidenciaba la negación de su propia identidad.

### **2.1.2 La creatividad en el Edad Moderna**

En esta etapa, la concepción divina de la creatividad se va desdibujando para dar paso a la idea del rasgo hereditario. Simultáneamente, emerge una concepción humanística, desde la que el hombre ya no es un ser abandonado a su destino o a los designios divinos, sino coautor de su propio devenir.

Durante el Renacimiento se retoma el gusto por la estética y el arte, el autor recupera la autoría de sus obras y algunos otros valores helenos. Se trata de un periodo en el que renace lo clásico. La producción artística crece espectacularmente y, consecuentemente, también crece el interés por estudiar la mente del individuo creativo.

El debate sobre la creatividad, en esta época, se centra en la dualidad “nature versus nurture” (biología o crianza), aunque sin mayor apoyo empírico. Uno de los primeros

tratados sobre el ingenio humano pertenece a Juan Huarte de San Juan, médico español que en 1575 publicó su obra “Examen de ingenios para las ciencias”, precursora de la Psicología Diferencial y de la Orientación Profesional. A principios del siglo XVIII, gracias a figuras como Copérnico, Galileo, Hobbes, Locke y Newton, crece la confianza en la ciencia al tiempo que crece la fe en la capacidad humana para resolver sus problemas mediante el esfuerzo mental. Se consolida el Humanismo.

La primera investigación relevante de la modernidad sobre el proceso creativo tiene lugar en 1767 de la mano de William Duff, quien analizará las cualidades del genio original, diferenciándolo del talento. Duff sostiene que el talento no se acompaña de innovación, mientras que el genio original sí. Los puntos de vista de este autor son muy similares a los aportes científicos recientes, de hecho, fue el primero en apuntar hacia la naturaleza biopsicosocial del acto creativo, desmitificándolo y adelantándose dos siglos a la Teoría Biopsicosocial de la Creatividad (Dacey y Lennon, 1998).

Contrariamente, durante esta misma época, y alimentando el debate, Kant entendió la creatividad como algo innato, un don de la naturaleza, que no puede ser entrenado y que constituye un rasgo intelectual del individuo.

### **2.1.3 La creatividad en la posmodernidad**

Los primeros acercamientos empíricos al estudio de la creatividad no se producen hasta la segunda mitad del siglo XIX, al rechazarse abiertamente la concepción divina de la creatividad. También influyó el hecho de que en ese momento la Psicología iniciaba su escisión de la Filosofía, para convertirse en una ciencia experimental, por lo que se incrementó el esfuerzo positivista en el estudio del comportamiento humano.

Durante el siglo XIX predominó la concepción de rasgo hereditario. La creatividad era un rasgo característico de los varones y llevó bastante tiempo asumir que pudieran existir mujeres creativas. Esa idea se fue reforzando desde la Medicina, con diferentes hallazgos sobre la heredabilidad de rasgos físicos. Un apasionante debate entre Lamarck y Darwin sobre herencia genética acaparó la atención científica durante gran parte del siglo. El primero defendía que los rasgos aprendidos podían traspasarse entre generaciones consecutivas, mientras que Darwin (1859) demostró que los cambios genéticos no son tan inmediatos, ni resultado de la práctica o del aprendizaje, sino que ocurren mediante mutaciones aleatorias durante la filogenia de las especies, para lo que se requieren grandes periodos de tiempo.

La postmodernidad en el estudio de la creatividad podríamos situarla en los trabajos de Galton (1869) sobre diferencias individuales, muy influenciados por la evolución darwiniana y por la corriente asociacionista. Galton se centró en el estudio del rasgo hereditario, prescindiendo de variables psicosociales. De él destacan dos aportaciones influyentes para posteriores investigaciones: la idea de libre asociación y de cómo esta opera entre el consciente y el inconsciente, que posteriormente Sigmund Freud desarrollará desde su óptica psicoanalítica, y la aplicación de técnicas estadísticas al estudio de las diferencias individuales, que lo convierten en autor puente entre el estudio especulativo y el estudio empírico de la creatividad.

#### **2.1.4 El estudio contemporáneo de la creatividad**

Durante la segunda mitad del siglo XX, y siguiendo la tradición iniciada por Guilford en 1950, la creatividad ha sido un importante objeto de estudio de la Psicología Diferencial y

de la Psicología Cognitiva, aunque no exclusivamente de ellas. Desde ambas tradiciones, el abordaje ha sido fundamentalmente empírico, empleándose la historiometría<sup>1</sup> los estudios ideográficos, la psicometría o los estudios meta-analíticos, entre otras herramientas metodológicas.

Actualmente, el enfoque es multidimensional. Se analizan aspectos tan diversos como la personalidad, la cognición, las influencias psicosociales, la genética o la psicopatología, por citar algunas líneas, al tiempo que multidisciplinar, pues son muchos los dominios que se interesan en ella, más allá de la Psicología. Tal es el caso de los estudios de Empresa, donde la creatividad suscita gran interés por su relación con la innovación y la competitividad.

Desde la Grecia Clásica hasta nuestros días, y a pesar de los grandes esfuerzos que seguimos dedicando a analizarla, ni siquiera hemos conseguido alcanzar una definición universal de creatividad, por lo que aún estamos lejos de comprender su esencia. Tal vez, con los nuevos enfoques y tecnologías aplicadas al estudio psicológico, como es el caso de la prometedora neurociencia cognitiva, podamos descubrir las claves de este complejo e intrigante fenómeno mental y, finalmente, el siglo XXI llegue a convertirse en el testigo histórico de tal hito.

### **2.1.5 Historia del juego**

Para comenzar a estudiar esta evolución, y partiendo de la tesis de Huizinga de que el juego es anterior a cualquier cultura, hay que remontarse a los primeros pobladores del planeta Tierra. Este autor señala que “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la

---

<sup>1</sup>Hace uso del material histórico que se posee sobre un sujeto o grupo de sujetos: correspondencia, diarios, etc.

propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él.”

En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates (3). El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. En esta etapa, sin embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un verdadero deporte, que entienden que es más propio del hombre evolucionado, como recoge Carl Diem en algunas de sus teorías.

De la información conservada de estas épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o atacarles. Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad.

Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico inferior van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota

(aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamientos de rocas y troncos y otros muchos. Aunque la finalidad básica sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio de exhibir la fortaleza física, es decir, un antecedente de lo que posteriormente será la utilización propagandística del deporte en la cultura babilónica.

Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al badminton.

En Babilonia aparece un juego parecido al actual boxeo (cuyo nacimiento en época contemporánea se encuentra, sin embargo, en la Inglaterra de los siglos XVII-XVIII) (6), y se establecen diversos juegos en fiestas populares. El juego es en esta época un indicador de poder económico y disuasorio para los enemigos.

Poco después, en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y, de nuevo, juegos de pelota. Esto ocurre hacia el año 3.000 a. C. Una novedad importante en esta etapa es que se comienza a practicar el juego en terrenos específicamente destinados a este fin, en contraposición a la situación de otras culturas que los practicaban en cualquier espacio por lo general al aire libre. En Egipto, además, los juegos malabares y de otros tipos comparten su lugar con algunos deportes, que alcanzan también gran desarrollo.

La civilización cretense supone, en cambio, un paso atrás en lo que al desarrollo del juego respecta, ya que en su cultura se extiende el profesionalismo deportivo, cediendo terreno la idea del juego como mero ocio o recreación.

Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.

Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte. Estos juegos han sido los que más interés han suscitado en los investigadores, hasta el punto de que muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual. De lo que no cabe duda alguna es de que son los mejor estudiados de todos cuantos han existido a lo largo de la Historia de la humanidad, y en este interés sin duda ha influido el buen grado de conservación de los espacios de juego y de ciertos vestigios con ellos relacionados. Si bien el sentimiento mágico-religioso permanece, va cediendo a favor del simple componente lúdico.

Después de estos antecedentes, hay sin duda que destacar la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma.

En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes:

- contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa
- contribuir asimismo a la educación “estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento

- desarrollar el espíritu creador
- fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior.

Sin embargo, hay que distinguir dos períodos en lo que a Grecia respecta. Así, en los primeros años de la Grecia antigua, se da más importancia a los valores de belleza, bondad y sabiduría, lo que provoca un gran desarrollo de lo que podríamos llamar “cultura del ocio”, y por consiguiente de los juegos. En una etapa posterior, por el contrario, se empieza a fomentar un ideal más de belleza unida a la fuerza, si bien el ingenio sigue teniendo un papel destacado entre los valores supremos. Es así como los juegos van cediendo su papel protagonista a los deportes, que necesitarán dosis de ingenio a la par que de fuerza física.

Además, es de reseñar que en Grecia el juego está indisolublemente ligado al culto a los dioses. Ellos eran quienes inspiraban toda competición, tanto deportiva como meramente recreacional, pues incluso en éstas el elemento que Huizinga denomina “agonal” o de competitividad estaba presente.

Los juegos más característicos de la época (excluyendo los que tienen un carácter netamente deportivo) son las luchas a empujones, salto de comba, tirar de la cuerda, danzas acrobáticas y juegos de pelota.

En Roma, por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado

por ese trabajo. Es por ello que el propio Estado comienza a impulsar una serie de juegos – no es necesario citar el impresionante desarrollo de los circos, no igualado por ninguna otra cultura a lo largo de la Historia- como medio de dominación social.

De este modo, y quizá de una forma casi involuntaria en una cultura que en principio estaba más orientada al trabajo que al ocio, el elemento lúdico adquiere aquí su máximo esplendor, tanto en el simple juego como en el deporte más profesionalizado, que también en cierto modo se entiende como juego. Los juegos caracterizan la vida cotidiana de los ciudadanos, llegándose a desarrollar durante la mitad de los días del año en ciertas épocas del Imperio. El elemento religioso y el político siguen también muy presentes en la evolución del juego. De hecho, el centro de la actividad política se desplaza del foro al circo, al teatro o al anfiteatro, lo que da idea de su importancia.

Los juegos de esta etapa incluyen los columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias (batallas navales simuladas) y, cómo no, los juegos de pelota, constantes a través de todas las culturas.

Así termina la evolución del juego en las primeras civilizaciones humanas. Se podría continuar con dicha evolución en la Edad Media y en la Edad Moderna, pero ése estudio, dada la multitud de datos existentes por la cercanía temporal, debe ser objeto de un análisis más extenso que el de este artículo. La base del juego queda establecida con las culturas señaladas, y lo que viene después no es más que un lógico desarrollo marcado por la constante evolución de los pueblos.

Como resumen se puede decir que el origen del juego, si bien queda claramente establecido en épocas prehistóricas, es una cuestión bastante enigmática y con pruebas demasiado escasas como para que se pueda llegar a conclusiones irrefutables. Así, han llegado hasta la actualidad diversos artilugios que los antropólogos han reconocido como lúdicos, pero cuyo origen o función nos es desconocida. Otros muchos han sido destruidos o se han perdido por pura ignorancia de los excavadores. Es de esperar que los métodos más modernos y los científicos más profesionales de la actualidad consigan poco a poco desenmascarar toda la serie de enigmas que aún perduran en cuanto al origen del juego.

En el campo de la enseñanza y, especialmente, en la enseñanza elemental es donde más influencia puede tener la aplicación de la creatividad. F. Williams ha ideado un proyecto de suma importancia para enseñar a los alumnos a pensar creativamente y lo está experimentando en escuelas nacionales del Estado de California.

El futuro para la creatividad resulta prometedor ya que existe interés por ella en todos los campos, aunque a su vez esto puede suponer el desgaste y empobrecimiento de la misma, su utilización como medio o fin exclusivamente, su compra como un producto publicitario, su mitificación o su comprensión banal.

## **2.2 ANTECEDENTES**

Revisando los antecedentes más remotos de los principales teóricos que investigaron este concepto, se encuentra a **Wallace** en 1926-1930, quien abordó la creatividad aplicada a las

actividades comerciales, y estableció cuatro fases del proceso cognitivo que le involucra, siendo estos: preparación, incubación, iluminación y verificación. Paralelamente, demostró en uno de sus estudios, que las vendedoras de una empresa clasificadas en el tercio superior de las ventas, obtuvieron una calificación alta en las pruebas de habilidad creadora de la mente, que aquellas que no se consideraban buenas vendedoras.

**Patrick** (1935, 1937, 1938 y 1941). Demostró que los pasos propuestos por Wallace, no requieren de un orden específico, es decir, pueden surgir en diferente secuencia. Otro pionero considerado como uno de los principales exponentes del tema es Guilford, quien a mediados del siglo XX propone el término de creatividad y postula que ésta y la inteligencia no son lo mismo, señalando que ambas son habilidades homólogas pero diferentes. Para este teórico la ‘creatividad’, es entendida como una forma distinta de inteligencia, así, **Guilford** la denomina: ‘pensamiento divergente’ en contraposición al ‘pensamiento convergente’, que tradicionalmente se media en las pruebas (test) más comunes de inteligencia Espíndola (1996).

**Lownfield**, se centró en investigaciones que implican actividades pictórico-plásticas, para lo cual retomó las categorías de Guilford y propone cuatro tipos de factores:

- 1) sensibilidad para los problemas
- 2) variabilidad
- 3) movilidad
- 4) originalidad.

Así como cuatro capacidades personales:

- 1) redefinición de los problemas
- 2) análisis

3) síntesis

4) coherencia de la organización.

Menciona que los niños creativos son más adaptables, asimismo, cambian constantemente los materiales con los que realizan una tarea.

**Flanagan** en 1958, utilizaba los términos de genialidad o inventiva para señalar la forma superior del pensamiento de tipo creativo. En cuanto a las dimensiones de la creatividad Taylor 1959, (citado en Ulmann, 1972), profundiza en ellas, determinando estas dimensiones en niveles de profundidad: nivel expresivo, productivo, de originalidad, renovador y supremo; así sitúa a la creatividad como la máxima capacidad inteligente.

**Mac Kinnon** (1960), realiza estudios con: escritores, matemáticos y arquitectos, los cuales destacan por su talento creador; de estos estudios se obtienen características de tipo motivacional y temperamental, así podemos decir que los examinados son personas que se interesan por aspectos estéticos y teóricos, además de ser intuitivos e introvertidos. Posteriormente, **May** (1961), **Mac Kinnon** (1962) y **Torrance** (1965), encontraron que los estudiantes con coeficiente intelectual (C. I.) alto, no lo son así en creatividad; y los estudiantes muy creativos pueden no tener un C. I. alto. **Wallach y Kogan**, investigaron con niños de una escuela Norteamericana donde, a partir de los resultados obtenidos, se clasificaron a los participantes de la siguiente manera: creatividad e inteligencia, Baja creatividad e inteligencia, Alta creatividad baja inteligencia y Baja creatividad alta inteligencia.

**Mednick**(1962), con su teoría asociacionista, postula que el proceso creativo es visto como una asociación de elementos con alguna utilidad, y cuanto más distantes sean los elementos que conforman esta asociación, más creativo será el producto. Posteriormente **Mac Leod**,

en 1963 demostró que algunas las investigaciones americanas se encontraban sesgadas por los trabajos de **Wertheimer**, (ProductiveThinking, 1945), debido a que este autor utiliza el término de ‘creatividad’ como sinónimo de ‘productividad’, siendo entonces cuando surge el estudio de la creatividad visto como “pensamiento creativo”.

### **2.2.1 ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS:**

**ARANTZA BALLESTEROS ARRANZ. 2012-2013. EL ESTUDIO DE LA CREATIVIDAD INFANTIL. UNIVERSIDAD DE VALLADOLID.**

**RESUMEN:** El estudio trata sobre la creatividad infantil, de la cual se habla detalladamente en el capítulo uno que corresponde al marco teórico, donde se hace referencia a distintos autores que a lo largo de los años han hablado sobre este tema. Después aparecen unas actividades sobre las que se han trabajado durante la puesta en práctica del estudio, que han sido diseñadas expresamente para este alumnado y para la elaboración de este proyecto. El tema de la creatividad se ha venido desarrollando durante todo el cuatrimestre en la asignatura de Expresión y comunicación corporal en Educación Infantil. El trabajo se ha llevado a cabo de forma conjunta con otra compañera, puesto que nos fue asignado el mismo tema de trabajo, y además, el mismo centro de prácticas. En el centro, a pesar de estar en distinta clase, ambas estábamos en 3 años, pero no tuvimos posibilidad de trabajar con más de un grupo de alumnos, lo que nos limitó aún más el trabajo.

**CARMEN VICTORIA RAMIREZ VERAS. GLORY VEE MAGDALENA TAVARES. JOSEFINA CORONADO DÍAZ. LUCY DENIA GRACIADO PÉREZ. SOL MARGARITA MARTÍNEZ. YNMACULADA VENTURA FABIÁN. 14 DE DICIEMBRE DEL 2013. EI JUEGO COMO ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS (UAPA).**

**RESUMEN:** Esta investigación, establece que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante. El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

Para intervenir de una manera eficaz en el desarrollo del niño a través del juego, hay que tener en cuenta dos enfoques:

- ❖ En primer lugar estaría el enfoque piagetano, consistente básicamente en observar para comprender.
- ❖ En segundo lugar, estaría la teoría o enfoque sociocultural del desarrollo, que se podría enunciar diciendo que es preciso observar para transformar.

**HERNÁN DARÍO ROMERO FRANCO. NOVIEMBRE 2010. LA CREATIVIDAD LÚDICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 6 GRADO ESCOLAR DE UN CENTRO EDUCATIVO RURAL Y UNO URBANO DE PEREIRA. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA.**

**RESUMEN:** El presente trabajo partió del objetivo de describir el estado actual de la creatividad lúdica en 128 niños y niñas de 3 a 6 grado de un centro educativo rural y un centro educativo urbano de Pereira, se evaluaron con la prueba de imaginación creatival para determinar el estado de la creatividad lúdica, narrativa y gráfica. En cuanto a los resultados se encontraron diferencias significativas para el sexo femenino entre el centro educativo rural y urbano, en cuanto la creatividad narrativa y grafica no se encontraron diferencias. En el caso del segmento poblacional existe una leve igualdad en términos de creatividad general, gráfica y narrativa. Por consiguiente, al interior de las categorías, el segmento rural sobresale en términos de creatividad general y sombras y color. Al mismo tiempo, se destaca el comportamiento de los niños de 6 grado escolar con respecto a los demás y se utiliza ANOVA para la correlación entre la edad y la creatividad general hallando una correlación ( $r= 0.42$ ) moderada con tendencia positiva. Los factores que inciden sobre la cohibición o estímulo de la creatividad en cualquier ámbito se deben tanto a factores internos como externos, cantidad de inhibidores en el ambiente, un ambiente positivo o negativo, la funcionalidad familiar, el método de enseñanza y aprendizaje del centro educativo y la presión cultural. No obstante la creatividad es una cualidad humana que se puede educar por medio de la recreación, que a su vez, puede ser una estrategia útil para transmitir información a los estudiantes al interior o exterior del aula de clase.

**JACINTO JORGE ESTEBAN. 2012.EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EXPRESIÓN PLÁSTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL. UNIVERSIDAD DE VALLADOLID.**

**RESUMEN:** El juego es algo general en todas las civilizaciones; todas juegan y han jugado, muchos de estos juegos guardan ciertas similitudes entre sí, aun perteneciendo a culturas muy alejadas tanto en tiempo como en espacio. Por tanto se puede deducir, que el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, social y cultural a través del juego. El significado de la palabra juego no es el mismo en todas las lenguas, mientras en unas el juego denomina actividades lúdicas en general, en otras utilizan términos específicos para cada actividad o juego, dependiendo de las necesidades comunicativas de cada idioma. En el nuestro, la palabra juego tiene un sentido amplio, por lo cual tenemos que utilizar la categoría superior del término, recurriendo a otros vocablos complementarios cuando queremos determinar alguna actividad lúdica concreta, como por ejemplo, juego infantil, juego recreativo, juego deportivo, etc. Nos podríamos hacer las siguientes preguntas: ¿Por qué es tan necesario el juego para el niño y la niña? ¿Nos hemos parado a pensar alguna vez, que siente un niño/a cuando juega, por qué quiere jugar todo el tiempo? La respuesta la encontramos en que el juego para el niño es una extraordinaria fuente de estímulo, experimentación, disfrute y diversión; mediante el juego desarrolla su capacidad intelectual, investiga, descubre y discrimina; vivencia, elabora y supera sus conflictos emocionales e incorpora y asume la cultura del grupo al que pertenece.

## **2.3 MARCO TEÓRICO**

### **¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?**

La creatividad ha sido y sigue siendo, objeto de estudio de varias ciencias. La psicología psicoanalista relaciona la creatividad con los procesos primarios del pensamiento, inconscientes e irracionales, así como con la conducta lúdica y la fantasía.

La definición más básica describe la creatividad como capacidad o facultad para crearlo (RAE, 1999). Entendemos crear como hacer que empiece a existir una cosa o introducir por primera vez algo. Y es precisamente ese factor, la novedad, en el que están de acuerdo la mayor parte de los que han teorizado sobre este concepto. Sin embargo, por lo que se puede observar, estas teorías tratan de explicar que es la creatividad desde otras perspectivas más palpables, enumerando los atributos de un creativo, como funciona la mente de estas personas, los distintos métodos para potenciar la creatividad, etc.

### **HAY QUE EDUCAR LA CREATIVIDAD**

Se ha demostrado que al nacer todos los humanos tenemos capacidades creativas bastante elevadas y que el entorno y la educación recibida pueden favorecerlas o, por el contrario, inhibirlas hasta hacerlas desaparecer. Si el sistema educativo de un país está enfocado a tener ciudadanos conformistas y obedientes, se dedicará a castrar cualquier atisbo de creatividad, porque la creatividad es, por naturaleza, inconformista y divergente. Si, por el contrario, está enfocado a educar y promover la creatividad de las personas, desde la infancia hasta los niveles universitarios más altos, se producirá el efecto multiplicador de un triángulo virtuoso. En este caso, las personas, los sistemas educativos y la sociedad del

conocimiento se interrelacionan y se influyen mutuamente de forma benéfica. Las personas creativas encuentran en el entorno cultural que les rodea estímulos de todo tipo para el desarrollo de pensamientos originales y enriquecen el inventario de soluciones creativas que han ayudado a dar más calidad de vida a la sociedad. Un bagaje más rico de soluciones ingeniosas en todos los ámbitos contribuye, por ósmosis, a que el sistema educativo sea más efectivo en la transmisión de la imaginación y la inventiva, con lo cual se desarrollará con mayor potencia la creatividad de los alumnos, cerrándose así el triángulo virtuoso de crecimiento del país en creatividad e innovación.

Tiene que implantarse una educación basada en talleres prácticos, que combine el pensamiento creador originado en el aula con su aplicación en el mundo real. Desde la más tierna infancia los alumnos pueden y deben aprender a pensar con originalidad, a saber que hay mucho por inventar, que todo lo que nos rodea es susceptible de ser mejorado, que no tenemos que mostrarnos pasivos y conformistas frente a las molestias cotidianas de los objetos, herramientas y servicios que nos rodean

### **¿CÓMO SE DESARROLLA LA CREATIVIDAD?**

El desarrollo de la creatividad en el ser humano va inmerso en el desarrollo mismo del niño, forma parte del mismo proceso, de los mismos estadios por los que pasa todo hombre en su proceso de maduración y se ve afectado por las mismas influencias ambientales de éste. La forma en que la conducta del sujeto, en su producción en general y en su forma de enfrentar los diversos problemas vitales.

Comienza tan pronto como el niño traza los primeros rasgos. Lo hace inventando sus propias formas y poniendo algo de sí mismo, de una manera que es únicamente suya. Partiendo de este simple conjunto propio, hasta llegar a la más compleja forma de producción creadora, hay muchos pasos intermedios. Dentro de los dibujos y las pinturas de los niños, se puede descubrir el desarrollo creador en el independiente e imaginativo enfoque del trabajo artístico.

No es indispensable que los niños posean destreza para ser creadores, pero en cualquier forma de creación hay grados de libertad afectiva o emocional, libertad para explorar, experimentar y compenetrarse de la obra. Esto es tan cierto en el caso del uso de los temas, como en el del empleo de material artístico. La actividad creadora es un campo que está cobrando cada día mayor importancia, tanto para los educadores como para los investigadores. Es importante la actividad creadora en el arte, todo producto artístico, si es realmente el trabajo de un niño, será una experiencia creadora en sí misma. Los niños que se han sentido inhibidos en su actividad creadora por reglas o fuerzas ajenas a ellos pueden retraerse o limitarse a copiar o trazar rasgos mecánicamente.

Pueden adoptar, rápidamente, los estilos de otros, pedir ayuda contantemente, o seguirlos ejemplos del trabajo de sus compañeros. No es necesario señalar que si se les ordena no copiar, sino crear por su cuenta, no surge efecto. La actividad artística no puede ser impuesta, sino que debe surgir del niño/a. No siempre es un proceso fácil, pero el desarrollo de habilidades creadoras es esencial en nuestra sociedad, y el dibujo del niño refleja el desarrollo de su creatividad, tanto en el dibujo mismo como en el proceso de realizar la forma artística.

## **EL MEDIO Y SU INFLUENCIA EN LA CREATIVIDAD**

La forma en que se desarrollan las minúsculas neuronas que conforman el intelecto de cada ser humano, depende en forma determinante de las condiciones del medio a las que se ve expuesto el infante (Dacey, 1989), por lo que deben ser explicadas en términos de éste y evitar valorar a un sujeto que pertenece a un entorno, con los parámetros de otro. Un modelo interaccionista del comportamiento creativo implica una interrelación entre: antecedentes del sujeto la situación fáctica, la conducta del individuo y sus consecuencias en relación con situaciones físicas, sociales y culturales particulares.

El primer aspecto importante por analizar se refiere al sujeto mismo; características personales potencialidades, habilidades y limitaciones. En cuanto al medio Físico, se pueden distinguir tanto la organización de los espacios en los que el sujeto vive cotidianamente, como las circunstancias ambientales del país al que pertenece. En relación con las influencias sociales se pueden distinguir las facilidades de educación y de expresión, los modelos, la orientación motivacional, las expectativas, las oportunidades de elección relacionadas con el trabajo, etc. Los elementos culturales se refieren a la historia, costumbres, actitudes y creencias de la comunidad a la que pertenece el sujeto, las cuales también afectan las formas y posibilidades de la expresión y desarrollo de la creatividad del mismo.

El niño comienza a expresarse desde el nacimiento. Ya en las primeras semanas de su vida se puede distinguir entre la expresión dirigida hacia un fin específico y la expresión sin fin aparente en el lenguaje verbal; se puede decir que la forma de expresar los sentimientos varía incluso en un lactante. Se establece la distinción entre la manifestación de un

sentimiento y un estado de ánimo; desde edades muy tempranas se muestran formas originales 10 de comunicar éstos en su entorno, lo que se podría identificar como parte de un juego de expresión entre el niño y su medio, entre la pulsión y la educación. En cuanto a la posición del niño/a en la Sociedad, en la primera infancia, el niño debe vivir ya en el orden social que viene dado por nuestro círculo cultural moderno. Frecuentemente su adaptación a este orden se consigue si dificultad, aunque no pueda comprender todavía las normas de la sociedad. En general, el niño de cuatro a cinco años, alcanza un estado de desarrollo que le permite hacerse cargo de que está junto a otros niños y que debe vivir en esta colectividad y adaptarse de un modo razonable. Es precisamente la edad del jardín de infancia, la edad en que los niños necesitan compañeros tanto para sus juegos como para su evolución ulterior. En el caso de que no existan hermanos, es muy conveniente para que jueguen introducirlos en otros grupos infantiles, preferiblemente del mismo jardín de infancia

Igualmente, se hace necesario mencionar algunos autores que amplían la comprensión del concepto en cuestión:

**GUILFORD:** Para Guilford la creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso. Dice que la creatividad en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. Por otra parte, demostró que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. También plantea en 1965, que la creatividad no es el don de unos pocos

escogidos, sino que es, una propiedad compartida por toda la humanidad en mayor o menor grado.

En su libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, existen dos formas de pensamiento humano:

- El convergente que es el más riguroso, asociado a la lógica y centrado en la resolución de problemas. El objetivo que busca es una respuesta fija.
- El divergente, que se caracteriza por ser más imaginativo. Está dirigido a la novedad e innovación. Reestructura normas anteriores. Es el que se asocia con la creatividad.

**PIAGET(1964):** "La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento". Entiende la creatividad como algo resultante a lo largo del tiempo, producto de la acumulación de experiencias.

**TORRANCE (1973):** considera que la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, además de comunicar los resultados.

## **JUEGO Y CREATIVIDAD**

El juego es la actividad primigenia del ser humano, donde encontramos el origen de la fantasía y la creación. Sólo en la medida que el hombre juega puede crear, por medio de este acto desarrolla todo su potencial creativo, siendo su carácter esencial la libertad.

En esta libertad reside el modo de ser del juego.

Los niños por medio de la actividad creadora impulsan actitudes vitales que los orientan hacia una vida productiva y placentera para sí y para los otros. El juego les concede la libertad para hacer y deshacer, para crear y recrear un mundo posible, donde se conjuga imaginación, fantasía, pensamiento y acción. Por el juego el niño ingresa en el mundo simbólico, donde crecerá todo su potencial de abstracción, pero también lo conectará consigo mismo favoreciendo la formación de una filosofía personal, asimismo con generaciones, costumbres que hacen a su acervo familiar y socio-cultural, a través del cual aprenderá su relación con la ética y los valores.

En la cotidianeidad de la actividad lúdica los niños organizan: el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las variantes de juego, elaboran y eligen objetos lúdicos. Por medio de dicha actividad se acercan al conocimiento del mundo que los rodea, porque en él ensayan, experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte, construyen su autonomía tomando conciencia de sí mismo y de los otros que lo rodean, tanto pares como adultos.

Por otro lado, el juego contiene factores que indican el desarrollo de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad, inventiva, elaboración, apertura mental, sensibilidad ante los problemas, entre otros:

**La originalidad:** es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras. Muchas veces se practican los llamados juegos tradicionales, por medio de los cuales recrean situaciones

legadas de generación en generación, en estos casos la originalidad radica en que aplican un sello personal consecuencia de factores sociohistóricos.

**Fluidez:** los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.

**Flexibilidad:** En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

**Inventiva y elaboración:** Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración, a la obtención de un producto, este refleja ese cosmos que circula dentro de del SER. Por medio de la elaboración se comunican las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta.

**La apertura mental:** Es una condición que va desarrollando el ser humano de manera paulatina ¿cómo? cuando abre su corazón y su mente e inteligencia hacia el exterior, cuando observa, mira, ve, y descubre lo que encierran las cosas en su esencia e interior. Abrir la mente es desplegarse al mundo para aprender y crecer como ser humano, desde un punto de vista personal (hacia el interior) y desde un punto de vista social y cultural (en

comunidad o mejor dicho en común-uni6n). En el juego esto es una condici6n que se despliega de manera din6mica, los ni1os a trav6s del juego muestran la materializaci6n de su esp6ritu, la irracionalidad cobra sentido en la concreta, tambi6n develan como se conforma su mundo social y cultural, como piensan y actúan a trav6s de sus sentimientos de rivalidad, compa1erismo, superioridad, adaptaci6n. Por medio de 6l van conformando una filosofa personal, integrada a la 6tica social y los valores culturales. (T. Cottle 1981)

**Sensibilidad ante los problemas:** la apertura mental tambi6n ense1a a detectar los problemas, uno o varios, o mejor dicho ver desde diferentes puntos la vida la realidad. Tratar de desentra1ar las cuestiones que acompa1an el cosmos vital. Cuando el ser humano se enriquece espiritualmente desde una visi6n creativa aprende a ver, a sentir y hacer cosas de manera diferente, se podrfa decir que en la creatividad se poetiza la vida, se hacen las mismas cosas pero de manera diferente, extra cotidianamente, se rompen esquemas, estereotipos para trascender.

## 2.4 MARCO CONCEPTUAL

- **Creatividad:** es la capacidad de pensar m6s all6 de las ideas admitidas, combinando conocimientos ya adquiridos; para \* esp6ritu emprendedor” que se aparta del camino principal, rompe un molde y est6 abierto a la experiencia, y permite que una cosa lleve a la otra.
- **Juego:** El juego es un hecho motriz impl6cito en la pr6ctica habitual del ni1o. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleci6ndose con 6l todo el desarrollo f6sico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-

afectivo, etcétera. el niño se va apropiando del mundo que le rodea y en el que vive, realizando así sus propias construcciones reales- imaginadas.

- **Individuo creativo:** persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.
- **Competencias:** son las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral. Las competencias son los conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y practicar en el mundo en el que se desenvuelve.
- **Habilidades:** es el talento, o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.
- **Destreza:** Habilidad y experiencia en la realización de una actividad determinada, generalmente automática o inconsciente.
- **Desarrollo integral del niño:** Se emplea el término desarrollo integral para englobar todas las capacidades (emocional, afectivo, social, comunicativo, intelectual, físico y creativo) que el niño explora a lo largo de su vida.
- **Aprendizaje significativo:** Es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

- **Proceso Creativo:** proceso dinámico y continuo que representa la capacidad de expresión creativa que posee un individuo cuando se le da libertad para ello.
- **Educación preescolar:** Corresponde a la ofrecida al niño menor de seis (6) años, para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas. (Ley 115. Art. 15). Este nivel comprende mínimo un grado obligatorio llamado de Transición. Los dos grados anteriores se denominan respectivamente pre jardín y jardín.

## 2.5 MARCO LEGAL

La Ley 115 de 1994, Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997 en el capítulo II reglamenta:

- **Artículo 11. Son principios de la educación preescolar:**
  - **a)Integralidad:** Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural;
  - **b)Participación:** Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal.

- **c) Lúdica:** Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.
- **Artículo 13. Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos -pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:**
  - 1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.
  - 2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.
  - 3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.

- 4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.
- 5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.
- 6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.
- 7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.
- 8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.
- 9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.

- 10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.
- 11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

### **ACTIVIDADES RECTORAS DE LA PRIMERA INFANCIA:**

#### **El juego:**

El juego es un reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. Las niñas y niños juegan a lo que ven y al jugar a lo que viven resignifican su realidad. Por esta razón, el juego es considerado como medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultural, que inicia a los pequeños en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o re significar esa realidad según los deseos de quien juega. La niña y el niño representan en su juego la cultura en la que crecen y se desenvuelven. Desde esta perspectiva, el juego permite aproximarse a la realidad del niño y la niña.

#### **La literatura:**

Las niñas y los niños son especialmente sensibles a las sonoridades de las palabras y a sus múltiples sentidos. Necesitan jugar con ellas, ser nutridos, envueltos,

arrullados y descifrados con palabras y símbolos portadores de emoción y afecto. Por ello la literatura es también una de las actividades rectoras de la infancia. Las personas que están cerca de los más pequeños constatan cotidianamente que jugar con las palabras -descomponerlas, cantarlas, pronunciarlas, repetirlas, explorarlas- es una manera de apropiarse de la lengua. Quizás por ello suele decirse que las niñas y los niños se parecen a los poetas en su forma de "estrenar" y de asombrarse con las palabras, y de conectarlas con su experiencia vital. En sentido amplio, la literatura en la primera infancia abarca no solo las obras literarias escritas, sino también la tradición oral y los libros ilustrados, en los que se manifiesta el arte de jugar y de representar la experiencia a través de símbolos verbales y pictóricos.

La necesidad de construir sentido, inherente a la condición humana impulsa desde la más temprana infancia a trabajar con las palabras para habitar mundos posibles y para operar con contenidos invisibles.

La riqueza del repertorio oral que representan los arrullos, las rondas, las canciones, los cuentos corporales, los juegos de palabras, los relatos y las leyendas, hacen parte de la herencia cultural que, junto con la literatura infantil tradicional y contemporánea, constituyen un acervo variado y polifónico en el cual las niñas y los niños descubren otras maneras de estructurar el lenguaje, vinculadas con su vida emocional.

### **El arte:**

Observar las rondas y los juegos de tradición oral permite constatar cómo la literatura, la música, la acción dramática, la coreografía y el movimiento se conjugan. Desde este punto de vista, las experiencias artísticas -artes plásticas,

literatura, música, expresión dramática y corporal- no pueden verse como compartimientos separados en la primera infancia, sino como las formas de habitar el mundo propias de estas edades, y como los lenguajes de los que se valen los niños y las niñas para expresarse de muchas formas, para conocer el mundo y descifrarse. Dentro del ciclo vital es en la primera infancia cuando los seres humanos están más ávidos y más dispuestos a esas formas de interactuar con el mundo sensible. El hecho de "estrenar", palpar e interrogarse por cada cosa, de fundir la comprensión con la emoción y con aquello que pasa por los sentidos hace de la experiencia artística una actividad rectora de la infancia.

### **La exploración del medio:**

Las niñas y los niños llegan a un mundo construido. Un mundo físico, biológico, social y cultural, al que necesitan adaptarse y que los necesita para transformarse. En él encuentran elementos y posibilidades para interactuar gracias a sus propias particularidades y capacidades. Los sentidos gustar, tocar, ver, oler, oír- cumplen un papel fundamental en la exploración por cuanto sirven para aproximarse al medio de diversas maneras. Explorar permite a las niñas y los niños cuestionarse, resolver problemas, interactuar, usar su cuerpo, investigar, conocer, ensayar, perseverar, ganar independencia. Esta experiencia implica un proceso de construcción de sentido acerca de lo que pasa en el mundo y de lo que significa ser parte de él. El juego, la literatura, el arte y la exploración del medio son actividades en muchos casos interdependientes. Así por ejemplo, cuando la niña o el niño juega o explora, puede hacerlo manipulando materiales plásticos como pinturas o arcillas, con lo

cual se acerca a una experiencia artística. También hay casos en donde el juego se combina con la expresión literaria y musical.

### **3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El tipo de investigación que se aplicó fue la descriptiva ya que se buscaba describir de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés.

De esta forma, se analizaron las particularidades del grado preescolar del carrusel de la alegría sede el Ramal, con el objetivo de fomentar el juego como factor de desarrollo de la creatividad.

#### **ETAPAS:**

1. Se definió en términos claros y específicos qué características se deseaban describir.
2. Se expresó cómo iban a ser realizadas las observaciones; cómo los sujetos (personas, escuelas, etc.) iban a ser seleccionados de modo que fueran muestra adecuada de la población; qué técnicas para observación serían utilizadas (cuestionarios, entrevistas u otras) y si serían sometidas a una pre-prueba antes de usarlas, cómo se entrenaron los recolectores de la información.
3. Se recogieron datos.
4. Se informaron apropiadamente los resultados.

### **3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA:**

**3.2.1 POBLACIÓN:** Se trabajó con los 20 estudiantes del grado preescolar del colegio el carrusel de la alegría sede el Ramal.

#### **3.2.2 Muestra:**

**Estudiantes:** Como la población es reducida de estudiantes se tomó como muestra representativa el 100% de ellos que equivale a 20 estudiantes,

**Docentes:** como la población es reducida de docentes se tomó como muestra representativa el 100% de ellos que es 1 docente.

### **3.3 TECNICA E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

#### **TÉCNICA**

**3.3.1 DIARIO DE CAMPO:** es una herramienta usada por investigadores de varias áreas para hacer anotaciones cuando ejecutan trabajos de campo.

Se utilizará como técnica el diario de campo, para observar y analizar el comportamiento de los estudiantes ante los distintos materiales que se les brinda para el desarrollo de su creatividad por medio del juego.

**3.3.2 ENTREVISTA:** es un proceso de comunicación que se realiza normalmente entre dos personas; en este proceso el entrevistador obtiene información del entrevistado de forma directa.

Se realizara una entrevista a los estudiantes de preescolar para detectar aspectos relevantes al juego como factor de desarrollo de la creatividad.

**3.3.3 ENCUESTA ABIERTA:** Una encuesta es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador recopila datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica o tabla. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, ideas, características o hechos específicos.

- ✓ **DE RESPUESTA ABIERTA:** En estas encuestas se le pide al interrogado que responda él mismo a la pregunta formulada. Esto le otorga mayor libertad al entrevistado y al mismo tiempo posibilitan adquirir respuestas más profundas así como también preguntar sobre el por qué y cómo de las respuestas realizadas. Por otro lado, permite adquirir respuestas que no habían sido tenidas en cuenta a la hora de hacer los formularios y pueden crear así relaciones nuevas con otras variables y respuestas.

Se realizará una encuesta a la docente con el fin de diagnosticar los problemas con respecto a la implementación del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## **INSTRUMENTOS**

- Diario de campo: formulario de observación del proceso enseñanza- aprendizaje ( **ver anexo 1**)

- Entrevista a los estudiantes : formulario de entrevista ( **ver anexo 2**)
- Encuesta a docente: formulario de encuesta ( **ver anexo 3**)

### **3.4 ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE DATOS**

Para analizar y procesar la información a los instrumentos aplicados se realizó de la siguiente manera:

**Diario de campo:** Los investigadores fueron con el diario de campo a observar los procesos que la maestra desarrolla en su quehacer diario y se efectuó un análisis cualitativo a cada ítems del formulario del diario de campo.

**Entrevista:** se tomará en horas de descanso estudiante por estudiante para aplicarle el formulario de entrevista al cual se le hará un análisis cualitativo a cada pregunta.

**Encuesta abierta:** Se realizó una encuesta a la profesora, para analizar la metodología y/o estrategias que utiliza en la clase para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS:**

##### **ANÁLISIS DE INFORMACIÓN DEL DIARIO DE CAMPO:**

##### **ANÁLISIS CUALITATIVO**

Esta observación se realizó el día jueves 13 de julio del 2017, en las horas de la mañana desde las 7:30 hasta las 11:30 que corresponde a la jornada diaria de clase que tienen los estudiantes del grado preescolar. Los resultados que se obtuvieron se presentan a continuación:

#### **1. *¿Tienen los estudiantes un espacio de juego libre?***

Los estudiantes no tienen ningún espacio de juego libre, ya que al ingresar al aula de clase, saludan a la maestra y toman su puesto, sin embargo se observan algunos niños que se levantan de su asiento, buscan a otros compañeros para hablar, o jugar a la “rueda rueda” mientras los demás estudiantes llegan para dar inicio a la clase a las 7:40 aproximadamente. La maestra antes de iniciar su jornada escolar, ocupa su tiempo pegando las fichas de trabajo que se van a desarrollar durante la clase en cada uno de los cuadernos de los niños.

De esta forma, se pudo observar que los estudiantes normalmente, no cuentan con un espacio de juego libre, en donde este, más que proporcionarles entretenimiento también brinde un aprendizaje, manipulando objetos, interactuando con sus compañeros y con el mundo que los rodea.

## ***2. ¿Qué actividades realiza la maestra al iniciar la clase?***

La maestra al iniciar la clase realiza actividades de rutina, tales como: el saludo, la oración, canta una canción, recuerda la fecha, explica una norma de comportamiento, y da comienzo a la clase del día, desarrollando el tema que traía preparado.

Se observa que la maestra al dar inicio a la clase, hace adecuadamente las actividades de rutina, pero solo realiza un canto para despertar el interés en los

estudiantes, por ende, descuida que es importante que al empezar la clase, el niño no solo cante, sino que además juegue, interactúe con sus compañeros, se exprese, y explore el medio en el que se encuentra.

**3. *¿Realiza actividades lúdicas (juegos, rondas, cantos...), para amenizar la clase?***

Sí, se evidencia que la maestra realiza cantos, rondas y juegos durante la clase. Al desarrollar el tema del día, en el área de matemáticas que corresponde a “mayor que, y menor que”, no realiza ninguna actividad lúdica, sin embargo realiza cantos y juegos después de terminada la ficha de trabajo.

Se puede analizar, que la maestra, hace cantos, rondas y algunos juegos con la intención de amenizar la clase, logrando así, que los estudiantes se relajen y se diviertan durante la misma, no obstante, a la hora de desarrollar un tema nuevo o repasar el tema anterior, no emplea actividades que lleven al estudiante a aprender y comprender los contenidos de forma lúdica.

**4. *¿Se evidencia en el juego, unacompañamiento de la maestra con los estudiantes en el salón de clase y fuera de este?***

No, los estudiantes la mayoría del tiempo juegan libremente sin el acompañamiento de la maestra, sin embargo, la ronda y los cantos realizados en el salón de clase son dirigidos por ella.

Así mismo, en las horas de descanso los estudiantes juegan libremente con sus compañeros, o de forma individual, mientras ella los vigila sentada con las demás maestras de la Institución.

Se observan además, estudiantes que no interactúan con sus compañeros, y por consiguiente, se quedan sentados en lugar de realizar alguna actividad recreativa.

Es necesario que los estudiantes tengan un juego dirigido u orientado, donde la docente pueda interactuar con el o los estudiantes y brindarles un espacio de expresión y confianza.

**5. *¿Cómo son explicados/desarrollados los contenidos a los estudiantes?***

La maestra en un primer momento hace uso del tablero para explicar un nuevo tema, seguidamente le entrega el cuaderno correspondiente a cada estudiante, el cual tiene la ficha de trabajo a desarrollar, explica lo que hay que hacer en ella, y da las recomendaciones pertinentes a esta, toma su puesto, y atiende a las preguntas que tienen los estudiantes frente a la tarea, por último, después de terminada la ficha de trabajo, interpreta una canción, para pasar a otra actividad.

Se puede observar que la maestra no hace uso del juego como herramienta para la comprensión de los temas que se van a llevar a cabo durante la clase.

**6. *¿Los estudiantes demuestran ser creativos al desarrollar las diferentes actividades dentro del aula de clase?***

No, al momento de desarrollar una actividad algunos estudiantes tienden a copiarse de sus compañeros, otros no realizan la actividad porque no entienden, o porque no cuentan con los útiles para hacerla, sin embargo, se destacan estudiantes que realizan la tarea de forma individual.

Se puede analizar que los estudiantes principalmente reflejan poca originalidad y fluidez en el desarrollo de una actividad, lo que demuestra que en su totalidad, la creatividad de los niños es limitada.

Según lo observado, se puede concluir que la docente del grado preescolar al desarrollar sus clases, hace uso de rondas, cantos y juegos para amenizarlas, esto, con el fin de que los estudiantes se diviertan y logren relajarse durante toda su jornada escolar. Sin embargo, no se evidencia que los estudiantes tengan un espacio de juego libre, donde puedan jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, moverse guiados por su propio instinto, etc., ni que la docente haga uso del juego como herramienta para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que no se trata de que los estudiantes aprendan por medio de una ficha de trabajo, y que en su defecto, los pongan en práctica por medio de esta, si no, se hace necesario que el estudiante logre la comprensión de los contenidos por medio del juego, lo que favorece al desarrollo físico y cognitivo del niño.

Por último se hace necesario mencionar, que más que los estudiantes jueguen de manera espontánea, es imprescindible también el acompañamiento e interacción de la docente con ellos, donde les proporcione un apoyo emocional, fundamental para su evolución, para comprenderse a sí mismos y al mundo que los rodea. De esta

forma, es la actividad lúdica la que favorece el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del grado preescolar, ya que estos se conectan con la realidad y son capaces de dar múltiples respuestas y soluciones a los problemas planteados, y generar nuevas ideas para ponerlas en acción.

## **ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES:**

### **ANÁLISIS CUALITATIVO**

La siguiente entrevista se realizó el día jueves 13 de julio del 2017, a los 20 estudiantes de preescolar, escogidos como muestra representativa para el estudio del problema en cuestión.

- *¿Qué haces cuando llegas al salón de clase y esperas a tus compañeros?*

La mayoría de los estudiantes afirmaron que apenas llegan al salón de clase, saludan a la profesora, dejan su bolso en el lugar que les corresponde y se sientan, igualmente manifiestan que esperan que la maestra termine de pegar las tareas en los cuadernos para empezar a estudiar. Por el contrario, algunos afirman, que cuando llegan al salón de clase, y esperan a los demás compañeros, juegan con sus amigos al “cacho” y “a la rueda rueda” dentro del aula.

Así, se evidencia que los estudiantes no cuentan con un tiempo de juego libre estipulado, pues apenas llegan todos los niños al aula, la maestra da por iniciada la clase, comenzado con las actividades de rutina (saludo, oración, canto/ronda...).

- ***¿Te gustan los juegos que realiza tu profesora?***

La mayoría de estudiantes coinciden afirmando que sí les gustan los juegos que realiza la profesora, como lo son “tingo, tango” y “el lobo”, sin embargo, pocos afirman que la profesora no juega con ellos, y que los juegos que realiza no son divertidos, y siempre es “tingo, tango”. Por otra parte, la totalidad de los estudiantes afirman que lo que más hacen con la maestra es cantar, y muestran agrado por canciones tales como: “la carita redondita”, “el pollito”, y “la iguana”

Se puede analizar, que la maestra durante su jornada de clase, no hace uso del juego con los estudiantes, y según lo estudiado, realiza los mismos juegos la mayoría de veces, sin embargo durante la clase interpreta varias canciones para que los estudiantes se diviertan.

- ***¿En qué momento de la clase tu profesora juega contigo?***

Como respuesta a esta pregunta, los estudiantes reiteran que la docente no realiza muchos juegos durante la clase pero sí interpreta muchas canciones, sin embargo, pocos afirman que la maestra juega con ellos al inicio de la clase y en el descanso; la mayoría de veces, juegan solos y entre sí mismos.

Según la información obtenida, los estudiantes generalmente juegan de manera espontánea, y no cuentan con la compañía de la maestra.

- *¿Qué elementos te brinda la profesora para jugar?*

La totalidad de estudiantes afirman que la maestra antes les daba plastilina para jugar cuando llegaban al salón de clase, sin embargo declaran que esto ya no sucede porque la plastilina se acabó, además manifiestan que la maestra no les brinda ningún material para jugar, los juguetes siempre los traen de sus casas y solo pueden hacer uso de estos en el descanso.

Según lo estudiado los niños en el juego libre, no manipulan ningún objeto, excepto plastilina en pocas ocasiones, lo que genera rutina en los estudiantes, pues siempre, están realizando los mismos juegos, y manipulando el mismo elemento.

Según la información obtenida, se puede concluir que el uso del juego por parte de la maestra es insuficiente, pues los estudiantes no cuentan con un espacio determinado de juego libre al inicio de la clase, ni durante la misma, y así mismo no se percibe una intervención de la maestra en la actividad lúdica del estudiante.

El niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego, por ello es necesario que la docente motive al estudiante a poner en juego todo tipo de indagaciones, se convierta en su guía y lo apoye en todo su proceso. Es así que se hace énfasis en una docente creativa que respete la infancia y la necesidad lúdica del estudiante como medio de acercarse al mundo.

## **ANÁLISIS DE LA ENCUESTA ABIERTA A LA DOCENTE: ANÁLISIS CUALITATIVO**

La siguiente encuesta se realizó el día jueves 13 de julio del 2017, a la docente del grado preescolar en las horas de la mañana, donde se le hicieron una serie de preguntas, que arrojaron los siguientes resultados:

**1. *¿Qué hacen los estudiantes al ingresar al aula de clase?***

La información suministrada por la profesora en esta pregunta afirma que los estudiantes saludan a la docente y enseguida pasan a jugar con sus compañeros.

A través de la observación que se llevó a cabo dentro de la investigación se mostró el desequilibrio que hubo entre lo que la docente respondió y lo que realmente sucedió al estar analizando el proceso de su clase. Identificando que la maestra no incentiva al juego libre, entregando las diferentes herramientas de trabajo por ocuparse en otras actividades que desarrollará durante la clase.

**2. *¿cómo desarrolla los temas que les dicta a los estudiantes?***

Según la docente se realiza: la oración, saludo, motivación, toma de lista, repaso del tema visto y la clase.

Como se puede observar, en esta pregunta la docente no tiene un enfoque frente al desarrollo de los temas presentados en la clase, sino que por el contrario se inclina a responder las diferentes actividades de rutina. Evidenciando una vez más la falta de conocimiento frente a la importancia del juego libre como factor de desarrollo de aprendizaje y creatividad.

**3. *¿Qué actividades de rutina trabaja con los estudiantes en el aula de clase?***

La fecha, normas de comportamiento y la revisión del aseo personal son las actividades de rutina que desde el punto de vista de la docente se llevan a cabo en el aula de clase.

Dentro de las diferentes actividades de rutina con las que debe cumplir la docente, se observó que algunas se llevan a cabo diariamente y otras definitivamente no, tal es el caso del juego libre que nuevamente pasa a un segundo plano y no se desarrolla ni se da el grado de importancia que merece.

#### ***4. ¿Qué estrategias utiliza para desarrollar la clase?***

La docente afirma manejar como estrategias, dinámicas que se relacionan con el tema, juegos, canciones, adivinanzas y cuentos.

Sin embargo, al observar este proceso se pudo enlistar las diferentes estrategias que son desarrolladas, encontrando deficiencia específicamente en las dinámicas que no son relacionadas con los temas, y se ubican más dentro de las dinámicas de relajación. Además, la falta de juegos dentro de las diferentes actividades y la poca implementación de cuentos y adivinanzas son estrategias que deben ser más utilizadas.

#### ***5. ¿Qué momento de la clase considera que es más importante para el estudiante?***

Los momentos que la docente considera más importantes para sus estudiantes son: la oración y el trabajo individual.

Como se ha mencionado anteriormente en este proyecto, es de gran relevancia analizar y comprender la importancia del juego libre como factor de desarrollo de la creatividad y aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo la docente resalta otros momentos que aunque también son importantes, deben ser mejor contextualizados frente a un momento tan importante como el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad y originalidad de cada estudiante.

Finalmente, luego de analizar la información recolectada por medio de esta encuesta, la investigación muestra que los datos obtenidos no coinciden en totalidad

con lo que se pudo observar durante el proceso que llevó a cabo la docente en cada una de sus clases. Además se ve reflejado el poco interés y motivación por parte de la misma para que sus estudiantes vean en el juego libre, una gran oportunidad como factor de desarrollo de su creatividad y aprendizaje. Además de la poca implementación de herramientas que les faciliten este tipo de trabajo.

### **DIAGNÓSTICO SITUACIONAL:**

Habiendo aplicado los instrumentos en el grado preescolar del carrusel de la Alegría, sede el Ramal, y realizado un estudio detallado de cada uno de los resultados obtenidos, se diagnosticaron dificultades en el desarrollo de la creatividad tales como:

- No se evidencia que los estudiantes tengan un espacio de juego libre donde puedan jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, moverse por su propio instinto, etc.
- Durante su jornada escolar, la docente solo hace uso del juego como medio de relajación y diversión para los estudiantes.
- El uso del juego como herramienta para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje por parte de la maestra es insuficiente.
- Los estudiantes sólo ponen en práctica lo aprendido por medio de fichas de trabajo y no por medio de actividades lúdicas.
- No se refleja un acompañamiento constante de la maestra con los estudiantes durante el juego, pues aunque se hace imprescindible el juego espontáneo, siempre se hace necesario la interacción de maestra con los mismos.
- Los estudiantes no cuentan con juguetes o elementos de entretenimiento dentro del aula de clase, que pueden manipular durante el espacio de juego libre que tienen los niños.
- Los estudiantes reflejan poca fluidez y originalidad en las distintas actividades que se realizan durante la jornada escolar.

Por otra parte, al detectar los problemas, es importante mencionar las consecuencias que estos conllevan para el desarrollo cognitivo, físico y emocional de los estudiantes, las consecuencias que se consideraron, son las siguientes:

- Al no tener los estudiantes un aprendizaje por medio del juego, que les permita conocer el mundo que los rodea, no podrán aplicar los conocimientos que han aprendido en este, pues todo aprendizaje debe estar contextualizado, basado en la realidad, que le permita a los estudiantes comprender su contexto y desenvolverse en el mismo.
- El limitado uso del juego por parte de la maestra con los estudiantes, conlleva a que la creatividad de estos sea inhibida, por ende los niños no serán capaces de producir nuevas ideas y aplicar los conocimientos al mundo que los rodea.

#### **4. PLAN DE ACCIÓN**

##### **PRESENTACIÓN**

##### **LITERATURA:**

##### **1. CON OJOS NUEVOS**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

**OBJETIVO:** Estimular la creatividad por medio de la representación de distintas situaciones que se le planten al estudiante

**MATERIALES:** Fichas con las distintas situaciones y estilos de narración.

**PROCEDIMIENTO:** Consiste en representar un acontecimiento tal como nos lo indica el azar de una ficha.

Los acontecimientos están escritos en una ficha de tipo **A**, con el estilo que nos indican unas fichas **B**. Por lo tanto, cada jugador debe coger al azar una ficha **A** y una ficha **B**.

Ejemplos de acontecimientos, fichas A:

- La muerte de mi mascota
- Perder una evaluación
- Salir a vacaciones
- Ir al mar.
- Barrer la casa un domingo
- Tender mi casa cuando me levanto
- Cumplir años
- Recibir regalos en navidad
- Recibir un castigo por portarme mal
- Perder el paraguas en medio de una fuerte lluvia.
- Hablar con alguien que no entiendes su idioma.

Ejemplos de estilos, fichas B:

- Modo cómico
- Modo triste
- Modo escandaloso
- Modo asustado
- Modo polémico

- Modo entusiasta

## **2. METETE EN EL CUENTO**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

**OBJETIVO:** Reconoce los personajes principales del cuento y los representa a partir de disfraces

### **MATERIALES:**

- ✓ Material variado que pueda representar los personajes del cuento
- ✓ Ingenio de los niños

### **PROCEDIMIENTO:**

Se divide el Salón en grupos y cada grupo se disfraza y representa lo visto en el cuento.

- ✓ Se les explica que cada grupo debe representar un personaje del cuento realizando acciones que cada uno observe en los personajes.
- ✓ Se le da unos 10 o 15 minutos para organizarlo y luego lo deben representar a los demás. Durante este tiempo la maestra debe de supervisar los grupos y ayudarles con ideas si fuera necesario.
- ✓ Luego se invita a cada grupo a que represente su personaje frente a los demás compañeros.

## **3. PREGUNTAS EN EL CIELO**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.

**OBJETIVOS:** Desarrollar la fluidez verbal y la originalidad en el niño por medio de preguntas de múltiples soluciones.

**MATERIALES:** Preguntas, estrellas.

**PROCEDIMIENTO:** el niño deberá responder a múltiples preguntas que tengas distintas soluciones, las cuales estarán ubicadas en estrellas pegadas en el salón de clase.

- El niño debe responder a estas preguntas teniendo en cuenta que es importante dar muchas soluciones diferentes y a veces raras. Por ejemplo: "Si en el colegio se quema algo, ¿cómo o con qué apagarías el fuego?". "Si te mandan ir a por el periódico, y no lo encuentras, ¿qué puedes hacer?". "¿Con qué materiales puede fabricarse un edificio?"

#### 4. EXPLORANDO REVISTAS

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.

**OBJETIVOS:** Formar una secuencia uniendo distintas imágenes para formar una historia y despertar la fluidez y creatividad en el niño. **MATERIALES:**

- Revistas viejas
- Listado de posibles imágenes que se pueden encontrar en una revista
- Tijeras

- Pegamento
- Hojas de bond

**PROCEDIMIENTO:**Primero se debe Introducir al niño los materiales que se van a utilizar. Se le debe recordar al niño los cuidados que debe de tener al utilizar tijeras y pedirle que recorte las imágenes con el mayor cuidado posible. Una vez terminado el paso anterior, se le entrega al niño el listado de imágenes que puede buscar en las revistas. Si hubiera alguna imagen diferente que sea del agrado del niño y que se pueda utilizar en la actividad, éste le puede cortar también. Una vez que el niño haya recortado todas las imágenes de la lista, se le pide que junte sus imágenes, pero que las coloque de un modo en que vayan formando una historia entre sí. Una vez que haya terminado, el niño puede exponer su trabajo. Una vez que el niño haya dicho su historia, se puede incentivar a que los demás compañeros traten de formar una historia juntos.

## **5. REVOLTILLO DE ANIMALES**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.

**OBJETIVO:** Formar nuevos animales Elaborar historias partiendo de la fantasía y la imaginación

**MATERIALES:**

- Papel bond
- Ceras o lápices de color

- Imágenes de animales
- Cualquier otro material de decoración que se pueda considerar necesario para la realización de la actividad.

**PROCEDIMIENTO:** Invitar a los niños a trabajar y pedirles que se sienten en sus sitios correspondientes. Una vez acomodados se les Introducen los materiales que se van a utilizar. Una vez terminado el paso anterior, se le muestran las diferentes imágenes reales de los distintos animales. Una vez que se hayan visto y nombrado se les pide que nombren sus dos animales preferidos. Luego de haberlos nombrado se le pide que imagine como serian estos dos animales si se convirtieran en uno solo. ( Ej: cabeza de caballo y cola de gato)Se les sugiere a los estudiantes que le den un nombre a esta nueva creación y que ilustre este nuevo animal. Una vez que haya terminado para seguir trabajando la imaginación y originalidad, en el niño se le pueden hacer preguntas relacionadas con el tema por ejemplo; ¿Qué come tu animal? ¿Dónde duerme tu animal? ¿Cuáles animales son sus amigos? Etc. Se les puede invitar a que elaboren una pequeña historia relacionada con su animal con las respuestas de las preguntas anteriores y otras más y aportando sus nuevas ideas. Se puede incentivar al niño a que elabore su nueva creatura con los materiales de arte que necesite.

## 6. ¿CÓMO SERÍA TU?

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.

**OBJETIVOS:** Imaginar un entorno diferente al real modificando el entorno ya conocido.

**MATERIALES:**

- Papel y lápiz (opcionales)
- Tijeras, pegamento y revistas (opcional)

**PROCEDIMIENTO:** Cuando se esté estudiando el tema de los alimentos, se le indica a los niños que se imaginen que van hacer un viaje culinario y que todos vamos a ser chefs. Pero no chefs corrientes que hacen platos típicos, van a inventar platos nuevos e improbables, combinando los ingredientes que sean de su preferencia y que puede que no tengan relación alguna entre sí. Uno a uno los niños van a ir diciendo que tipo de plato harían y que nombre le pondrían. Si desean los niños pueden dibujar su plato o buscar recortes en revistas para ilustrar su plato. La profesora puede ir anotando los diferentes platos creados por los niños.

## MÚSICA

### 7. SONOTONE AGUDO

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.

**OBJETIVO:** Identificar sonidos agudos y graves por medio de una historia que conlleva a buscar objetos sonoro

**MATERIALES:** Objetos sonoros, naturales y/o artificiales

**PROCEDIMIENTO:** Contar la historia: El abuelo tiene un audífono que solo oye sonidos agudos como los silbidos. Hace tiempo que está aburrido; hay que alegrarle y animarle con objetos que suenen lo más agudo posible, cuantos más traigamos se va a animar y se va a divertir más, por lo tanto hay que animar a nuestro querido abuelo.

Se hacen grupos de 2 a 8 jugadores cada uno se establece la zona para buscar los objetos, cada grupo debe enumerarse: N°1, N°2... se dan 5 a 20 minutos, en este tiempo los participantes deben buscar los objetos tanto naturales como artificiales (escondidos por las maestras). Los jugadores tienen que ser creativos a la hora de imaginar objetos que suenen y la manera en que hay que hacerlos sonar.

Una vez transcurrido el tiempo de búsqueda, el animador da por finalizada la prueba haciendo sonar un silbato tres veces.

Al regresar todos los grupos se exponen y cuentan los objetos-instrumento. El grupo que más instrumentos tenga suma 5 puntos, el segundo 4, y así sucesivamente hasta llegar a 1 punto. Si hay más equipos se concede a los restantes 1 punto.

Se sigue contando la historia: pero nuestro abuelo, para divertirse tiene que oír algo de música, porque hace mucho tiempo que no la oye y a él le encanta. Como sólo

puede oír sonidos agudos, hay que hacerle una canción, a ver qué grupo hace la más bonita.

## **8. ¡TODO EL MUNDO A BAILAR!**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

**OBJETIVOS:** Realizar distintos movimientos con el cuerpo de acuerdo al ritmo de la música.

### **MATERIALES:**

- Instrumentos musicales de juguete, comprados o casero.
- Una grabadora y un CD con distintos ritmos y estilos de música.

**PROCEDIMIENTO:** Se invita a los niños a sentarse en semicírculo y se introducen los materiales que se van a utilizar. Si se desea, los instrumentos pueden ser elaborados previamente en la clase por los niños o se pueden comprar. Antes de comenzar la actividad se le puede explicar a los niños los tipos de instrumentos que hay y escucharlos en diferentes canciones. Una vez que se hayan elaborado todos los instrumentos, ya haya sido por lo niños o se hayan comprado, se les pone a los niños diferentes tipos de música. (Clásica, salsa, tango, etc.) Cuando los niños hayan identificado que instrumentos se utilizan en los diferentes tipos de música, se les pide que intenten acompañar el ritmo con los instrumentos que tienen en el aula. SI el niño desea bailar puede hacerlo al mismo tiempo que lleva el ritmo de la melodía. Una vez que se hayan trabajado con los diferentes ritmos se les pide a los

niños que juntos escriban una canción y la acompañen con cualquiera de los ritmos que se han estudiado.

## **9. ¿QUÉ INSTRUMENTO FALTA?**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.

**OBJETIVO:** comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

### **MATERIALES:**

Un instrumento para cada jugador.

### **PROCEDIMIENTO:**

- todos los niños se sentarán formando un círculo, excepto uno; dar un instrumento musical a cada niño del círculo.
- el que no tenga instrumento deberá escuchar atentamente mientras sus compañeros, por turnos, tocan su instrumento para que él identifique el sonido de cada uno; si desconocen el nombre de alguno, el docente se los dirá.
- el niño que no tiene instrumento se sentará de espaldas al resto del grupo o cerrará los ojos.
- todos los niños tocarán al unísono sus instrumentos menos uno, que el maestro señalará, y el niño que está de espaldas intentará adivinar cual instrumento falta.
- se puede repetir con diferentes niños las veces que se desee.

- el docente puede poner una canción y los niños tratarán de adivinar qué instrumentos intervienen en la melodía.

## **10. AGUDO O GRAVE**

**DERECHO BÁSICA DE APRENDIZAJE:** Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.

**OBJETIVO:** Reconoce mediante una flauta cacera que sonidos son agudos y cuales son graves.

### **MATERIALES:**

- Pitillos
- Regla.
- Tijeras.
- Cinta adhesiva o Colbón

### **PROCEDIMIENTO:**

Cogemos una pajita y la cortamos 1.5 cm o 2 centímetros así sucesivamente y una vez que las tengamos todas cortados las unimos de mayor a menor con la cinta adhesiva. Ya tenemos nuestra flauta casera. A continuación os dejo otros dos modelos:

## **11. CANTAS Y TE MUEVES**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.

**OBJETIVO:** interpreta canciones, las crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales o hechos por él.

**PROCEDIMIENTO:**

- poner una de las siguientes melodías: el acento, canción del correo, saludando al tren. u otras que el docente elija.
- ayudar a los alumnos a aprender la canción, estrofa por estrofa.
- después, deben asociar la canción con determinados movimientos o formas de marchar.
- el maestro y los niños pueden acompañar la canción con un instrumento musical, al tiempo que realizan los movimientos ensayados.
- finalmente, si la letra de la canción se presta para ello, los niños pueden dramatizarla.

**12. EL VIOLIN ENOJADO**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

**OBJETIVO:** comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

**MATERIALES:**

Tarjetas con dibujos de caritas y de instrumentos conocidos por los niños.

### **PROCEDIMIENTO:**

- ✓ el maestro mostrará a los niños las tarjetas que tendrán dibujados un instrumento y una carita, que en algunos casos debe ser triste, asustada, enojada o alegre; barajar las tarjetas y colocarlas boca abajo.
- ✓ pedir a un niño que tome una tarjeta, sin que sus compañeros la vean, y que exprese el sentimiento que se indica y con esa expresión en la cara, imite la forma de tocar el instrumento dibujado.
- ✓ el resto del grupo intentará adivinar el sentimiento y el instrumento; si aciertan la tarjeta se descarta, si no aciertan se vuelve a colocar boca abajo. otro niño saca otra tarjeta y repite la actividad, hasta que salgan todas las tarjetas.
- ✓ hacer que los niños escuchen algunas melodías, de ritmos variados, instrumentales, vocales, etc. y cuestionarlos acerca de lo que sienten al escuchar cada una de ellas.

## **EXPRESIÓN CORPORAL**

### **13. EL TUBO DE LA RISA**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.

**OBJETIVO:** Desarrollar la expresión corporal en cada niño por medio de juegos y lúdicas con las que el niño aumenta la confianza en sí mismo

**MATERIALES:** Espacio amplio.

**PROCEDIMIENTO:** El animador comenta y motiva el ejercicio. Se trata de estar serios y bajo ningún concepto reírse, (un grupo de alborotadores tratará por todos los medios de hacer reír. Está prohibido todo contacto físico.

- División en pequeño grupo voluntario que acondicionará la sala según sus inquietudes e imaginación. Así mismo, pueden caracterizarse para formar parte de la representación.
- El resto del grupo entra en “el tubo de la risa”. Entran en una sala donde el grupo de distorsionadores intentará por medio de muecas, gestos, chistes, etc., hacer reír. Una vez finalizada la visita cambian las funciones del grupo con el objeto que todos pasen por las dos acciones.

#### **14. CONOCIENDO MI CUERPO**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.

**OBJETIVO:** Representar el cuerpo humano utilizando distintos materiales para lograr un desarrollo en la autoimagen del niño.

**MATERIALES:**

- Figuras de la silueta de un niño o niña en cartulina blanca no satinada
- Pinturas
- Tijeras
- Lana que represente el color del pelo del niño
- Pedazos de tela de diferentes colores
- Pegamento líquido

- Cualquier otro accesorio que se considere necesario (sombrero, gorra, silbato, etc.)
- 10 cubos pequeños de 1x1 de oasis para pegar en el medio de las figuras y hacer que se ponga de pie.

**PROCEDIMIENTO:**Primero se introduce Introducir al niño los materiales que se van a utilizar. Una vez terminado el paso anterior, se le entrega al niño dos siluetas de la figura humana (de niño o niña dependiendo del sexo del estudiante). El niño debe de colorear y completar la figura lo más parecido posible a sí mismo. Una imagen representa el frente y la otra la parte posterior del niño. Una vez terminadas ambas partes, se pegan una contra la otra utilizando la goma y colocando los cubos en medio de ambas. (Si el niño lo desea puede hacerse un pie para sostener el autorretrato). Se le pueden agregar los detalles que el niño desee, como una gorra o un collar. Una vez terminado el autorretrato, se puede exponer unos días en la clase.

## **15. DE CABALLO A JINETE**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.

**OBJETIVO:** Proponer diferentes animales y su modo de trasladarse de un lado a otro.

**MATERIALES:**

- Palos de escoba o caballitos de madera ( se piden con anticipación a los niños)opcional
- El ingenio de los niños y la docente

**PROCEDIMIENTO:** Se colocan los niños en parejas y se les explica la actividad que se va a realizar. Uno de los dos va a ser primero de caballo y el otro de jinete. El niño que hace el papel de caballo, se coloca en el suelo apoyado en sus manos, y el niño que hace de jinete le sostiene los pies. Un niño lleva a otro hasta cruzar determinada distancia. Una vez que se haya llegado al límite se cambian los roles la pareja y se regresa al comienzo de la carrera. La pareja que llegue primero gana. Una vez realizada la primera carrera se le pide a los niños que piensen ellos en otro animal y como podrían representar el galope o modo de traslado del mismo.

## 16. CONOZCAMONOS

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:**Representa su cuerpo a través de diferentes lenguajes artísticos (dibujo, danza, escultura, rondas, entre otros).

**OBJETIVOS:** Asociar las diferentes partes del cuerpo con una acción, palabra clave u objeto de sonido similar

### **MATERIALES:**

- El cuerpo del niño
- Revistas, tijeras y pegamento ( variación)

**PROCEDIMIENTO:** Se invita a los niños a sentarse en semicírculo en el suelo y se les explica al que vamos a trabajar con nuestro cuerpo, que vamos a conocernos más y a conocer como se relaciona nuestro cuerpo con el espacio que lo rodea.

Se le pide al niño que señale con la mano donde está su cabeza, su nariz, sus pies, así sucesivamente con diferentes partes del cuerpo. Esta primera vez lo hace el niño con su propio cuerpo. Una vez terminado esta parte del ejercicio se le pide al niño que se busque una pareja y señale las partes del cuerpo que la profesora va a nombrar en el compañero. Al mismo tiempo que van señalando las diferentes partes de sus compañeros, se les puede ir preguntando a los niños la función de cada una de las partes señaladas.

## **17. ¿POR QUÉ LOS QUE QUIERO ME QUIEREN?**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.

**OBJETIVO:** Enumerar comportamientos que representen sentimientos de agrado hacia los demás y comparar comportamientos agradables y desagradables.

### **MATERIALES:**

- Lista de refranes en los que se muestra la amistad
- Cartulina blanca y marcador
- Folios en blanco
- Lápices de color o pinturas de cera

**PROCEDIMIENTO:** Se les pide a los niños que se sienten en semicírculo en el suelo. Una vez todos sentados se les dice que se van a leer unos refranes y

ellos tienen que decir que entienden de los que acaban de escuchar. Leer “NO HAGAS A LOS DEMÁS LO QUE NO TE GUSTA QUE TE HAGAN A TI” Luego de haber escuchado se les pide a los niños que den su punto de vista y que compartan con los demás que cosas NO les gustan que le hagan. La profesora va anotando las diferentes respuestas de los niños y al final los recapitula. Una vez leído ese refrán se le lee otro: “PARA TENER Y MANTENER UN AMIGO, ES NECESARIO SER CON ÉL COMO TE GUSTA QUE SEAN CONTIGO”. Al igual que con la actividad anterior los niños comentan lo que entendieron y la maestra anota en una cartulina que cosas podemos hacer para mantener un amigo. Una vez terminados los dos refranes se recapitulan ambas listas. Se utilizan 2 o tres refranes más, o se puede hacer uno cada día de la semana, para reforzar el tema de la amistad y el respeto.

## **18. LO QUE EXPRESAN MIS AMIGOS CON SUS CARAS**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

**OBJETIVO:** Representar por medio de ilustraciones diferentes sentimientos y asociar los sentimientos con ilustraciones

### **MATERIALES:**

- Varias oraciones que representen distintas situaciones

- Láminas que representen diferentes expresiones (triste, alegre, apenado, enojado, etc.)

**PROCEDIMIENTO:** Al igual que la actividad anterior, se le pide a los niños que se sienten en semicírculo en el suelo. Se leen los ejemplos mencionados en el ejercicio anterior con las respuestas de los niños. Los niños verán diferentes expresiones en unas láminas ilustrativas. Se asocian las ilustraciones con las oraciones del ejercicio anterior (¿Cómo reaccionan mis amigos con lo que les hago?) Después de haberse leído la oración, los niños deben de indicar cual cara representa esa oración o sensación y explicar por qué.

## **MATEMÁTICAS**

### **19. ARMANDO FIGURAS**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.

**OBJETIVOS:** Formar combinaciones que lleven a crear una figura con varias figuras geométricas de distintos tamaños

#### **MATERIALES:**

- Varias figuras de distintos tamaños en cartulina de color
- Ingenio de los alumnos
- Ingenio de la profesora

#### **PROCEDIMIENTO:**

- Se invita a los niños a sentarse en semicírculo como se acostumbra.
- Una vez todos acomodados se les muestran las figuras. Si se desea se pueden repasar los nombres.
- Se les indica a los niños que van a utilizar todas o varias de las figuras para hacer combinaciones. La idea es que los niños combine de cualquier modo las distintas figuras y pueden darse cuenta de que hay un sinnúmero de opciones.
- Si se desea se pueden realizar unas cuantas veces en forma grupal todos en el centro y luego se dividen los niños por mesas pequeñas y se trabaja en pequeños grupos.

## **20. PERCEPCIÓN DE FORMAS**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.

**OBJETIVOS:** Asociar figuras iguales en el ambiente para crear similitudes entre ellas y que el niño sea capaz de identificar las diferencias

### **MATERIALES:**

- Diferentes formas en cartulina para que sirvan de ejemplo
- Revistas
- Tijeras y pegamento
- Semillas diferentes y folios
- Venda para los ojos

**PROCEDIMIENTO:** Se invita a los niños a sentarse en semicírculo en el suelo, se les introducen los materiales que van a utilizar, y explica la actividad. Se le muestran a los niños las diferentes figuras para ver si las conoce, de igual modo se nombran. Una vez que hayan reconocido las figuras se le muestran figuras al azar que llevan la misma forma para que el niño las asocie. Una vez que haya terminado este ejercicio se les pide a los niños que busquen alrededor de la clase materiales que se puedan asociar con las figuras mostradas al inicio. Se le da a los niños revistas viejas para que las recorten buscando figuras y uniéndolas formen figuras nuevas.

**OTRAS OPCIONES:**

- Se divide la clase por grupo y a cada grupo se le da un puñado de semillas varias. Se les pide a los niños que las clasifiquen, creando ellos las características que ellos consideren importantes (color, forma, textura, tamaño etc.). Una vez clasificadas se les pide a los niños que las unan y formen la figura que quieran.
- Se les vendan los ojos a los niños y se le dan figuras para que las tracen y reconozcan.

**21. FORMANDO PATRONES**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.

**OBJETIVO:** Formar diferentes patrones uniendo varias figuras para formar una secuencia y esta se repita.

**MATERIALES:**

- Objetos que refuercen el tema que se desea reforzar o repasar (figuras, animales de plástico, frutas de plásticos, etc.)
- Ingenio de la profesora
- Ingenio del alumno

**PROCEDIMIENTO:** Se invita a los niños a sentarse en semicírculo como se acostumbra. Una vez todos acomodados se les muestran objetos ilustrativos (opcional) del tema que se quiere trabajar o repasar. Se les muestra una manera de formar una secuencia utilizando algunos o todos los objetos. Se nombra la secuencia frente a los niños para que ellos la repitan. Si se desea se puede hacer otro ejemplo. Se invita a los niños a que ellos mismos hagan su propia secuencia y la muestren a los demás.

**22. ¿CUÁNTOS CABEN?**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.

**OBJETIVO:** Calcular cuántos objetos caben dentro de una figura

**MATERIALES:**

- Figura grande (ej.: círculo)
- Objetos varios en forma de círculo (botones, tapas de botellas, círculos de colores en cartulina, soles, platos, etc.)

- Ingenio de los niños
- Figuras y objetos por mesa para que los niños trabajen

**PROCEDIMIENTO:**

- Se invita a los niños a sentarse en semicírculo como se acostumbra.
- Una vez todos acomodados se les explica que van a poner figuras dentro de otra figura, pero deben de calcular cuantas caben primero.
- La profesora saca el círculo grande (la figura puede variar) y le dice a los niños que va a poner botones pequeños dentro de esta para saber cuántos botones pequeños se necesitan para llenar la figura.
- Juntos van contando la cantidad de botones que se pueden colocar dentro de círculo.
- Una vez completo se recapitula la cantidad.
- Se puede hacer otro ejemplo utilizando otro tipo de objeto.
- Si se desea se invita a los niños a que trabajen en sus mesas y experimenten con tipo de objetos o si se desea se puede trabajar en forma grupal

**23. FORMANDO FIGURAS NUEVAS**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.

**OBJETIVO:** Crear nuevas imágenes partiendo de triángulos y de la unión de diversas figuras

### **MATERIALES:**

- Triángulos varios ( colores y tamaños)
- Figuras varias ( colores y tamaños)
- Ingenio de los alumnos
- Folios blancos y pegamento (opcional)

### **PROCEDIMIENTO:**

- Se invita a los niños a sentarse en semicírculo como se acostumbra
- Se les indica que hoy van a ser todos artistas y que van a hacer nuevas figuras y creaciones
- Se les muestran los materiales que van a utilizar ( triángulos de distintos tamaños y formas)
- Se le muestra que uniendo los triángulos de distintas maneras se pueden hacer varias figuras, algunas nuevas y desconocidas y otras pueden representar algo que ya se conoce.
- La maestra muestra un ejemplo en grupo y luego invita a los alumnos a irse a sus mesas de trabajo y formar las figuras que ellos deseen. Pueden hacerlo de manera individual o grupal.
- Si lo desean pueden pegar su imagen en un folio y colocar sus creaciones como decoración del aula

## **24. VAMOS DE COMPRAS**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios

**OBJETIVO:** Emplear diferentes posibilidades para formar cantidades

**MATERIALES:**

- Monedas de verdad o elaboradas por los niños ( céntimos)
- Objetos varios de la clase que se puedan “vender” (ceras, pegatinas, sellos, etc.)
- Rótulos pequeños que indiquen el precio
- Ingenio de los alumnos
- Cajita para guardar las monedas

**PROCEDIMIENTO:**

- Esta presentación se puede hacer en el momento que se esté estudiando el dinero o el valor de las monedas.
- Se le pide a los niños que traigan monedas ( céntimos) con anticipación, dentro de una pequeña billetera o monedero
- Se acomoda la clase de modo que se puedan exponer los objetos que se van a “vender”
- Unos niños pueden ser “vendedores” y otros “compradores” y luego cambiar de puesto
- Se exponen los objetos a vender y la idea es que los niños que compran piensen en varias opciones de cómo llegar formar la cantidad necesaria para poder comprar. Por ejemplo si cuesta 20 céntimos, puede ser una moneda de

20, 2 monedas de 10, 4 monedas de 5 , o 2 de cinco y una de 10 céntimos, etc. La idea es que el niño piense en todas las posibles opciones para formar las distintas cantidades

- Dependiendo de la edad de los niños varia la cantidad por formar, entre más pequeños debe de ser más sencilla, y entre más mayores puede ser un poco más compleja.

## **ARTES**

### **25. COLLARES ALOCADOS**

**DERECHO BÁSICA DE APRENDIZAJE:** Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.

**OBJETIVOS:** Trabajar la coordinación óculo- manual por medio de la elaboración creativa de un collar.

**MATERIALES:**

- Lana.
- Pastas o cereales con agujeros
- Pitillos plástico cortadas en trocitos pequeños.
- Material variado que se pueda introducir en la lana

**PROCEDIMIENTO:**Primero introducimos al niño los materiales que se van a utilizar, una vez terminado se le muestra al niño como insertar las pastas en la lana para ir formando su propio collar. Es importante permitirle al niño que utilice los materiales que sea más de su agrado, y que su collar sea una creación

propia y original. Una vez terminado el collar, el niño se lo puede colgar en el cuello y mostrarlo a sus compañeros.

## **26. PINTAR SIN PINCEL**

**DERECHO BÁSICA DE APRENDIZAJE:** Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

**OBJETIVOS:** desarrollar la creatividad por medio del arte, pintando con distintos materiales

### **MATERIALES:**

- Papel periódico viejo
- Pinturas lavables de varios colores en recipientes pequeños
- 25 cm de cuerda
- Bastoncitos de algodón
- Cepillos de dientes viejos
- Paletas de madera
- Esponjas
- Delantal para el niño y el docente que le acompañe

**PROCEDIMIENTO:** Primero introducimos al niño los materiales que se van a utilizar, una vez terminado el paso anterior, se le muestra al niño el lugar de trabajo, el cual debe de ser una superficie amplia, con mucha luz y accesible para el niño. Se le indica al niño todas las posibilidades que tiene de realizar sus creaciones utilizando diferentes objetos que no sean pinceles. El niño utiliza el material que le

apetezca, entre las opciones que se le dan están: o Introducir la cuerda en la pintura, esta debe de estar totalmente llena de pintura antes de retirarla. Se saca con cuidado del tarro y luego colocándola sobre un folio grande puede hacer la figura que desee. El niño puede utilizar los colores que quiera y hacer las formas que desee. Se puede ayudar con una paleta de manera para presionar la cuerda en el folio. Otra opción con la que cuenta el niño, puede ser pintar con esponjas. Estas pueden estar recortadas en diferentes formas y pueden ser también de diferentes tamaños, grosores y texturas. El niño debe de introducir la esponja en la pintura y luego presionarlas en un folio grande. Otro modo de utilizar o realizar alguna creación artística sin utilizar los conocidos pinceles es utilizando los bastoncillos de algodón. Estos se utilizan introduciendo los extremos en la tempera y pintando imitando los movimientos que se realizan cuando se está escribiendo Para esta última técnica que se explica a continuación, la superficie de trabajo debe de estar bien cubierta y además puede utilizarse un caballete si así se desea. Se le da al niño un cepillo de dientes viejo el cual debe de introducirlo en la pintura. Moviendo las cerdas con la uña el niño va pintando.

Una vez realizadas todas las técnicas de arte, utilizando los diferentes materiales, se puede hacer una exposición de arte. Se le puede pedir al niño que nombre su obra.

## **27. ARQUITECTURA CON PALITOS**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.

**OBJETIVO:** Desarrollar la originalidad en el niño a partir de la creación de distintas figuras y formas utilizando paletas

## **MATERIALES:**

- Una caja de paletas.
- Arcilla (opcional)
- Folios de colores
- Cinta adhesiva o pegamento
- Rotuladores (opcional)
- Delantal para el niño
- Mesa de trabajo

**PROCEDIMIENTO:** Primerointroducimos al niños al conocimiento de los materiales que se van a utilizar. Ubicamos el espacio de trabajo. Una vez terminado el paso anterior, se le entrega al niño un poco de arcilla y se le pide que haga bolitas de arcilla de más o menos 0.5 o 1 cm de diámetro. Pueden hacerse más o menos un par de docenas de bolitas. Una vez terminadas se le indica al niño que forme lo que desee uniendo los palitos con las bolitas de arcilla, (se le pueden mencionar ideas como casa, caja, avión, etc.) Si el niño lo requiere se le puede mostrar cómo unir las bolitas con los palitos. Si se desea se pueden dejar sólo el esqueleto e lo que el niño haya formado o si desea cubrirlo y darle más forma puede forrarse con papel de colores y pegarlo con pegamento.

## **28. PINTURAS CON PAJITAS PARA SORBER**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.

**OBJETIVO:** Despertar la imaginación creando nuevas combinaciones por medio de la pintura.

**MATERIALES:**

- Pajitas para sorber las bebidas cortadas a la mitad ( largo)
- Acuarelas o témperas diluidas o colorante vegetal
- Cartulina satinada
- Goteros pequeños

**PROCEDIMIENTO:** En primer lugar, se introducen los materiales que vamos a utilizar. Una vez que el niño tenga edad suficiente para soplar, se le pide que coloque unas gotas de colorante vegetal o de pintura en el centro de la hoja. Con la caña que sople, sin hacer mucho esfuerzo, hasta que se expanda o se corra y haga una forma interesante.

No importa si al soplar se unen los colores y se crean nuevas combinaciones. La pajita debe de estar casi totalmente en posición horizontal. Una vez terminados se pueden poner los trabajos en exposición.

## **29. PINTURA CON TIZA MOJADA**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

**OBJETIVOS:** Experimentar diferentes maneras de utilizar materiales básicos de dibujo.

**MATERIALES:**

- Tiza de colores
- Cartulina o construcción negro
- Agua azucarada

**PROCEDIMIENTO:** Se colocan las tizas de colores dentro de un recipiente de agua con azúcar para que estén humedecidas para cuando se vayan a usar. Se colocan en el medio de la mesa de trabajo. Se introducen los materiales que vamos a utilizar. Se le entrega al niño la hoja de trabajo y que dibuje libremente en utilizando los colores que desee. Se deja secar. Una vez terminado el trabajo se puede poner en exposición.

### **30. BURBUJAS DE PINTURA**

**DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE:** Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.

**OBJETIVOS:** Emplear distintas técnicas de pintura para que el niño despierte el interés y motivación en la clase

**MATERIALES:**

- Tempera
- Detergente liquido
- Agua

- Recipiente de un litro de capacidad
- Un palo o cuchara para mover
- Molde de aluminio poco hondo
- Pajitas rectas para sorber bebidas (1 por niño )
- Recipientes poco profundos
- Folio blanco (1 por niño)
- Delantales plásticos

**PROCEDIMIENTO:** Si fuera posible, alistar la mezcla el día anterior. Se debe mezclar un tercio de taza de tempera con un tercio de taza de detergente líquido en el recipiente de un litro. Se añade agua hasta completar el litro. Dejar reposar durante toda la noche. El día que se vaya a utilizar se pasa la mezcla a un recipiente poco profundo. Se introducen los materiales que se van a utilizar. Cada niño debe tener una pajita y se colocan los recipientes poco profundos a lo largo de la mesa de trabajo. Se les explica cuidadosamente que deben de soplar y no tragar o jalar el agua con jabón. Los niños soplan la mezcla y colocan el folio sobre las burbujas de colores, al reventarse éstas, se imprime el color. Pueden cambiar de color las veces que lo deseen. Dejar secar y luego colocar en exposición.

## **5. CONCLUSIONES:**

1. En muchas ocasiones se evidencia dentro del aula el desinterés que muestran los estudiantes por aprender ya que muchas veces por la sobrepoblación que hay en los preescolares se deja a un lado lo esencial para el niño en esta etapa, que es el juego.
2. Por querer abarcar muchos temas se está dejando la creatividad, el juego y la invención de lado como parte fundamental de su desarrollo integral.
3. En el preescolar del carrusel de la alegría sede el Ramal se evidenció con los instrumentos que se aplicaron (encuesta, entrevista y diario de campo) que había deficiencia de juegos a la hora de desarrollar la clase y el juego solo estaba presente a la hora del descanso, por lo tanto los niños no desarrollaban la creatividad, olvidando que el juego como actividad lúdica es uno de los principios curriculares de la educación preescolar.
4. Frente a las actividades que realizaron no se mostró creatividad, ni fluidez; los estudiantes manifestaron respuestas comunes y esto nos demuestra que la maestra no está desarrollando la creatividad en los niños, por consiguiente dicha habilidad hay que trabajarla para que forme parte del día a día de los estudiantes y crezcan con un mejor aspecto creativo y crítico.
5. El problema que se planteó de que la creatividad no se desarrollaba por medio del juego en el carrusel de la alegría fue comprobada, ya que los análisis que se realizaron mostraron el poco empleo del juego por parte de las maestras y la poca creatividad que los alumnos han desarrollado.

6. Durante las clases se observaba en el aula que las experiencias educativas que la docente le ofrecía al estudiante limitaban o inhibían la manifestación de dicha capacidad como hemos venido diciendo durante todo el estudio.
7. Para el desarrollo de esta habilidad se propuso crear una cartilla lúdico-recreativa que sirva para implementar y poder impartir en las clases con un mejor ambiente, rodeada de juegos que despierten y motiven el interés de los estudiantes y a su vez puedan desarrollar esta habilidad.

## **6. RECOMENDACIONES**

Una vez concluido el proyecto, se considera interesante seguir investigando sobre la problemática y las consecuencias que trae no implementar el juego en los estudiantes de preescolar, además de esto aplicar las propuestas que se realizaron en el plan de acción.

Se debe trabajar para mejorar el modelo dinámico utilizado en este proyecto para poder mejorar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del centro educativo carrusel de la alegría sede el Ramal.

## 7. BIBLIOGRAFIA


- Belver, M. H. & Ullán, A. M. (2007). La creatividad a través del juego. Amarú. Salamanca.
- Bernabeu, N., Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. NARCEA. Madrid.
- Davis, G.A., Scott, J.A. (1992). Estrategias para la creatividad. Paidós. Barcelona.
- Gervilla Castillo, A. (2003). Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro. Dykinson. Madrid.
- Alonso Monreal, C. (2007): ¿Qué es la creatividad? Madrid, Editorial Biblioteca Nueva S.L.
- Artiles Hernández, C. y otros. (2007): PREPEDI: Programa de Enriquecimiento extracurricular para la mejora del pensamiento divergente. Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias Universidad de las Palmas de Gran Canaria, España.
- Beauregard L.A., Bouffard R y Dulcos, G. (2005) : Autoestima, para quererse más y relacionarse mejor . Madrid. Narcea Ediciones.
- Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid. (2008): Requisitos mínimos de los centros que imparten primero y segundo ciclo de Educación Infantil. Comunidad de Madrid.
- Cornish Robert L. (2004): “Classroom activities to develop creativity”. En Arkansas University Magazine, Fayetteville. Coll. of Education. Estados Unidos de

Norteamérica. Cuenca F. y Rodao F. (1986): Como desarrollar la psicomotricidad en el niño Madrid, Narcea Ediciones.

- De la Torre S. ( 2006): “Creatividad en Educación” . En Violant V. Comprender y evaluar la creatividad Págs. 309- 321. Málaga. Ediciones ALJIBE.
- Diamond, M., & Hopson, J. (1998): Magic trees of the mind: How to nurture your child's intelligence, creativity, and healthy emotions from birth through adolescence. New Jersey, Estados Unidos de Norteamérica, Editorial Penguin Putnam.
- EDITEC. (2007): Para mantenerse en forma, juegos de mente. Madrid, Imaginate Juegos S.L. Erikson, E. (1950): Infancia y sociedad. Buenos Aires, Argentina, Editorial Horme. Erikson, E. (2000) : El ciclo vital completado . México DF, México, Editorial Paidós.


## **8. ANEXOS**

### **ANEXO 1**

	Institución Educativa Escuela Normal Superior	Código PA.03.F003
		Version 00
		Pag. 1 (5)
		Fecha 05-05-17

**FORMULARIO DE DIARIO DE CAMPO:**

1. ¿Tienen los estudiantes un espacio de juego libre?
  
2. ¿Qué actividades realiza la maestra al iniciar la clase?
  
3. ¿Realiza juegos o actividades lúdicas para amenizar la clase?
  
4. ¿Se observa un valioso acompañamiento de la maestra con los estudiantes en juegos o actividades recreativas?
  
5. ¿Entrega fichas de trabajo la maestra para poner en práctica el tema visto?
  
6. ¿La maestra realiza juegos al finalizar la clase?

	Institución Educativa Escuela Normal Superior	Código PA.03.F003
		Versión 00
		Pag. 1 (5)
		Fecha 05-05-17

**FORMULARIO DE ENCUESTA:**

1. ¿Qué hacen los estudiantes al ingresar al aula de clase?

---

---

---

---

2. ¿Cómo desarrollo los temas que les dicta a los estudiantes?

---

---

---

---

3. ¿Qué actividades de rutina trabaja con los estudiantes en el aula de clase?

---

---

---

---

4. ¿Qué estrategias utiliza para desarrollar la clase?

---

---

---

---

5. ¿Qué momento de la clase considera que es más importante para el estudiante?

---

---

---

---



Institución Educativa Escuela Normal Superior

Código PA.03.F003
Version 00
Pág. 1 (5)
Fecha 05-05-17

FORMULARIO DE ENTREVISTA:

1. ¿Qué haces cuando llegas a clase y esperas a tus compañeros?

---

---

---

2. ¿En qué momento de la clase tu profesora realiza juegos?

---

---

---

3. ¿Te gustan los juegos que realiza tu profesora?

---

---

---

4. ¿Durante el descanso tu profesora juega contigo?

---

---

---

5. ¿Qué materiales manipulan en los juegos que realizan?

---

---

---