ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE"
JAÉN

TESIS

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°16484 DE LA COIPA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

QUISPE IMAÑA, DALIA MARLITA

SAAVEDRA BERRU, MARIA DEL PILAR

JAÉN – PERÚ

2025

REPORTE DE SIMILITUD

DALIA MARLITA QUISPE IMAÑA

Juegos de construcción como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en niños de 5 años

Universidad Autónoma de Yucatán

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::28915:437854260

Fecha de entrega
9 mar 2025, 4:35 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
9 mar 2025, 4:37 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
TESIS_JUEGOS_Dalia_Pilar_09-03-2025-final_Turnitin.docx

Tamaño de archivo
2.7 MB

56 Páginas

15,325 Palabras

83,862 Caracteres

16% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

13% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE" - JAÉN
Dr. Saúl M. Núñez Cieza
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Escaneado con CamScanner

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

- **TITULO:**

  Juegos de construcción como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa N°16484 de La Coipa

- **AUTOR (es):**

  Bach. Quispe Imaña, Dalia Marlita
  Bach. Saavedra Berru, Maria Del Pilar

- **ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:**

  Dr. Saúl Menandro Núñez Cieza
  Orcid: https://orcid.org/0009-0004-1365-9813

- **SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:**

  Institución educativa N° 16484
  Lugar: caserío El Rejo
  Distrito: La Coipa
  Provincia: San Ignacio
  Región: Cajamarca

- **DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

  Fecha de Inicio: 15 de abril de 2023
  Fecha de término: 02 de noviembre de 2024

- **LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:**

  Pedagogía, currículo y didáctica: Didáctica aplicada en educación básica.

- **Jurado:**

  Presidente: Dr. Eliverando Araujo Avellaneda
  Secretario: Lic. José Luis Salazar Monteza
  Vocal: Dr. Saúl Menandro Núñez Cieza

El presente trabajo de investigación lo dedico a Dios por darme la vida y salud, a mi familia y a las personas que con su apoyo moral permitieron que logre hacer realidad un sueño más en mi vida personal y de desarrollo profesional.

Dalia Marlita.

A Dios, mi familia y especialmente a mi hija Aytana, gracias por ser mi motor e inspiración. Su apoyo incondicional me ha permitido superar cualquier obstáculo y alcanzar mis objetivos.

Maria Del Pilar.

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestra profunda gratitud a Dios por la vida, la fuerza y la sabiduría que nos regaló para alcanzar este logro. A nuestros familiares, por ser nuestro pilar y acompañarnos en cada paso de nuestra carrera. A los docentes de la Escuela Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, por su paciencia y dedicación, guiándonos con sabiduría y transmitiéndonos sus conocimientos. Y al Dr. Saul Núñez, por su apoyo incondicional, que hizo posible la realización de este sueño y fortaleció nuestra formación académica.

Dalia y Maria Del Pilar

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Dalia Marlita Quispe Imaña, identificada con DNI Nº 71643657 y Maria Del Pilar Saavedra Berru, con DNI N° 74609000, bachilleres egresadas del Programa de Profesionalización Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos la Tesis: "**Juegos de construcción como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa N°16484 de La Coipa**", con la finalidad de obtención del título profesional de licenciado en educación.

Declaramos, en honor a la verdad, que la tesis que presentamos es producto de nuestra autoría. Que los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, los estudios o investigaciones previas citadas en el presente estudio, han sido debidamente consultadas y referenciadas en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autoras, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, estampando nuestra firma.

Jaén, 03 de enero de 2025.

Dalia Marlita Quispe Imaña
DNI Nº 71643657

Maria Del Pilar Saavedra Berru
DNI Nº 74609000

ÍNDICE

	Pág
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1.1. Antecedentes de la investigación	14
1.1.1.1. Antecedentes internacionales	14
1.1.1.2. Antecedentes nacionales	17
1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema	19
1.1.3. Enunciado del problema	21
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.2.1. Objetivo general	21
1.2.2. Objetivos específicos	21
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	21
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	23
2.1. LA CREATIVIDAD	23
2.1.1. La creatividad como necesidad	24
2.1.2. Dimensiones de la creatividad	25
2.1.2.1. Fluidez	25
2.1.2.2. La flexibilidad	25
2.1.2.3. Originalidad	25
2.1.3. Teorías de la creatividad	26
2.1.3.1. Teoría del pensamiento divergente	26
2.1.3.2. Teoría de las inteligencias múltiples	27
2.1.4. La creatividad en la educación inicial	28
2.1.5. El proceso creativo	28
2.2. EL JUEGO	29
2.2.1. Definición de Juego	29
	30

2.2.2. Breve reseña histórica del juego usado como medio de aprendizaje 31
2.2.3. Principales teorías del juego 32
2.2.3.1. Teoría del juego como preparación para la vida 32
2.2.3.2. Teoría del juego como actividad de desarrollo cognitivo 32
2.2.3.3. Teoría sociocultural del juego 33
2.2.4. El juego en los niños 35
2.2.5. Clases de juegos 35
2.2.5.1. De acuerdo a los que participan 36
2.2.5.2. En función a los objetos o las actividades de los niños. 37
2.2.6. Juegos de construcción y desarrollo de la creatividad.
CAPÍTULO III: INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA 39
3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN 39
3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCION 41
3.2.1 Descripción y análisis de las acciones realizadas 41
3.2.1.1 Campo de acción: Planificación curricular de talleres de aprendizaje 41
3.2.1.2 Campo de acción: Uso de estrategias didácticas 44
CAPÍTULO IV: ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS 57
Conclusiones 62
Recomendaciones 64
Referencias 65
Anexos 70

RESUMEN

La investigación asumió como objetivo general favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años en la Institución Educativa N°16484 de La Coipa a través del uso de juegos de construcción como estrategias didácticas en las actividades de aprendizaje. Para tal propósito se trabajó con metodología de la investigación acción educativa. En el recojo y sistematización de información se aplicaron técnicas e instrumentos de la investigación cualitativa como la observación participante, diarios de campo y fotografías. Los resultados de las acciones realizadas en dos campos de acción: planificación de talleres y estrategias didácticas evidenciaron avances en el desarrollo de la capacidad creativa de los niños a partir de la mejora de la pertinencia de las planificaciones curriculares y de la ejecución de juegos de construcción como estrategias didácticas. Finalmente, se concluye afirmando que el uso de juegos de construcción resulta ser una estrategia didáctica efectiva y flexible para el desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años ya que se pudo observar en sus producciones ideas innovadoras, explorar diferentes usos para un objeto, generar diferentes soluciones a problemas y mostrar perseverancia para mejorar sus productos, evidenciando un progreso notable en su creatividad.

Palabras clave: creatividad, estrategias didácticas, juegos de construcción.

ABSTRACT

The research assumed as a general objective to promote the development of creativity in five-year-old children at Educational Institution No. 16484 in La Coipa through the use of construction games as teaching strategies in learning activities. For this purpose, the methodology of educational action research was used. In the collection and systematization of information, qualitative research techniques and instruments such as participant observation, field diaries and photographs were applied. The results of the actions carried out in two fields of action: workshop planning and teaching strategies, showed progress in the development of children's creative capacity based on the improvement of the relevance of curricular planning and the implementation of construction games as teaching strategies. Finally, it is concluded by stating that the use of construction games turns out to be an effective and flexible didactic strategy for the development of creativity in five-year-old children, since innovative ideas could be observed in their productions, exploration of different uses for an object, generation of different solutions to problems and perseverance in improving their products, evidencing a notable progress in their creativity.

Keywords: creativity, didactic strategies, construction games.

INTRODUCCIÓN

Durante la educación inicial, el desarrollo de la creatividad constituye uno de los pilares fundamentales para el crecimiento integral de los niños. Esta capacidad intrínseca y esencial, permite a los estudiantes explorar su entorno, resolver problemas de manera original y expresar ideas de forma única. Por tanto, la creatividad como capacidad humana es un elemento fundamental en la vida de toda persona porque la puede utilizar como una herramienta o un recurso para conseguir sus objetivos, satisfacer necesidades y solucionar problemas.

El escaso desarrollo de la creatividad en los estudiantes es una situación que caracteriza a la educación peruana en general, pues se prioriza el aprendizaje memorístico y repetitivo de los contenidos, limitando el despliegue de las habilidades creativas y del pensamiento divergente. En la educación inicial es muy frecuente observar a maestras y niños desarrollando fichas de trabajo que dan poco margen de libertad para que los niños desplieguen su creatividad, fundamentalmente ejercitan habilidades mecánicas en las que deben seguir patrones determinados. Estas razones motivaron la investigación a fin encontrar nuevas formas de trabajo pedagógico que fomenten el desarrollo de la creatividad.

La presente investigación tiene como objetivo general favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años en la Institución Educativa N°16484 de La Coipa a través del uso de juegos de construcción como estrategias didácticas en las actividades de aprendizaje. A partir de este propósito, se busca explorar el impacto de estas actividades lúdicas en el aula y su contribución al desarrollo integral de los estudiantes, particularmente de la capacidad creativa, atendiendo tanto a sus necesidades individuales como a los propósitos de la educación peruana. En tal sentido, los juegos de construcción emergen como herramientas didácticas versátiles que potencian el pensamiento creativo, al ofrecer un espacio y experiencias en el que la imaginación y la experimentación se combinan para generar nuevas posibilidades.

Asimismo, se pretende no solo destacar la importancia de los juegos de construcción en la educación inicial, sino también ofrecer herramientas didácticas prácticas y fundamentadas que puedan ser implementadas por los docentes en su trabajo diario. De esta manera, se busca aportar al diseño de experiencias de aprendizaje más enriquecedoras que permitan el despliegue de la potencialidad creativa de los niños.

Para llevar a cabo la investigación se utilizó metodología cualitativa que es la que caracteriza fundamentalmente a la investigación acción educativa. En tal sentido, se utilizó la observación participante como técnica y como instrumentos los diarios de campo y el registro fotográfico para recoger y producir información de las actividades realizadas. En la sistematización de la información se usó la categorización y la triangulación de información.

La redacción de la tesis, se presenta organizada en cuatro capítulos. En el capítulo I, se expone el planteamiento de la investigación, precisando los antecedentes de estudio, el enunciado del problema, los objetivos y la justificación de la investigación. El capítulo II, da cuenta del marco teórico el cual sustenta todo el estudio. En el capítulo III se expone el método de investigación y la descripción de las acciones realizadas en cada campo de acción. El Capítulo IV, está referido al análisis y discusión de los resultados.

Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, las referencias de las fuentes escritas consultadas y los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1.1. Antecedentes internacionales

Izurieta (2023) en su tesis sobre la importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en niños de 5 años en Ecuador se planteó como objetivo comprender la relevancia de la creatividad utilizando el juego didáctico con estudiantes de 5 años. Utilizó el enfoque mixto de la investigación y el método de investigación exploratoria, inductivo. También se usaron estudios de bibliografía y una encuesta a expertos para evaluar las actividades propuestas. En la metodología define 7 actividades de juego, los cuales permitieron convertirse en un recurso metodológico lúdico de gran relevancia en el proceso de educación de los niños en la etapa de educación inicial ya que ayudó a fortalecer la creatividad. Los resultados llevaron a que los expertos aprobaran y respaldaran la propuesta, describiéndola como efectiva, novedosa y capaz de alcanzar los objetivos establecidos. El estudio concluye que la implementación de la guía fue exitosa, ya que los estudiantes participaron activamente y sus tareas reflejaron un aumento en su creatividad, por lo que se recomienda compartir estos hallazgos para estimular la creatividad en niños de 5 años.

Giacometti (2023), llevó a cabo una investigación sobre los juegos de construcción y la creatividad de las niñas de preparatoria de la ciudad de Ibarra en Ecuador, con el objetivo de motivar el empleo del juego de construcción como un medio innato para cultivar la creatividad y aplicarla en la solución de dificultades cotidianas en niñas de preparatoria. Usó un enfoque mixto de investigación. Con la observación aplicada a las infantes, se constató la necesidad de promover la creatividad, dado que tienden a buscar instrucciones precisas en lugar de explorar por sí mismas. Mediante entrevistas realizadas a las docentes, se ha evidenciado una cierta desconexión entre lo teórico y lo práctico en la promoción de la creatividad. Los resultados de la investigación conducen a señalar como conclusión que existen niñas en preparatoria que enfrentan dificultades en cuanto a la creatividad. En vista de esto, se sugiere el empleo de juegos de construcción tal como un enfoque idóneo que fomenta lo creativo de manera práctica, con el fin de lograr aprendizajes como la habilidad para resolver conflictos cotidianos de manera innovadora.

Araujo et al. (2023), en su artículo científico titulado “Potenciar la creatividad de los niños preescolares desde las actividades de construcción” en Cuba, se plantearon como objetivo general crear tareas de construcción que estimulen la creatividad en los niños de la primera infancia, lo que a su vez promueva una educación de mayor calidad y enriquecimiento científico, logrando así que los niños se desarrollen integralmente. La investigación se desarrolló con metodología de estudio aplicado incorporando una variedad de tareas. Estas tareas buscaron impulsar el desarrollo de habilidades orientativas, que fomentan el pensamiento y den forma a la inteligencia y la imaginación. Los resultados arrojaron la existencia de limitaciones en el desarrollo de la creatividad de los niños, específicamente, al realizar tareas de construcción con bloques, ellos tienden a replicar de manera precisa los modelos presentados por los adultos.

Durante las entrevistas realizadas a las educadoras, se confirmó que, a pesar de reconocer la eficacia de las tareas como una forma que fomente la parte creativa en los niños, no logran generar comportamientos formativos. Además, se observó una falta de estimulación de la curiosidad, la imaginación y la expresión de diversas experiencias por parte de los niños. También se constató que las actividades del docente no siempre promueven la independencia y

libertad del niño. Se concluye afirmando que la etapa de educación preescolar desempeña un papel crucial en el progreso y desarrollo integral de los infantes y es responsabilidad del docente fomentar el crecimiento mental de los niños mediante diversas actividades educativas. En tal sentido las actividades de construcción, en particular, representan un medio adecuado que promueve la parte creativa de los infantes

Caluori (2020), realizó un estudio sobre el juego de lego y la creatividad en niños de primaria en España. El enfoque de investigación aplicada se basa en el uso de LEGO como un juego de construcción con el fin de medir la potenciación en la creatividad en chicos que oscilan los 7 u 8 años de edad, especialmente cuando se juega en grupo y se incorpora el elemento de improvisación. Conceptualiza la creatividad como la habilidad para generar ideas fluidas, flexibles, coherentes, elaboradas y originales. Esta tesis buscó también entender lo natural de los comportamientos imaginativos de los infantes mientras participan en actividades de construcción usando LEGO, así como comprender las causas creativas del contexto de la construcción usando LEGO.

Los resultados indican que LEGO como instrumento lúdico de construcción, fortalece de modo efectivo la parte creativa. Las construcciones finales de los chicos reflejaron la mejora de estas habilidades. Además, se determinó que la mera presencia de un líder no necesariamente tiene un impacto positivo en la creatividad grupal, ya que esto depende de las particularidades del guía y la estructura grupal. Por último, se destacó que LEGO actúa como una herramienta educativa efectiva, permitiendo a los pequeños inventar, transformar, experimentar y lograr resultados deseados.

Truglio & Nast (2024), a través de una extensa investigación con educadores de la primera infancia, identificaron una necesidad educativa crítica, ya que los niños en edad preescolar de hoy en día suelen carecer de curiosidad, creatividad y perseverancia frente a los desafíos, problema que afecta su capacidad para superar los obstáculos en la escuela y en la vida. Para abordar esta necesidad educativa, diseñaron un plan de estudios de resolución de problemas lúdico para ayudar a fomentar la curiosidad, las habilidades de pensamiento crítico, la creatividad y la perseverancia de los niños en edad preescolar.

Para recopilar los datos utilizaron diferentes técnicas, como entrevistas, cuestionarios de opciones diversas y fichas para observar. En cuanto a los resultados obtenidos permitieron identificar de que hubo necesidad para sensibilizar diversos agentes educativos involucrados en la enseñanza infantil que puedan brindar lugares donde promuevan el progreso de la parte creativa en los infantes. El estudio concluye reconociendo que el juego es una estrategia valiosa para fomentar la creatividad infantil de este nivel, porque permite expresar la propia imaginación y/o fantasía de manera plena. En base a estos hallazgos, se busca promover la implementación de prácticas que fomenten lo lúdico como herramienta esencial que promueve la parte creativa infantil.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Villegas (2023) realizó una investigación sobre el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cinco años en la provincia del Santa, región Ancash. El objetivo principal de esta investigación fue determinar si la implementación del juego como estrategia pedagógica potencia la creatividad en los niños. En cuanto a la metodología, se adoptó un enfoque cuantitativo con un nivel explicativo y se diseñó un estudio pre experimental. La muestra fue por conveniencia, incluyendo a 21 estudiantes. El diagnóstico reveló que los niños presentan carencias en la parte creativa para generar ideas de manera fluida, elaborar soluciones y mostrar originalidad al abordar situaciones cotidianas. Los resultados en el pretest revelaron que el 60% de los estudiantes muestran un nivel bajo en la parte creativa. No obstante, después de implementar el juego como estrategia pedagógica, en el postest, el 60% de los niños alcanzó un nivel bueno y el 40% llegó a un nivel catalogado como excelente. Se concluye mencionando que la implementación del juego como estrategia pedagógica tiene un impacto positivo en el progreso de la parte creativa infantil.

Caballero-Calderón (2021) elaboró la tesis "Actividades lúdicas para el aprendizaje" en una universidad de Trujillo, con el propósito de establecer la relevancia de los juegos o actividades lúdicas durante la enseñanza de los alumnos en el salón de clases, sobre todo en los niveles inicial y primaria. El estudio se fundamentó en la metodología de la investigación bibliográfica haciendo una recolección de datos proveniente de data informática como

Redalyc y Scielo, los cuales fueron procesados en el gestor de datos Mendeley. Se afirma que en los últimos años, se ha observado un descuido del juego tanto en los hogares como en las escuelas, a pesar de su valioso aporte en el progreso corporal, cinético, emocional, cognoscitivo, social y desarrollo integral de los niños. Se concluye que el juego se usa para facilitar el proceso de enseñanza de los pequeños, ya que contribuye a la mejora de su parte creativa, juicio crítico y adquisición de conceptos fundamentales para solucionar situaciones problemáticas.

Negrillo (2021) investigó sobre los juegos visuales motores en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en una IE de Huacho-Lima. El propósito principal de su investigación fue establecer la correlación entre los juegos motores visuales (donde se aplicó juegos de construcción y otros) y el desarrollo de la creatividad de niños de 5 años. La muestra de esta investigación estuvo compuesta por 37 niños de 5 años de edad. Los hallazgos y conclusiones del estudio indicaron que efectivamente existe una correlación positiva entre los juegos motores visuales y el desarrollo de la creatividad en los niños. Asimismo, se identificó una relación positiva significativa entre el uso de bloques lógicos de construcción; los juegos que involucran montajes lógicos y los juegos que implican encajes con el desarrollo de la creatividad en los niños.

Moscoso (2023) en su tesis “Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay” buscó como objetivo analizar el impacto de las actividades lúdicas en la creatividad de estudiantes en el nivel inicial. Desde el punto de vista metodológico, este estudio se basó en un enfoque no experimental y utilizó un diseño correlacional causal de nivel descriptivo. Los resultados obtenidos de la investigación se basaron en el coeficiente de Nagelkerke, que demostró que el 53,7% de la variabilidad en los niveles de creatividad de los estudiantes de nivel inicial en las dos instituciones educativas del distrito de Chancay, se debió a la influencia de las actividades lúdicas. Estos hallazgos respaldan la hipótesis general del estudio y sugieren que las actividades lúdicas desempeñan un papel significativo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en la etapa inicial de su educación.

Gallardo (2024), estudió la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 658- Huacho, 2022, en el cual determinó que el juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 658, ya que aportan ideas fluidas que surgen inmediatamente de sus mentes para brindar soluciones o compensar un evento o problema.

1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema

En los últimos 40 años, existe un creciente atractivo en explorar la parte creativa y su aplicabilidad en distintas facetas de la vida humana. Sin embargo, en la actualidad, hay una escasez de investigaciones en esta área, especialmente en lo que respecta al origen de la creatividad en la primera infancia (Lirio, 2018). En la escuela a lo largo de la educación básica, se observa efectivamente, un mayor énfasis en el aprendizaje de las matemáticas, el lenguaje y las ciencias, áreas en las cuales se realiza mayor investigación, descuidando la creatividad y el arte.

A pesar de la importancia de la creatividad para un buen desempeño de las personas, los docentes no trabajan el desarrollo de ésta de forma adecuada, lo que significa que en las aulas la creatividad es un contenido muy secundario. En muchas ocasiones, los docentes optan por utilizar materiales electrónicos, ya que los niños encuentran más fácil comprender mediante estos recursos, lo cual ocasiona un limitado uso de su imaginación y creatividad (Villegas, 2023).

En el campo de la enseñanza, existen docentes que persisten en emplear el enfoque tradicional, el cual compite en desventaja con los avances tecnológicos y nuevas estrategias educativas. Este enfoque tradicional no incorpora las prácticas pedagógicas contemporáneas, limitando las oportunidades de un aprendizaje significativo y excluyendo la aplicación de juegos a pesar de su comprobada eficacia. Esto implica una pérdida de valiosas opciones que las metodologías modernas ofrecen al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes (Izurieta, 2023).

Otro punto preocupante es que las familias y docentes muestran una falta de interés en la aplicación de enfoques innovadores destinados a estimular la creatividad en los niños. Se conforman con las prácticas convencionales

memorísticas descuidando la importancia del juego en los pequeños (Villegas, 2023).

Por otra parte, el entorno familiar ejerce una influencia directa en la psicología de los infantes. Además, se ha observado que su principal forma de entretenimiento implica el uso de dispositivos tecnológicos que les son proporcionados por los padres o cuidadores. Aunque estos dispositivos se utilizan actualmente para fines educativos, existen contenidos digitales que podrían tener efectos negativos, incluyendo la reducción de la creatividad y la imaginación de los niños, así como problemas en el funcionamiento del cerebro, perturbaciones en el sueño, hiperactividad, y muchos riesgos relacionados con el trato y el comportamiento (Izurieta, 2023).

En ese contexto, los infantes han presentado desafíos relacionados con la imaginación, la creatividad, la destreza motriz fina, la falta atención, la hiperactividad, la memorización, y problemas de motivación, entre otros. La mayoría de estos inconvenientes no solo están vinculados al uso de la tecnología en su vida cotidiana, sino también a la falta de disponibilidad o el escaso uso de recursos didácticos, de juego y de naturaleza creativa para la enseñanza, tanto en el colegio como en el hogar (Izurieta, 2023).

Toda la situación y el contexto problemático descrito a nivel general, también se observó en la realidad de la I.E. N°16484 del distrito La Coipa. En esta institución, los pequeños de 5 años mostraban escaso progreso de la creatividad al empezar el año. Se observó que la mayoría de los niños presentaban ciertas dificultades respecto al desarrollo de su creatividad durante las actividades (diarios de campo, anexo N° 3), como, por ejemplo: desmotivación muy rápida al momento de realizar la actividad pedagógica, atención débil a cualquier juego o actividad, solo pedían fichas para que trabajen. Además, casi todos mostraban dependencia para hacer tareas como solicitar al docente que les diga qué colores debe llevar su dibujo, cuando ellos deberían descubrirlo, pedir ayuda para recortar sus propias fichas, situación que de algún modo encuentra explicación en la enseñanza predominantemente directiva de las docentes, limitando el desarrollo de su autonomía y su capacidad creativa.

En tal sentido, se tomó la decisión de dar respuesta a esta situación problemática, planteando el siguiente problema de investigación:

1.1.3. Enunciado del problema

¿Cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de niños de cinco años a través del uso de juegos de construcción como estrategia didáctica en la Institución Educativa N°16484 de La Coipa?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°16484 de La Coipa a través del uso de juegos de construcción como estrategias didácticas en las actividades de aprendizaje.

1.2.2. Objetivos específicos

- Planificar talleres de aprendizaje, considerando el uso de juegos de construcción, dirigidos al desarrollo de la creatividad de niños de cinco años en la institución educativa N°16484 de La Coipa.

- Utilizar juegos de construcción como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad de niños de 5 años en la Institución Educativa N°16484 de La Coipa.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación se justifica en la medida que responde a la resolución de una problemática concreta relacionada a cómo potenciar el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años a través del uso de juegos de construcción. Esto debido a que se observó en los niños de la institución educativa N° 16484 del caserío El Rejo – La Coipa, un limitado desarrollo de su creatividad durante las actividades de aprendizaje.

En tal razón, desde una perspectiva teórica, la investigación aporta conocimiento sobre el desarrollo de la creatividad de los niños de la población de estudio, sus logros y limitaciones que presentaron antes y después de la

intervención pedagógica, en el cual tiene como fundamento las teorías del pensamiento divergente y de las inteligencias múltiples

En el sentido práctico, el estudio contribuye en el que hacer pedagógico de cómo usar los juegos de construcción para favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños de educación inicial. A manera de ejemplos, se ponen a disposición la planificación de los talleres de aprendizaje aplicados con las secuencias didácticas correspondientes sobre el uso de los juegos de construcción para favorecer el desarrollo de la creatividad infantil.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. LA CREATIVIDAD

Una de las concepciones sobre la creatividad es el hecho de ser cualidad natural del individuo en su proceso de desarrollo. La creatividad es estimulada por los familiares y el entorno en el que se desarrolla el ser humano. Una persona creativa nace con la curiosidad y el deseo de avanzar más allá de lo convencional, explorando nuevas posibilidades en lo que ya existe. Es decir, el ser creativo se refiere a la habilidad de la persona para producir y conservar productos distintos al resto, logrando destacar en diversos ámbitos, sea en el espacio social, familiar, de trabajo o académico (Ynca y Quispe, 2022).

Cada individuo posee creatividad, pero su desarrollo y nivel varían entre las personas. Esto depende de la formación y las herramientas utilizadas durante la infancia para estimular estas capacidades. Una adecuada formación y el uso de herramientas que fomenten la creatividad permiten que los niños se conviertan en personas con un pensamiento lógico y creativo, capaces de generar ideas innovadoras y tomar decisiones analizando diferentes posibilidades más rápidamente que su entorno (Ynca y Quispe, 2022).

La creatividad está estrechamente vinculada a la generación de ideas únicas e inéditas, logrando que la parte imaginativa florezca y se obtenga el

desarrollo de pensamientos que pueden ser clave para solucionar problemas o dificultades. La creatividad, según se plantea, evoluciona de manera significativa cuando se cultiva desde la etapa de bebé, ya que es en esta fase formativa, entre los 2 y los 6 años de edad, donde se deben fortalecer estas habilidades. Esto se debe a que los niños son especialmente receptivos y absorben con mayor eficiencia el conocimiento adquirido durante esta fase temprana de su desarrollo (Corte, 2010).

2.1.1. La creatividad como necesidad

La creatividad para el ser humano es una capacidad fundamental para su vida, ya que afecta múltiples aspectos del desarrollo personal, social y profesional. Es muy importante en diversas áreas de la actividad humana. Ayuda a resolver problemas posibilitando soluciones novedosas, permite adaptarse con mayor facilidad al cambio del contexto o escenarios a partir de la flexibilidad en el pensamiento y de nuevas ideas para enfrentar la incertidumbre. Asimismo, permite un crecimiento personal, desarrollo de nuevas habilidades y por ende, mejorar el desempeño profesional o en cualquier área de trabajo; sirve hasta para una mejor interacción social, permitiendo una adaptación a diferentes situaciones sociales.

La creatividad no es solo algo relacionado solo con las artes o disciplinas específicas, sino que es una habilidad transversal y esencial en todos los aspectos de la vida humana. Es necesaria para resolver problemas, adaptarse, crecer y prosperar tanto a nivel personal como social. Por lo cual, fomentar y desarrollar la creatividad desde edades tempranas, es crucial para una vida plena y exitosa.

De acuerdo con Ynca y Quispe (2022), la creatividad juega un papel esencial en todas las facetas del crecimiento y desarrollo de la persona, ya que permite que la sociedad avance y se mantenga a la vanguardia en términos de tecnología e innovación. A través de la creatividad, se generan constantemente nuevas ideas y materiales que impulsan el desarrollo social y económico, beneficiando a diferentes segmentos de la población

Las sociedades experimentan un rápido crecimiento y desarrollo anual, lo que conlleva a una mayor diversidad de personas con distintas perspectivas y

formas de vida. Esto hace que la parte creativa busque pactar un trato con el total de personas en busca del bienestar comunitario. En cuanto a los niños, la creatividad es fundamental en su desarrollo, ya que a través de juegos y actividades lúdicas pueden explorar y desarrollar su creatividad de manera práctica. Posteriormente, en la escuela, la formación académica brinda oportunidades para fomentar y fortalecer la creatividad de manera más conceptual (Ynca y Quispe, 2022).

2.1.2. Dimensiones de la creatividad

Según Hernández (2001), la creatividad presenta ciertas dimensiones claves que la caracterizan y hay que explorar para determinar su naturaleza y su presencia como capacidad en las personas.

2.1.2.1. Fluidez

La fluidez implica la rapidez en la generación de ideas y la capacidad para generar una cantidad significativa de respuestas de manera inmediata a un determinado problema. Mientras que algunas personas pueden tener una única idea para abordar un problema, otras pueden generar varias, que van desde soluciones sencillas hasta enfoques más complejos, pero todas dirigidas hacia el mismo fin (Hernández, 2001).

2.1.2.2. La flexibilidad

La flexibilidad creativa se refiere a las diferentes ideas que una persona puede generar desde diversas perspectivas y estas ideas son fácilmente adaptables y maleables, lo que permite ajustarlas o cambiarlas sin modificar la dirección general de las decisiones y soluciones para abordar el problema. La medición de esta dimensión se puede realizar observando si la persona es capaz de manejar y ajustar adecuadamente la adaptación de las ideas (Hernández, 2001).

2.1.2.3. Originalidad

La originalidad se manifiesta cuando las ideas son inusuales y destacan por su singularidad en comparación con las ideas convencionales que podrían surgir de la mayoría de las personas. Esto significa que solo un pequeño porcentaje, aproximadamente el 2% de las personas, puede generar estas ideas

poco comunes. Estas mentes se consideran brillantes debido a su capacidad excepcional de análisis y razonamiento, que les permite ir más allá de lo convencional y concebir una amplia gama de soluciones para diversas situaciones. La originalidad se logra al combinar la fluidez y la flexibilidad, lo que permite que sus ideas sean innovadoras y distintivas (Hernández, 2001).

2.1.3. Teorías de la Creatividad

2.1.3.1. Teoría del pensamiento divergente

La teoría del pensamiento divergente fue desarrollada principalmente por Guilford. Según Guilford (1950, como se citó en Villamizar, 2012) propuso que la creatividad no es un único proceso mental, sino que implica varias habilidades cognitivas, entre ellas el pensamiento divergente, el cual es la capacidad de generar múltiples soluciones a un problema.

Esta teoría sostiene que existen atributos de la persona creativa identificados en características particulares tales como:

- Susceptibilidad hacia los problemas: la habilidad para detectar situaciones inusuales o excepcionales.

- Flujo de pensamiento: el conjunto de información generada en respuesta a un estímulo específico, que puede ser de cuatro tipos: ideativa, verbal, expresiva y asociativa

- Originalidad: la capacidad de ofrecer respuestas poco comunes, respuestas de calidad y la capacidad de identificar relaciones remotas en pruebas verbales asociativas.

- Maleabilidad de pensamiento: la capacidad de abordar los problemas de maneras diferentes a las tradicionales, que se divide en dos tipos: adaptativa y espontánea.

- Indagación y síntesis: la capacidad de indagar experiencias y organizar elementos en una estructura coherente.

- Reformulación: la habilidad para reconsiderar cómo se utiliza un concepto u objeto.

- Valoración: la evaluación del producto de acuerdo con los criterios predominantes en el ámbito de la experiencia en el que surgió (Villamizar, 2012).

2.1.3.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples

Gardner (1995), en su teoría de las inteligencias múltiples, aborda la creatividad como una capacidad que se manifiesta en distintas formas según la inteligencia predominante en cada persona. De acuerdo con Gardner (1995), la creatividad no es una habilidad aislada, sino que se expresa y desarrolla de forma diferente en cada uno de los diferentes tipos de inteligencia que él define.

Para la teoría de las inteligencias múltiples la creatividad depende del dominio en el que se expresa. Esto significa que la creatividad no es un don universal, sino una habilidad que puede ser cultivada en áreas específicas de la actividad humana, dependiendo del tipo de inteligencia dominante en la persona. En tal sentido, las personas creativas se caracterizan por su habilidad para regularmente resolver problemas, crear productos o plantear temas nuevos en un campo específico, de manera inicialmente novedosa pero que con el tiempo llega a ser aceptada dentro de un contexto cultural particular.

En su teoría Gardner (1995) apunta que el contexto educativo y social puede influir en el desarrollo de la creatividad. La posibilidad de acceder a diferentes estímulos y la oportunidad de experimentar en un ambiente que apoye la curiosidad y el aprendizaje activo son fundamentales para potenciar la creatividad en cada tipo de inteligencia.

Según esta teoría el pensamiento creativo a menudo surge de la interacción de varios tipos de inteligencia. Por ejemplo, un arquitecto puede utilizar tanto la inteligencia espacial como la lógico-matemática para diseñar un puente innovador. El compositor utiliza la inteligencia musical como la lingüística para componer la melodía y la letra de una canción. Por tanto, la creatividad, no se limita a una inteligencia en específico o las artes, sino que abarca un amplio rango de habilidades que pueden manifestarse en diferentes campos y formas.

A manera de resumen la teoría de las inteligencias múltiples señala que la creatividad es una capacidad múltiple y flexible que depende del tipo de inteligencia de cada persona y del entorno en el que se desarrolla. Gardner

(1995) examina la relación entre el individuo creativo y las personas que forman parte de su entorno. No obstante, algunas personas creativas parecen trabajar en aislamiento, pero la presencia de otras personas siempre desempeña un papel fundamental en la creatividad. En este sentido, se analiza la influencia de la familia y los maestros durante la etapa de formación, así como las personas que brindaron apoyo en determinados momentos de avance creativo.

2.1.4. La creatividad en la educación inicial

La curiosidad de los infantes entre los 2 y 6 años es muy fuerte. En el hogar con la formación de hábitos y valores, empiezan a descubrir conocimientos a través de la interacción con sus padres y la cercana relación familiar. También, comienzan a explorar por sí mismos el uso de objetos y desarrollan sus emociones, lo que contribuye a moldear su personalidad al entrar en la educación inicial (Ynca y Quispe, 2022).

Cuando ingresan a la educación inicial, alrededor de los 3 años, los niños ya poseen algunos conocimientos adquiridos por experiencia y han aprendido a socializar en cierta medida. En este contexto, la enseñanza infantil emplea instrumentos didácticos que promueven la mejora de la parte creativa y el las ideas cognoscitivas, lo que proporciona confianza al niño en diversas situaciones y fomenta su seguridad y autonomía. Estos aspectos positivos contribuyen al desarrollo de la capacidad creativa del infante, lo cual es esencial para que alcance su potencial en el proceso de enseñanza (Ynca y Quispe, 2022).

El apoyo proporcionado por el personal docente es fundamental para que el niño logre desplegar sus habilidades creativas. Es así que los instrumentos didácticos planteadas por los docentes tienen como propósito el estímulo infantil para que investiguen, experimenten y socialicen, permitiéndoles así fomentar su creatividad. Esto lleva al infante a adoptar una visión que innove durante un acontecimiento el cual pueda suceder en la vida social o familiar (Ynca y Quispe, 2022).

2.1.5. El proceso creativo

El proceso creativo no siempre es lineal, sus fases pueden ser recurrentes o intercalarse de manera frecuente. La creatividad implica

inspiración, intuición y lógica, combinando dichos momentos con disciplina y análisis. Según el modelo de Pineda (2019), el proceso creativo pasa por tres fases, entre las cuales tenemos:

- Análisis del reto creativo. Significa revisar la situación y atreverse a cuestionar la situación, buscar otra forma de hacer las cosas y buscar otra línea de pensamiento. Emergen una serie de preguntas que conducen al análisis de las causas de nuestro reto y a buscar otras soluciones.

- Generación de Ideas o fase divergente. Lugo de romper las reglas a partir del cuestionamiento de la situación, es prioritario generar la mayor cantidad de ideas, a más ideas mucho mejor para el proceso creativo. En esta fase no se debe juzgar las ideas por más “locas” que parezcan, en esta fase todas las ideas son buenas, pueden traer soluciones interesantes y la combinación de estas dan origen a una mejor idea para conseguir la respuesta final.

- Evaluación y selección de las ideas o fase convergente. La evaluación de las ideas generadas tiene que ver con la selección de las mejores en función de los objetivos que se persigue. Para seleccionar las ideas más adecuadas se pueden utilizar criterios subjetivos como objetivos para valorarlas. Se pueden calificar como ideas positivas, negativas o interesantes para solucionar el problema o alcanzar los objetivos, para esto se puede pedir opiniones de otros sujetos a fin de reflexionar y encontrar razones de por qué se considera una idea como positiva, negativa o interesante pero no viable por el momento. Este proceso finalmente conduce a dar una respuesta creativa.

2.2. EL JUEGO

2.2.1. Definición de Juego

El juego se define como actividad lúdica fundamental en el proceso de desarrollo de los individuos. Participar en juegos promueve la internalización de valores, actitudes y normas esenciales para una convivencia adecuada en la sociedad. A lo largo de nuestras vidas, hemos aprendido a relacionarnos con nuestro entorno familiar, material, social y cultural mediante la práctica del juego (Gallardo-López y Vásquez, 2018).

El Diccionario de la Real Academia Española concibe al juego como una actividad recreativa sujeto a normas, donde se puede ganar o perder. No obstante, debido a la variedad de significados que abarca y a puntos de vista subjetivos de los autores, toda concepción resulta ser solo una aproximación parcial al fenómeno lúdico (Paredes, 2002, p. 21). El juego, como parte de la realidad sociocultural, es imposible de definir de manera absoluta; por tanto, las definiciones ofrecen únicamente una descripción de algunas de sus características (Gallardo-López y Vásquez, 2018). Ahora se mostrarán concepciones diversas del juego según autores:

Viciana y Conde (2002) conceptualizan al juego como un lugar de comunicación, de progreso motor, cognoscitivo, sexual, emotivo y socializador por magnificencia.

Para Carmona y Villanueva (2006) el juego se define como una forma de relacionarse con el mundo que se caracteriza por la actitud del jugador hacia la realidad. Es una actividad que se disfruta por sí misma, en lugar de estar impulsada por factores externos de la realidad. En la vida adulta, nuestras acciones están orientadas hacia la consecución de metas en el mundo exterior, lo cual implica un enfoque en los resultados.

En contraste, en el juego, los medios (subjetivos) tienen un mayor peso que los fines (objetivos). Esto significa que, en nuestras actividades diarias, la mayor parte de ellas se hacen como un medio para alcanzar un objetivo específico, mientras que el juego en sí mismo constituye el propósito principal, debido a que el juego brinda gozo, complacencia y felicidad por el simple hecho de realizarlo. De manera similar al arte, el juego se caracteriza por tener una ejecución que se valora por sí misma, independientemente de cualquier resultado externo (Gallardo-López y Vásquez, 2018).

Garaigordobil y Fagoaga (2006) mencionan que el juego se considera como una actividad esencial y necesaria para el desarrollo humano, especialmente en la niñez. Los pequeños necesitan interactuar con su entorno, manipular objetos y socializar con otros niños, y esto es precisamente lo que logran a través del juego. Según estos autores, el juego infantil que subyace en los programas de juego grupal se caracteriza por siete aspectos fundamentales:

disfrute, autonomía, enfoque en el proceso, participación activa, elementos de ficción, implicación seria y compromiso.

2.2.2. Breve reseña histórica del juego usado como medio de aprendizaje

Según la línea temporal de la historia, el juego siempre ha sido parte integral del desarrollo de la persona, desde tiempos antiguos hasta la actualidad. Esto se evidencia en la diversidad de juegos encontrados en restos antiguos, como el "Juego Real de Ur" hallado de la ciudad sumeria, que incluye un tablero, fichas, dados y reglas escritas en tablillas cuneiformes con una antigüedad de aproximadamente 4600 años. También se destacan los juegos egipcios, como el "Sennet", considerado como un juego de mesa que fue novedosa entre las clases sociales acaudaladas (Palacios, 1998, como se citó en Contreras y Venturo, 2015).

El juego puede considerarse una actividad universal, presente en todos los tiempos, culturas y sociedades. No conoce barreras de raza, edad o clase social, ya que se da en todas las personas sin distinción, siendo parte integral de su desarrollo, evolución y vida individual y social. Pero ¿por qué jugamos?, ¿qué incita al ser humano a jugar?, son incógnitas formuladas, desde múltiples puntos de vista, pedagogos, antropólogos, investigadores, sociólogos y psicólogos que están motivados en hallar una respuesta al deseo de jugar que poseen las personas (Contreras y Venturo, 2015).

2.2.3. Principales teorías del juego

Las teorías acerca del juego en la infancia surgieron en el período que abarca desde la segunda mitad del siglo XIX hasta el inicio del primer tercio del siglo XX. Estas teorías cuyos autores con distintos criterios, han considerado al juego como una pieza muy importante que sirve para potenciar el aspecto físico, así como el aspecto psíquico del ser humano, fundamentalmente en los pirmeros años de vida de las personas (Gallardo-López y Vásquez, 2018). A continuación, se exponen las teorías más relacionadas con los fundamentos teóricos de esta investigación.

2.2.3.1. Teoría del juego como preparación para la vida

Esta teoría, propuesta por Karl Groos en el siglo XIX, plantea que el juego es una forma de práctica para las habilidades necesarias en la vida adulta. Groos (1896, como se citó en Fingerman, 1981) afirma que el juego prepara a los niños para afrontar desafíos futuros y desarrollar capacidades motrices y sociales. En tal sentido, el juego resultaría un ejercicio preparatorio para la vida adulta. La teoría sustenta su propuesta señalando que la actividad de todos los seres humanos está determinada por instintos hereditarios que sirven de impulsos irresistibles que los inducen a realizar juegos que los preparan para la vida seria.

2.2.3.2. Teoría del juego como actividad de desarrollo cognitivo

Piaget afirma que el juego es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño. Según Piaget (2008), el juego permite al niño explorar su entorno y desarrollar sus capacidades intelectuales mediante el aprendizaje activo y la asimilación de nuevas experiencias. En el juego los niños fundamentalmente asimilan elementos del ambiente para luego incorporarlos en sus esquemas sensoriomotores y esquemas cognitivos ya constituidos producto de la asimilación de las experiencias. Piaget (2008) trata de ubicar al juego dentro de la jerarquía de los periodos de desarrollo cognitivo de los niños, correspondiendo determinados juegos para cada periodo.

2.2.3.3. Teoría sociocultural del juego

Esta teoría, enfatiza el papel del juego en el desarrollo social y cultural. Vygotsky (1995) sugiere que el juego permite a los niños explorar y practicar roles sociales y normas culturales, facilitando el aprendizaje de habilidades de cooperación, comunicación y resolución de problemas.

Argumenta que el juego es un ciclo de reemplazo, una representación imaginaria de deseos que no se pueden cumplir. Vygotsky (1995) destaca la importancia de la imaginación como una forma de abordar deseos que no pueden hacerse realidad. Se concentra en el impacto del ambiente social en los individuos y otorga gran relevancia a la obtención cultural y el lenguaje. Enfatiza

que el ambiente en el que un niño se desarrolla influye en su crecimiento cognitivo y en sus fases psicológicas. El juego es un elemento completo y esencial en el progreso cognitivo y a través es este el niño satisface necesidades no cumplidas o insatisfechas. Los niños entran en su mundo imaginativo durante el juego, donde aspiran o proyectan su comprensión del mundo exterior.

Las teorías expuestas han influido en la comprensión del juego como una actividad clave para el desarrollo humano, desde el aprendizaje temprano hasta la formación de identidades y estructuras sociales en adultos. Cada enfoque aporta una perspectiva única que ayuda a comprender la complejidad y el valor del juego en el desarrollo de los niños y de la vida humana en general.

2.2.4. El juego en los niños

Los juegos son actividades placenteras y recreativas que se disfrutan en las distintas fases vitales. Los infantes, en particular, juegan durante sus primeros años para divertirse, establecer relaciones afectivas y desarrollar la solidaridad. Al mismo tiempo, a través del juego, los niños estimulan su fantasía, imaginación y creatividad, mientras conocen cómo vivir e interactuar con su entorno.

En esta etapa, las actividades lúdicas no siguen reglas detalladas y brotan de forma natural, sin necesidad de previo conocimiento. Con el tiempo, los pequeños comienzan a participar en juegos reglamentados, es decir, juegos que tienen reglas establecidas. Estas normas además de definir los contextos previos del juego, también equilibran su ejecución y la finalización (Gallardo-López y Vásquez, 2018).

Hay un trato genérico en el que jugar resulta imprescindible en la evolución y progreso del comportamiento del infante (Montero, 2017; Gómez, 2012; Gallardo y Fernández, 2010). Jugar es esencial para mejorar la evolución de los niños, esto va más allá de ser simplemente placentero, lúdica y recreativo. Con el juego, los niños desarrollan habilidades físicas, técnicas y motrices propias de diferentes juegos deportivos. También les permite descubrir, observar, explorar y comprender la realidad que está a su alrededor, así como ser conscientes cada uno (Gallardo-López y Vásquez, 2018).

Además, el juego brinda la oportunidad de adquirir conocimientos, interactuar con otros niños, liberar tensiones individuales y colectivas, y aprender habilidades sociales positivas, como compartir, cooperar y expresar emociones adecuadamente, entre otros. Permite conocer el propio cuerpo y las capacidades, mejorar el comportamiento y interacción social (Gallardo-López y Vásquez, 2018).

En la educación inicial, los niños emplean predominantemente su cuerpo y movimientos como herramientas principales para conectarse con su entorno y obtener los primeros conocimientos sobre el mundo que los rodea. A medida que descubren gradualmente su propio cuerpo como una fuente de sensaciones y exploran sus habilidades físicas, estas experiencias son esenciales para el desarrollo de su pensamiento en la infancia. Además, las conexiones emocionales que se establecen en situaciones de acción motriz, esencialmente con el uso del juego, desempeñan un rol crucial en el progreso afectivo de los niños. Estas interacciones proporcionan experiencias esenciales que contribuyen a la construcción de vínculos emocionales y al desarrollo de habilidades sociales y emocionales (Madrona, Contreras y Gómez, 2008.

En esta etapa, se priorizará el desarrollo de la afectividad como un componente esencial de la personalidad infantil, incentivando el aprendizaje gradual del reconocimiento, expresión y manejo de emociones y sentimientos. En la educación infantil, el juego desempeña un papel fundamental en el proceso de conocer los niños se conozcan a sí mismos y en el fomento de su autonomía personal. Esto se debe a que el juego, en esta etapa educativa, es una actividad que integra la acción con las emociones y el pensamiento, y contribuye al desarrollo social del niño (Gallardo-López y Vásquez, 2018).

Por consiguiente, el juego debe formar parte de la experiencia de vida de los niños en todas las etapas de su crecimiento. Sin el juego, los niños no serían capaces de forjar vínculos, cultivar sus talentos, habilidades, destrezas y aptitudes. De ahí que no solo sea relevante, sino que sea de importancia crítica y completamente esencial en el desarrollo evolutivo de los infantes (Gallardo-López y Vásquez, 2018).

2.2.5. Clases de Juegos

La bibliografía especializada y la misma vida cotidiana muestran diversas clases de juegos, los mismos que se agrupan atendiendo a diversos criterios. Rodríguez (2013), plantea la siguiente clasificación de juegos en base a diversos criterios:

2.2.5.1. De acuerdo a los que participan

A. Juego individual: lo hace un niño de forma solitaria, puede ser activando su parte corporal (juego motor) o usando diversos materiales como bloques de madera, tarros, frascos de plástico y juguetes hechos para tal fin (Rodríguez, 2013).

B. Juego paralelo: Son aquellos juegos donde los pequeños estando cerca no se comunican y solo juegan individualmente cada uno metido en su "mundo". Es decir, que, teniendo un mismo grupo de objetos o juguetes, cada quien juega utilizándolos según su interés, sin prestar interés a lo que el otro hace, no existe reglas colectivas (Rodríguez, 2013).

C. Juego Pareja: Estos juegos se basan en la relación niño-adulto o niño-niño. Como: juegos de preguntas y respuestas, construcciones, clasificaciones, pasarse la pelota, cartas, etc. (Rodríguez, 2013).

D. Juego Grupal: Estos juegos buscan reunir e interactuar a muchos pequeños. El fin es divertirse todos, lograr realizar planes, relacionarse, conocer nuevos amigos, etc. Son importantes porque permiten el desarrollo social sacando del egocentrismo. Entre estos juegos tenemos: a las escondidas, persecuciones, las corridas, palmadas, juegos en mesa (Rodríguez, 2013).

Los juegos grupales, son los que permiten distintos tipos de relaciones que ayudan a os niños en su proceso de socialización y desarrollo de su pensamiento. Blázquez y Ortega (1988) nos muestran una clasificación de estos juegos:

a. Asociativa: Juegos de disfrutar y divertirse que sucede entre adultos y pequeños usando juguetes. No se establece ni se organiza alguna relación de reglas, es un juego libre sin jerarquía ni división de roles.

b. De competencia: Son juegos competitivos, cuya fin es motivar, incrementar y mejorar la voluntad personal, asegurando así una evolución de la autoestima y la autodefinición.

c. Cooperativa: Son juegos con participación de muchos niños, quienes, comparten reglas y deberes, se fijan objetivos que abarquen a todo el grupo. Este tipo de interacción ayuda la integración, la comprensión y asunción de total de idea que permiten vencer el egoísmo y el egocentrismo, esto facilita la empatía entre infantes (Blázquez y Ortega, 1988).

2.2.5.2. En función a los objetos o las actividades de los niños.

Hernández y Ullán (2007); Navarro y Martín (2010) presentan la siguiente clasificación:

A. Juego de ejercicio. Entran en fuego las destrezas motoras, ocurre con esferas deportivas, aros, sogas, entre otros.

B. Juego manipulativo. Exige precisión, desarrolla la destreza motora fina, requiere utilizar objetos como sonajero, cubo y pala, plastilina, papel para doblados, instrumentos de percusión, etc.

C. Juego de construcción. Consiste en armar rompecabezas, construir torres, puentes, carreteras o cualquier otro tipo de coas. Implican tener un objetivo de antemano.

D. Juego simbólico. Juegos de imitación, de ficción, los niños imitan o representan situaciones dadas, designando significados novedosos a las cosas. Esto hace que entienda las facetas emocionales de los infantes gracias al conocimiento social.

E. Juego de persecución y lucha. Son juegos comunes, tradicionales, como, esconderse, pillar, simular peleas; por ejemplo: la mancha, la lleva, etc.

F. Juego de relaciones temporales. Constituyen las actividades que requieren de velocidad, ritmo, duración.

G. Juegos dramáticos. Aquí se encuentran los teatros, el juego de roles, se requiere de materiales para disfrazarse o cambiar de apariencia (máscaras, vestimentas).

H. Juegos sensoriales. En estos juegos se ejercitan los sentidos, encontrar objetos con el tacto, sabores con el gusto, etc**.**

I. Juegos verbales. Juegos que mejoran la dicción de palabras, construcción de oraciones, como, juegos de repetición, trabalenguas, secuencia de palabras, entre otros (Navarro y Martín, 2010; Hernández y Ullán, 2007).

2.2.6. Juegos de construcción y desarrollo de la creatividad

Los juegos de construcción que realiza el niño utilizando diversos materiales como bloques, piezas interconectables, estructuras modulares, cajas, piedras, palos, envases, etc., juegan un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad en los niños. La relación entre estos juegos y la creatividad radica en la capacidad que tienen para fomentar habilidades cognitivas, sociales y motoras, todas esenciales para el desarrollo integral. En el juego de construcción, los niños enfrentan desafíos que deben resolver a través de la experimentación, lo cual promueve el pensamiento creativo y la imaginación, permitiéndoles generar y probar ideas nuevas y originales.

En sus investigaciones Vigotsky (1979) sostienen que la actividad lúdica es un medio esencial para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños explorar diferentes formas de resolver problemas de manera creativa. Según Vigotsky (1979), el juego simbólico y de construcción fomenta el pensamiento divergente, una habilidad clave en el desarrollo de la creatividad, que permite generar múltiples soluciones a un solo problema. De manera similar, Hernández y Di Paolo (2016) argumentan que los juegos de construcción potencian la habilidad de formular hipótesis y explorar variaciones, lo que implica un proceso de toma de decisiones y ensayo-error que fortalece la creatividad y la flexibilidad cognitiva.

Por otra parte, Giacometti (2023) señala que usar los juegos de construcción con niños de preescolar significa tener un enfoque adecuado que fomenta la creatividad de manera práctica, en tal sentido, los niños pueden crear libremente estructuras, desde casas y puentes hasta animales o cualquier otro objeto sin restricciones de un resultado "correcto". Esto les permite explorar su imaginación y plasmar ideas originales. Por ello, los juegos de construcción no solo son una forma divertida de entretenimiento, sino también una actividad o

medio poderoso para que los niños de cinco años desarrollen habilidades creativas esenciales mientras disfrutan aprendiendo.

Los juegos de construcción requieren un nivel mental más elevado. Cuando los niños juegan con un material comprenden que pueden hacer algo con ese material, descubren sus características o cualidades y bajo estas condiciones empiezan e elaborar o producir nuevos elementos u objetos. Puede entonces, construir casas, carreteras, puentes, torres, etc., dependiendo del material disponile y de sus intereses o propósitos, ejercitando y potenciando sus capacidad creativa, imaginación y pensamiento.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La investigación fue desarrollada con la metodología de la investigación acción educativa. Kemmis y McTaggart (1988) definen a la Investigación-acción como un proceso de reflexión conjunto llevado a cabo por individuos que forman parte de situaciones sociales específicas, con el propósito de mejorar la lógica y la justicia de sus acciones sociales o educativas, al mismo tiempo que profundizan en su comprensión de estas prácticas y de las circunstancias en las que ocurren.

Según Kemmis y MacTaggart (1988) la Investigación-Acción se distingue por tener un enfoque participativo y cooperativo. Esta cualidad habilita a los docentes para adquirir conocimientos de manera colaborativa, al fomentar debates destinados a identificar respuestas a desafíos que afectan a todos en un contexto determinado.

La investigación-acción, según Kemmis y McTaggart (1988), es un proceso cíclico orientado a la mejora de prácticas a través de la participación activa de los involucrados en la investigación. Este enfoque promueve una reflexión crítica sobre las acciones y resultados para generar cambios. Se propone cuatro fases principales que forman un ciclo dialéctico.

Planificación: En esta fase, se identifica un problema o una situación que se desea mejorar, y se elabora un plan de acción para abordar dicha problemática. Se plantean los objetivos específicos, las estrategias a emplear y los recursos necesarios, además de establecer una línea base para la posterior evaluación.

Acción: Es la implementación del plan de acción diseñado en la fase anterior. Aquí, los participantes llevan a cabo las actividades propuestas con el fin de experimentar cambios y poner a prueba las soluciones sugeridas.

Observación: En esta etapa, se recogen datos sobre los efectos y resultados de la acción realizada. La observación puede implicar el uso de técnicas como entrevistas, cuestionarios, grabaciones o notas de campo para recopilar información detallada. Estos datos son fundamentales para analizar el impacto de las acciones y evaluar si se están logrando los objetivos propuestos.

Reflexión: La reflexión permite a los participantes analizar y evaluar la eficacia de las acciones emprendidas. Los datos recopilados en la fase de observación son revisados para entender mejor los resultados obtenidos y las razones de estos. Esta reflexión crítica ayuda a identificar logros, obstáculos y aspectos que requieren modificación, lo cual conduce a una nueva fase de planificación en un ciclo de mejora continua.

Como resultado, el modelo de Kemmis y McTaggart (1988) brinda a los docentes-investigadores la oportunidad de examinar su propia práctica educativa al formular y ejecutar un plan de acción que se adapta de manera eficaz a la dinámica de las aulas. Por ello se adoptó este modelo para realizar el estudio debido a su aplicabilidad y capacidad de adaptación excepcional a la práctica educativa.

Es necesario mencionar que los sujetos participantes en esta investigación fueron dos docentes contratadas y ocho (08) estudiantes de educación inicial de 5 años de la institución 16484 en la comunidad El Rejo, distrito La Coipa, provincia de San Ignacio. Los niños viven en una zona rural. En este contexto, los niños se quedan solos porque los padres de familia se dedican durante el día a la agricultura y crianza de animales menores, dejando a sus hijos bajo el encargo del hermano (a) mayor. Por ello los niños aprovechan

para salir a jugar con otros niños en la calle y los padres desatienden las exigencias de las actividades escolares de sus hijos.

Para el recojo y producción de información, una de las técnicas utilizadas en la investigación fue la observación participante. De acuerdo con Kawulich (2005), la observación participante u observación participativa ha sido por muchos años un sello de estudios tanto antropológicos como sociológicos. En años recientes, el campo de la educación se ha visto un crecimiento en el número de estudios cualitativos que incluyen la observación participante como una forma de recoger información.

Otra técnica utilizada fue la fotografía como un registro visual y evidencia de las actividades de los niños y docente en relación con el uso de las estrategias didácticas aplicadas. Según Tójar (2006) la fotografía es una técnica visual que se constituye en fuente, medio y recurso de las investigaciones de tipo cualitativo, aporta evidencia de lo realizado y de los resultados.

Como instrumentos se usaron los diarios de campo donde se describe con detalle las acciones observadas en la ejecución del plan de acción. Así también, se utilizó la ficha de observación para recoger información sobre determinados indicadores relacionados con la capacidad creativa de los niños que han servido para revelar los resultados de la ejecución del plan de acción.

3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN

3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas

3.2.1.1. Campo de acción: Planificación curricular de talleres de aprendizaje

La planificación o diseño curricular de talleres de aprendizaje es un proceso que implica anticipar y diversificar las actividades educativas, considerando los aprendizajes que los estudiantes deben adquirir, así como las actividades, las estrategias y los recursos o materiales educativos necesarios que garanticen un proceso de enseñanza y aprendizaje eficaz.

La planificación curricular es, como señala el Minedu (2017), el arte de imaginar y diseñar procesos con la finalidad que los estudiantes aprendan. Es en realidad una hipótesis de trabajo que no es rígida y que debe basarse en las

necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Efectivamente, como proceso de previsión de la acción docente, evita la improvisación orientando el desempeño pedagógico del maestro hacia los propósitos educativos. Por ello, consideramos la planificación curricular como un campo de acción importante para garantizar una adecuada orientación del trabajo de intervención pedagógica dirigido hacia el desarrollo de la creatividad de los niños, que es lo que se buscó en esta investigación

En este campo de acción diseñamos y ejecutamos una serie de actividades que a continuación se detallan.

- **Análisis de competencias, capacidades y diversificación de los desempeños del diseño curricular**.

Durante la investigación ejecutamos como una de las primeras acciones que fue la identificación y selección de áreas curriculares, competencias y capacidades que están estrechamente vinculadas a los objetivos de la presente investigación. Se identificó las áreas curriculares relacionadas directamente con la investigación, estas fueron: Personal Social y Psicomotricidad. De estas áreas seleccionamos las competencias que se relacionan con la temática de la investigación.

Una vez aplicado este primer paso de análisis y selección de las áreas curriculares, analizamos las competencias, las capacidades y desempeños, con el fin de diversificar y precisar los últimos. Los desempeños fueron diversificados considerando el contexto, la necesidad de desarrollar la creatividad de los niños, la disposición de recursos y escenarios pedagógicos, así como la edad de los niños. El cuadro de diversificación de los desempeños se presenta en el anexo N° 4

- **Identificación de las necesidades de los niños con relación al desarrollo de la creatividad.**

Para identificar las necesidades de los niños, antes de ejecutar el programa de intervención pedagógica, se utilizó una ficha de observación que se elaboró con 14 ítems considerando las características de la creatividad en tres dimensiones: originalidad, flexibilidad y fluidez, que permitieron valorar los

rasgos fundamentales de esta capacidad en los niños de cinco años participantes de esta investigación.

Como resultado de la evaluación diagnóstica, se encontró que los niños de 5 años tienen un escaso desarrollo de su creatividad al desarrollar las actividades de aprendizaje. La mayoría de ellos no logra aún la capacidad para elaborar producciones originales, necesita modelos que copiar o imitar, no propone ideas para dibujar o modelar. Aún no son capaces de improvisar un juego con nuevas ideas, nuevas alternativas o formas de solución en el caso de problemas. No realizan varios intentos para hacer algo mejor, sus trabajos no son llamativos. No son capaces de asignar distintos usos a objetos que presentados por la docente, ni demuestran seguridad al plasmar sus producciones (ver anexo N° 5).

- **Planificación de talleres para desarrollar la creatividad considerando el uso de juegos de construcción.**

Para planificar los talleres analizamos y definimos en primer lugar los propósitos de aprendizaje, precisando las competencias, capacidades y desempeños vinculados al desarrollo de la creatividad. También se tuvo que revisar cierta información bibliográfica respecto a la creatividad y tener en cuenta las necesidades de los niños, así como los indicadores a evaluar.

En cada taller, de los diez que se planificaron (ver anexo 6 planificación de talleres) se previó el uso de los juegos de construcción, procurando proponer juegos que sean de interés para los niños con nombres sugestivos como: “inventamos caminos”, creamos un castillo”, “construimos nuestros propios juguetes”, entre otros. Se identificó y precisó los tiempos necesarios para el desarrollo de cada momento de los talleres, además se seleccionó los materiales, guías y recursos visuales a utilizar. Se procuró que los talleres contengan actividades y materiales que generen mucho interés en los niños acondicionando el aula o salón de una manera novedosa y segura.

- **Evaluación del proceso de planificación.**

La tarea de planificación de talleres para el desarrollo de la creatividad de niños de 5 años, permitió que tomemos conciencia de nuestras posibilidades

y limitaciones frente a los desafíos que significa lograr un cambio y mejora en los procesos creativos de los estudiantes.

En el proceso de planificación de los talleres fuimos valorando con mayor conciencia el trabajo de planificación en equipo, pues permitió, con las discusiones y reflexiones que se realizaban durante esta tarea, diseñar los talleres con mayor coherencia y pertinencia a lo que se quería lograr con los niños, dando, por ejemplo, una mejor secuencia didáctica a la actividad.

Tomamos conciencia de las dificultades y limitaciones que enfrentábamos de cómo planificar para atender de manera diferenciada las necesidades de los niños, algunos con menor nivel de madurez psicomotriz y emocional que otros, en algunos casos con mucha inquietud u otros con mucha timidez o escaso desarrollo de su socialización.

En este proceso, aprendimos que es mejor proponer actividades breves y variadas para mantener el interés de los niños. Incluir ejercicios de psicomotricidad para relajar el cuerpo y prepararlo para las actividades, las mismas que deben ser adaptadas a diferentes niveles de habilidad, permitiendo que cada niño trabaje a su propio ritmo. Asimismo, se comprendió que es muy bueno para la creatividad, fomentar la exploración y la experimentación libre, combinarla con el juego en grupo, así como acondicionar el ambiente, ordenarlo y disponerlo según la actividad a realizar.

3.2.1.2. Campo de acción: Uso de estrategias didácticas

Este campo de acción involucró la implementación efectiva de talleres de aprendizaje, con el uso de juegos de construcción como estrategia didáctica a fin de fomentar el desarrollo de la creatividad de niños de cinco años pertenecientes a la Institución Educativa N°16484 de La Coipa.

Se consideró como campo de acción el uso de estrategias didácticas partiendo del reconocimiento del hecho que a las docentes nos falta mayor conocimiento y dominio de estas, sobre todo de las que sirven para el desarrollo de la creatividad en los niños. Es fundamental el dominio de las estrategias didácticas porque son las herramientas pedagógicas del docente para lograr los objetivos educativos. En tal sentido, Zabalza (2012) define las estrategias

didácticas como las acciones que el docente elige y organiza deliberadamente para lograr que el aprendizaje de los estudiantes sea activo, reflexivo y constructivo. Es decir, es fundamental que el docente sepa elegir bien las estrategias que inviten al estudiante a reflexionar y crear, desarrollen la autonomía y el pensamiento crítico y creativo de los niños.

A continuación, se describen cada una de las actividades realizadas en este campo de acción:

- **Selección de juegos de construcción para el desarrollo de la creatividad**

Esta actividad se realizó de manera presencial entre las dos docentes que formamos parte de la investigación. Fueron seleccionados diez juegos de construcción, buscando dinamizar las actividades para lograr la mayor atención de los niños y mejorar su capacidad creativa. Además, se tuvo en cuenta la edad de los niños, las características socioculturales del contexto y la disponibilidad de los materiales.

Los juegos seleccionados fueron los siguientes: “Construimos la casa de mis sueños”, “Camino con obstáculos”, “Inventamos caminos”, “Construimos un robot”, “Creamos un castillo”, “Construimos nuestros propios juguetes”, “Construimos un trencito”, “El túnel de las ulas ulas” y “Elaboremos una maqueta de nuestra comunidad”. Estos juegos fueron incluidos en la planificación de cada taller (ver anexo 6).

- **Ejecución de los talleres para el desarrollo de la creatividad con juegos de construcción.**

A continuación, se detalla la ejecución de los talleres en los que se incorporó los juegos de construcción como estrategia didáctica.

El primer taller lo denominamos “Construimos la casa de mis sueños”. Este taller se desarrolló el día 12 de octubre. Empezó con la canción “Yo tengo una casita”, al finalizar la canción se les mostró una casita de cartón con ventanas a partir de lo cual se generó una conversación a partir de una serie de preguntas: ¿Cómo es la casa? ¿Cuántas ventanas tiene? ¿Cómo les gustaría

que esté su casa? ¿Quisieran construir una casita? ¿Cómo lo haríamos? Escuchamos sus respuestas y se tomaron acuerdos de convivencia antes de empezar a desarrollar la siguiente actividad.

Luego, los niños empezaron a armar sus casas, cada niño eligió el material a utilizar. Algunos niños decían “yo no puedo hazlo tú, ¿cómo lo hago? Se motivó a los niños a intentar hacerlo, logrando que la mayoría participe y construya sus casas con diversos materiales disponibles en el aula, resultado una actividad divertida y disfrute.

Concluida la actividad, nos reunimos en círculo para compartir las experiencias vividas. Se dialogó en base a las siguientes preguntas: "¿Cómo construimos nuestra casa?, ¿Les fue fácil armar?, ¿qué les pareció lo que hemos realizado?, ¿qué les parece sus casitas construidas? generamos sus opiniones y consolidamos lo realizado. Entre los comentarios más destacados de los niños tenemos: “mi casita es muy bonita”, “mi casita es más grande que la tuya”.

Durante el taller se observó que la mayoría de los niños participaron activamente, mostrando entusiasmo al construir sus casas con diversos materiales. Se evidenció iniciativa y originalidad en sus propuestas para adornar la casa con diferentes materiales, estos son indicadores relacionado con el desarrollo de la creatividad. Además, algunos niños plasmaron sus construcciones a través del dibujo. Los niños no solo lograron desarrollar su imaginación al momento de buscar materiales para construir, sino que también demostraron su originalidad, fluidez al generar diferentes ideas para construir su casa y entusiasmo durante la actividad.

Figura 1

Niños jugando a construir creativamente sus casas

El segundo taller denominado “Camino con obstáculos” se realizó el día viernes 13 de octubre. Iniciamos explorando los materiales para la actividad a realizar fomentando así el interés de los niños.

Se acordaron normas de convivencia y se les invitó a los niños a salir al patio de la institución. Previo al taller se había preparado un camino entre sillas y ulas ulas como especie obstáculos, se preguntó ¿para qué estarán puestas así las ulas ulas?, luego de escuchar sus respuestas se les explicó a los niños que tenían que pasar por el camino atravesando todos esos obstáculos que encontraban, para ello deberían realizar de diversos movimientos que ellos consideren necesarios.

Se notó el entusiasmo y algunos niños expresaron sus opiniones sobre cómo podrían pasar. Se escuchó decir a dos niñas que ellas tenían muchas ideas para poder pasar y otras voces de los niños decían “profesora solo voy pasar corriendo”. Empezamos la actividad los niños se formaron uno detrás de otro y observaron a la primera participante ella inventó diversas formar al momento de pasar. También se observó que cada niño o niña realizaba su propia forma de pasar los obstáculos, unos más rápidos, otros lo hacían lento, agachándose, de costado, etc., entre carcajadas se les escuchaba decir lo que hice yo fue diferente al tuyo, se notaba la seguridad, la flexibilidad y el estilo de cado niño para pasar. El taller concluyó con las opiniones de los niños sobre lo

realizado y los diversos movimientos que inventaron para pasar. Finalmente, en grupos plasmaron su dibujo sobre la actividad realizada.

Figura 2

Niños crean movimientos para pasar el camino con obstáculos

El tercer taller realizado fue denominado “Inventamos caminos”, se ejecutó el día martes 17 de octubre. Estuvo dedicado a que cada niño invente caminos imaginarios que ello los lleve a reflexionar y les permita desarrollar la flexibilidad y fluidez.

En esta actividad, la mayoría de los niños usaron su creatividad, no esperaban que la maestra les dé indicaciones, por propia iniciativa fueron haciendo sus caminos que imaginaban utilizando bloques.

La maestra describe cómo logró motivar y explica la actividad: “primero realizaremos un paseo por los diferentes caminos de la comunidad y al regresar se les dijo que cada uno elaborará, con bloques u objetos que considere, los diferentes rutas o caminos que tiene su comunidad”.

Al final del recorrido se realizó una pregunta “¿Qué les pareció el recorrido?” Se escuchó opiniones como “bonito”, “divertido”, “cansado profe”. Luego, se dirigió a los niños hacia su aula donde se pidió que comiencen a elaborar su propio camino. Los niños y niñas se organizaron y al cabo de un tiempo mostraron sus caminos y la forma que buscaron para recorrerlos y explican porque eligieron esas formas.

En los comentarios se escuchó como una niña había realizado un camino más largo y con dos entradas al colegio y a su casa, mientras sus compañeros respondían que ellos también tienen caminos y rutas diferentes al de ella.

Luego de escuchar los comentarios de los niños y su emoción por la construcción que hicieron, se concluyó la actividad reflexionando con los estudiantes sobre la importancia de realizar diversas actividades que nos ayuden a ser creativos, a realizar cosas diferentes y no solo imitar lo que hacen los demás. Finalmente, los niños dibujaron el camino que les pareció más difícil de pasar.

Los resultados de la actividad nos mostraron que cada niño realizó una construcción diferente, algunos con mayores elementos y otros de manera más sencilla. Cada niño desplegó su creatividad al imaginar y plasmar las entradas o rutas hacia su vivienda y la escuela.

Figura 3

Niños de la IE N° 16484 elaborando sus caminos imaginados

El siguiente taller consistió en la “Construcción de un robot”. Este taller se desarrolló el día miércoles 1 de noviembre con la participación de 8 niños de 5 años entre varones y mujeres.

Se inició el taller saludando a los estudiantes, al iniciar la actividad realizamos una dinámica para despertar el interés de los niños. Luego les mostré una caja con bloques y pregunté “¿Qué observan?, Dayana levantó la mano y dijo bloques profesora, ¡muy bien! respondí, luego el resto de niños también dijeron bloques. Luego pregunté: ¿Para qué sirven los bloques?, todos respondieron para jugar, otros dijeron para armar robot, casas también”. Luego se explicó que la actividad consistía en elaborar un robot con ayuda de los bloques. Antes de iniciar el taller propusimos acuerdos de convivencia, se los agrupó en forma de semicírculo y cada uno con su material empezaron armar sus robots (anexo 7, diarios de campo).

En el desarrollo de este taller la mayoría de los niños mostraban dificultades y constantemente preguntaban cómo se arma el robot: “no se puede profesora” decía alguno de ellos, en ese momento como docente comencé a también a jugar con ellos armando mi propio robot. Entonces, ellos también empezaron a elaborar los suyos. La primera en armar su robot fue Dayana y lo mostró a sus compañeros. Luego la mayoría de niños también armaron sus robots, al final tres niñas fueron las últimas en armar, con muchas limitaciones sobre todo en el manejo de los legos. Al finalizar el taller todos iban mostrando su robot muy emocionados. Para concluir el taller, se realizó una dinámica de relajación.

Cabe mencionar que este taller se desarrolló con muchas limitaciones y dificultades, entre la que más afectó fue el manejo de los legos. Los niños no tenían bien desarrollada la destreza de encajar piezas. Sin embargo, pese a las dificultades, los niños no se rindieron y asumieron el reto de construir su robot, se observó actitudes de colaboración destacando una niña que terminó primero, quien se acercó a sus compañeros para ayudarlos.

Figura 4

Niños de la IE N° 16484 construyendo su robot

El lunes 06 de noviembre, se realizó el quinto taller al que denominamos “Creamos un castillo”. Para empezar esta actividad invitamos a los niños a ubicarse en forma de U, motivamos y generamos un ambiente propicio con la canción “Con mis manos” incentivando a los niños al movimiento de su cuerpo y sus manos.

Después de ello presentamos el material consistente en conos, los niños se familiarizan y comentan lo que pueden hacer con ello, se escucha decir: “lo utilizamos para recortar”, “yo creo que podemos hacer un carro” y “lo utilizamos para jugar” escuchamos sus opiniones. La docente interviene diciéndoles: “¿será difícil construir con estos conos un castillo?”, varios dijeron que sí y luego se explicó que el propósito de la actividad era construir un castillo que ellos imaginaran.

Los niños se entusiasmaron y empezaron recortando cartones y papeles para armar su castillo, la emoción se desbordó cuando ya iba tomando forma el castillo. Se pudo observar sus habilidades motoras para recortar, pegar y, rasgar, colorear. Al momento en que iban creando el castillo, se escuchaba sus risas y conversaciones al observar cada construcción de sus compañeros. También se observó la combinación de colores y el compartir con sus compañeros el material, los niños estaban ansiosos por culminar sus creaciones y jugar con ellos.

El que realicen sus propias creaciones hizo que los niños se concentren, se esfuercen por hacer lo mejor y busquen soluciones para poder lograr el objetivo planteado. Todos los niños lograron construir su castillo, ejercitando durante el proceso de construcción sus habilidades motoras y capacidad creatividad, así como actitudes de colaboración y trabajo en equipo. En el momento del cierre del taller se realizó un proceso reflexivo con los niños sobre lo realizado a partir de algunas preguntas como: ¿Les gustó lo que hicimos hoy?, ¿Qué han construido? ¿Todos los castillos son iguales, por qué?, ¿Con qué partes de nuestro cuerpo hemos construido los castillos? ¿Para que nos puede servir lo que hemos realizado?, entre otras preguntas que los niños contestaron haciendo conciencia del proceso realizado.

Figura 5

Niños de la IE N° 16484 construyendo castillos

El sexto taller denominado “Construimos nuestros propios juguetes” se realizó el martes 21 de noviembre, fue una experiencia muy enriquecedora para el desarrollo cognitivo, socioemocional y psicomotor de los niños. El taller lo iniciamos con una conversación sobre los juguetes que tienen en aula y en casa, les propusimos que ellos realizaran imitaciones o movimientos de sus propios juguetes que ellos tienen o les gustaría tener, los niños decían: “profesora yo quiero hacer una mariposa” y realizaban la imitación de una mariposa, otros dijeron “quiero hacer un gusano que va lento”. Los organizamos en grupos,

brindamos los materiales y empezaron armar, recortar, pintar según el juguete que cada grupo pensó en construir.

Se pudo observar la atención y la originalidad de cada grupo para realizar la actividad. Ellos fueron construyendo su juguete utilizando témpera de colores, cartones, papeles, tijeras, goma, etc., se los vio muy entusiasmados y enfocados en terminar de construir el juguete, daban ideas, discutían hasta tomar una decisión. Todos los grupos al finalizar la actividad culminaron con sus creaciones y mostraron a sus compañeros el juguete que construyeron, compartieron, jugaron y finalmente comentaron como lo hicieron. Se escuchó decir: “nuestro juguete es más bonito”, “nosotros terminamos más rapidito”, “profe, nosotros pintamos azul el caballo porque no hay caballos azules”, “mi mariposa es de colares”, “el caballo corre más que la mariposa” entre otras respuestas que revelaban el entusiasmo y la fantasía de los niños.

Consideramos que fue un taller muy exitoso porque se logró que los niños manifestaran sus propias ideas para construir el juguete y realicen trabajo en equipo con la participación de todos.

Figura 6

Niños de la IE N° 16484 construyendo sus juguetes con material reciclable.

El lunes 27 de noviembre realizamos el séptimo taller el cual estuvo orientado a la “construcción de un trencito”, que posibilite a los niños movilizar sus ideas y capacidad creativa. Al iniciar la actividad se pidió a los niños sentarse en semicírculo, y se cantó una canción de bienvenida “saco una manito la hago jugar”. Terminada la canción se les presentó los materiales a utilizar durante el taller, los niños quedaron sorprendidos y muy atentos observaron el

material. Entonces, se les preguntó: “¿Qué observan?” Los niños respondieron: “conos de papel higiénico”, “cartones”. Luego se les planteó otra pregunta: ¿Qué podemos hacer con los conos de papel?”, todos con voz fuerte dijeron: “pintarlos que queden bonitos” otros dijeron “podemos hacer carritos o mejores trenes para viajar a muchos lugares”.

Se dio a conocer el propósito de la clase que era construir un trencito con el material disponible. Se pidió a los niños agruparse y se les entregó materiales, ellos empezaron a manipular para construir un tren. Durante la elaboración del trencito se observó que todos mostraban fluidez al expresar sus ideas, “es lindo hacer trenes de muchos colores y llevar de viaje a nuestros padres” comentaban. Se observó flexibilidad en sus expresiones porque tenían la capacidad de adaptase a cambios u opiniones de otros compañeros que daban ideas para la construcción del tren. Cada quién colaboraba para armar el tren ubicando uno tras de otro los conos de cartón, formando patrones de repetición con las partes o vagones del tren.

Consideramos que este fue un taller que también favoreció el desarrollo de la creatividad ya que los niños desplegaron sus ideas e iniciativas para concretarlas en el trencito que tenían que construir. Además, se favoreció el desarrollo de otras capacidades como la concentración, el pensamiento, la socialización y la regulación del comportamiento para llevar a cabo un trabajo de grupo.

Figura 7

Niños de la IE N° 16484 construyendo el trencito.

- **Evaluación de los logros y dificultades de los niños en el desarrollo de su creatividad.**

Para identificar y precisar los logros y dificultades de los estudiantes durante el programa de intervención desarrollado, se realizó en primer término la evaluación diagnóstica o de entrada, la misma que fue ejecutada en el mes de setiembre. Considerando el marco teórico, en esta evaluación, se utilizaron tres criterios: originalidad, fluidez y flexibilidad que corresponde a las dimensiones de la creatividad. La evaluación se realizó utilizando una ficha de observación como instrumento de recojo de datos, en la que se consideró 14 items, 05 para el criterio originalidad, 05 para flexibilidad y 04 para fluidez (anexo 5).

Al finalizar la intervención pedagógica, se realizó la evaluación de salida en el mes de diciembre, usando los mismos criterios y con el mismo instrumento de evaluación. Los resultados muestran que antes de la ejecución del plan de acción la mayoría de niños, presentaban un escaso nivel en el desarrollo de su capacidad creativa, en los aspectos de originalidad mostraban dependencia para hacer tareas pidiendo instrucciones al docente, por ejemplo, que se les diga qué colores debe llevar su dibujo, igualmente en la fluidez no eran capaces de generar distintas ideas, ni tampoco variarlas como criterio de flexibilidad. En cambio, en la evaluación de salida la mayoría de estudiantes avanzó significativamente en el desarrollo de la creatividad, en cuanto a originalidad, flexibilidad y fluidez, tal como se muestra en los resultados que se presentan y analizan con detalle en el capítulo IV y el anexo 8.

- **Evaluación de la ejecución de los juegos de construcción como estrategia didáctica.**

El uso de los juegos de construcción como estrategias didácticas para fomentar la creatividad significó para las docentes responsables de esta investigación una experiencia pedagógica retadora, pues, la creatividad es un aspecto escasamente trabajado en la educación inicial. Es decir, se tenía poca praxis en este campo, por tanto, había que aprender durante el trabajo mismo en la ejecución de los juegos de construcción. Sin embargo, el respaldo del marco teórico y de diferentes investigaciones sobre cómo desarrollar la

creatividad en los niños sirvieron de base para planificar, ejecutar y evaluar las actividades de aprendizaje.

Se puede destacar que una de las primeras cosas a considerar en la planificación de las actividades de aprendizaje, es la previsión de los materiales para realizar los juegos de construcción, los mismos que deben ser suficientes para cada estudiante a fin de evitar conflictos, además, ser de bajo costo y en lo posible, material reutilizable que no sea peligroso para la salud de los niños. Asimismo, el tiempo es otra variable a tener en cuenta, porque que cuando los niños juegan se entretienen tanto que el tiempo programado resulta corto, por ello, se debe considerar al tiempo en el plan de la actividad como un factor relativo, variable en función de lo interesante y productivo que resulten los juegos para el desarrollo de la creatividad de los niños.

Asimismo, la experiencia de ejecución de los juegos de construcción como estrategia para el desarrollo de la creatividad, permitió tomar consciencia de que la creatividad es sobre todo una producción original, y para que esta se despliegue en los niños, el docente debe intervenir lo mínimo durante el proceso creativo durante el juego, dando mayor libertad de acción a los niños y desplegar sus facultades creativas.

De modo general, se puede señalar que la ejecución del plan de acción permitió no solo mejorar los indicadores de creatividad en los niños, sino también el desempeño docente en la planificación y manejo de las estrategias didácticas utilizando el juego como tales.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El análisis y discusión de resultados que enseguida se presenta, está organizado por objetivos de investigación. Para ello, se irán presentado los resultados, analizando y discutiéndolos a la luz de los resultados de otras investigaciones y del marco teórico que respalda al presente estudio.

Los resultados concernientes al primer objetivo: Planificar talleres de aprendizaje, considerando el uso de juegos de construcción, dirigidos al desarrollo de la creatividad de niños de cinco años en la institución educativa N°16484 de La Coipa, revelan que este proceso se llevó a cabo con mucha eficacia. Las planificaciones curriculares resultaron pertinentes y respondieron a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, los resultados logrados en ellos, así lo corroboran.

En este sentido, se planificaron talleres en los que se incluyó los juegos de construcción como estrategia didáctica para atender esas necesidades de desarrollo de la creatividad que presentaban los niños, sintonizando efectivamente con ellas, pues los resultados así lo demuestran. Otras investigaciones como las de Villegas (2023) y Giacometti (2023), también señalan que considerar los juegos de construcción en la planificación y ejecución de las actividades de aprendizaje contribuyen al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de educación inicial.

La planificación significa prever la acción pedagógica y lo que sucederá en el futuro durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, es una herramienta clave de trabajo para el docente; sin embargo, para que realmente sea útil como señala el Minedu (2017), tiene que estar basada en las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Además, se debe considerarla como una ruta de trabajo que no es rígida, por tanto, adaptable a las circunstancias que se presente durante las actividades de aprendizaje.

Respecto al segundo objetivo: Utilizar juegos de construcción como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad de niños de 5 años en la Institución Educativa N°16484 de La Coipa, se puede decir que el uso de dichos juegos resultó positivo para el desarrollo de la creatividad de los niños que participaron de esta investigación, así lo evidenció los resultados de la evaluación de salida (anexo 8), en comparación con los resultados de la evaluación de entrada (anexo 5).

Antes de la intervención pedagógica se realizó la evaluación diagnóstica o de entrada para determinar de manera objetiva y precisa las necesidades de aprendizaje de los niños, a partir de la identificación de sus logros y dificultades en cuanto al desarrollo de la creatividad. Los resultados de esta evaluación que se pueden apreciar los anexos 3 (diario de campo del diagnóstico) y anexo 5 (evaluación diagnóstica) revelaron que los niños de 5 años mostraban en general un escaso desarrollo de su capacidad creativa. La mayoría de ellos no lograba producciones originales, necesitaba modelos que copiar o imitar, no proponían ideas nuevas para dibujar o modelar. Tampoco eran capaces de improvisar un juego incorporando nuevas ideas, no intentaban hacer algo mejor varias veces, tampoco eran capaces de asignar distintos usos a objetos y demostraban inseguridad al plasmar sus trabajos.

La problemática descrita anteriormente también la encontramos en estudios como los de Villegas (2023) quien señala en su investigación con niños de 5 años en quienes identificó una capacidad limitada para generar ideas de manera fluida, elaborar soluciones y mostrar originalidad al abordar situaciones cotidianas. Asimismo, Ventura (2018) señala en su estudio que el 65% de niños no tenían trabajada adecuadamente su creatividad.

A partir de estas constataciones de las dificutlades de los niños se decidió ejecutar un plan de acción en el que se trabajó dos campos de acción relacionados estrechamente, el campo de la planificacion de talleres y el campo de las estrategias didácticas utilizando juegos de construcción.

Los resultados de la evaluación de salida reflejaron avances significativos en los niños en cuanto a originalidad, flexibilidad y fluidez en sus producciones durante los juegos de construcción. A continuacion se presentan los resultados de las evaluaciones de entrada y salida.

Tabla 1

Resultados de las evaluaciones de la creatividad entrada y salida

		EVALUACIÓN DE ENTRADA		EVAL. DE SALIDA	
DIM	INDICADORES	Estudiantes		Estudiantes	
		SÍ	NO	SÍ	NO
Originalidad	1. Antes de iniciar la actividad propone nuevas formas de jugar.	**3**	**5**	**8**	**0**
	2. Soluciona las dificultades que se presentan.	**0**	**8**	**8**	**0**
	3. Improvisa un juego con nuevas ideas.	**0**	**8**	**7**	**1**
	4. Propone ideas de lo que van a dibujar o modelar al momento de representar el juego realizado	**0**	**8**	**8**	**0**
	5. Propone dibujar o modelar con materiales diferentes a los indicados (tiza, plumones, etc.).	**0**	**8**	**8**	**0**
Flexibilidad	6. Sus trabajos son llamativos y coloridos.	**0**	**8**	**7**	**1**
	7. Realiza varios intentos hasta encontrar una solución válida en los juegos que realiza	**0**	**8**	**8**	**0**
	8. Arma, desarma y vuelve a construir con facilidad	**2**	**6**	**6**	**2**
	9. Propone a su grupo de juego nuevas alternativas. (inicio)	**0**	**8**	**8**	**0**
	10. Soluciona los problemas que se presentan en el juego de forma diferente a lo que propone la mayoría.	**0**	**8**	**7**	**1**
Fluidez	11. Demuestra seguridad al plasmar sus ideas en sus producciones	**0**	**8**	**8**	**0**
	12. Sugiere ideas para seguir jugando	**0**	**8**	**8**	**0**
	13. Hace un recuento del juego realizado con un lenguaje verbal muy fluido (dar detalles, explicar, secuencia ordenada de ideas).	**1**	**7**	**8**	**0**
	14. Asigna diferentes usos a un objeto presentado por la docente.	**0**	**8**	**6**	**2**

Nota: Tabla construida en base a los datos recogidos en la fina de observción

En la tabla 1 se observa claramente la diferencia entre los resultados de la evaluación de entrada y la evaluación de salida, dejando ver claramente que existe avances significativos en todos los indicadores que se utilizaron para

observar las conductas creativas de los niños en sus tres dimensiones: originalidad, fluidez y flexibilidad.

En cuanto a los indicadores relacionados con la fluidez, en la tabla 1 se observa que todos los niños lograron demostrar seguridad al momento de plasmar sus ideas en sus producciones, surgían ideas al expresarse en sus juegos durante los talleres realizados. Además, durante la actividad seguían la secuencia del juego de manera ordenada.

En cuanto a la **originalidad**, en todos los indicadores, se observa que los niños antes de jugar proponen nuevas formas de juego, solucionan las dificultades que se les presenta e improvisan nuevos juegos al realizar los suyos de manera individual y grupal.

Con referencia a los ítems relacionados con la **flexibilidad,** se observa que todos los niños realizaron varios intentos para realizar sus juegos, proponían a su grupo nuevas alternativas y solucionaban sus problemas que se presentaban durante el juego. En cuanto a la **fluidez,** los indicadores de evaluación revelan que los niños sugerían nuevas ideas para continuar con el juego, así como se asignó diferente uso a objetos que presenta la docente.

En conclusión, el uso de los juegos de construcción, adecuándolos a la disponibilidad de materiales y a las necesidades de aprendizaje de los niños, influye favorablemente en el desarrollo de su creatividad notándose al finalizar la intervención pedagógica que realizan propuestas originales al dibujar o modelar, así como improvisaciones. También se evidenció que realizan varios intentos para encontrar la solución lo más rápido posible, arman y desarman y vuelven a construir figuras, objetos o personas y son capaces de asignar diferentes usos a un objeto dado.

Otros investigadores encontraron similares resultados utilizando juegos de construccion y otro tipo de juegos como herramienta, así tenemos a Izurieta (2023), Giacometti (2023) y Caluori (2020) en Ecuador quienes utilizando distintas clases de juego potenciaron el desarrollo de la creatividad en niños. En Perú de igual manera estudios como los de Villegas (2023) y Moscoso (2023) reafirman también lo favorable que resulta para el desarrollo de la creatividad realizar juegos o actividades lúdicas con los estudiantes de educación inicial.

Otro estudio como el de Negrillo (2021), establece una relación significativa entre los juegos de construcción con bloque lógicos y el desarrollo de la creatividad en los niños.

Está demostrado por múltiples investigaciones todos los beneficios del uso del juego como estrategia didáctica no solo para favorecer el desarrollo de la creatividad, sino también como afirmaba Vigotsky (1979) en sus estudios, que la actividad lúdica es un medio esencial para el desarrollo cognitivo y de las funciones psicológicas superiores ya que hace posible que los niños exploren diferentes formas de resolver problemas de manera creativa.

CONCLUSIONES

- La planificación de talleres de aprendizaje con juegos de construcción como estrategia didáctica, sirvió como una herramienta clave para el trabajo pedagógico de las docentes, ya que tomó en cuenta la atención a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, concretamente del desarrollo de la creatividad. Estas planificaciones sirvieron como una ruta de trabajo no rígida, adaptable a las circunstancias, elementos y sucesos del entorno durante las actividades de aprendizaje, por ello, las planificaciones resultaron pertinentes y efectivas para ayudar a superar las dificultades de los estudiantes y potenciar el desarrollo de su creatividad.

- Los juegos de construcción realizados con los estudiantes de cinco años, sirvieron como estrategias didácticas muy apropiadas para el desarrollo de la creatividad en sus dimensiones de originalidad, flexibilidad y fluidez. La mayoría de niños progresaron después de la intervención, se observó que realizaban propuestas originales al dibujar o modelar, así como improvisaciones en sus juegos. Asimismo, se evidenció que intentaban varias veces encontrar la solución lo más rápido posible, armaban y desarmaban, luego volvían a construir figuras u objetos y eran capaces de asignarle diferentes usos a un objeto dado.

- De modo general se puede señalar que la planificación y ejecución de talleres de aprendizaje basados en juegos de construcción resultó ser una estrategia didáctica efectiva y flexible para el desarrollo de la creatividad en niños

de cinco años. Estas actividades fueron diseñadas para adaptarse a las necesidades y al entorno de los estudiantes, su uso en el aula fomentó avances significativos en cuanto a originalidad, flexibilidad y fluidez como dimensiones de la creatividad. Durante las producciones los niños mostraron ideas innovadoras, exploraron diferentes usos para un objeto, varios de ellos generaron diferentes soluciones a problemas y mostraron persistencia para lograr una mejor producción, evidenciando un progreso notable en su creatividad.

RECOMENDACIONES

- A las docentes de educación inicial, considerar en la planificación de talleres para el desarrollo de la creatividad juegos de construcción o de otro tipo, previendo el material didáctico suficiente y apropiado para todos los niños; además, realizar el acondicionamiento previo del ambiente donde se realizarán las actividades lúdicas. Esto posibilita que las planificaciones se conviertan en herramientas de trabajo útiles y pertinentes para los propósitos de la labor pedagógica.

- Es importante tener en cuenta que la planificación de talleres u otro tipo de planificación sea producto de un trabajo colegiado de las docentes, pues el intercambio de ideas y experiencias, asegura que las planificaciones curriculares sean las más adecuadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Se recomienda a las docentes que durante el desarrollo de los juegos la intervención de la maestra sea mínimo, para dejar en libertad a los niños a fin de que por iniciativa propia desplieguen sus capacidades creativas. La docente solo debe acompañar con la mirada atenta para asegurar que no se expongan a peligros durante el juego, o también para volver a la calma en caso de conflictos, solo en esos casos deberá intervenir.

REFERENCIAS

Ajuriaguerra, J. (1997). *Manual de psiquiatría infantil.* Barcelona: Masson.

Alvarado, P. A. (11 de Diciembre de 2007). *La Teoría del Juego*. Obtenido de Slideshare: https://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-segun-jean-piaget

Araujo Suárez, Y., Santana Pérez, C. J. y Sierra Alarcón, K. D. (2023). *Potenciar la creatividad de los niños preescolares desde las actividades de construcción.* Bayamo, Granma, Cuba. Ciencia Y Educación, 4(6), pp. 6-15. https://doi.org/10.5281/zenodo.8192104.

Blázquez, D. y Ortega, E. (1988). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años.* Cincel, Madrid.

Caballero-Calderón, G. E. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje.* Trujillo, Perú. Polo del Conocimiento. Edic. 57, 6(4), pp 861-878. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf.

Cain, T. (2011). *How trainee music teachers learn about teaching by talking to each other: an action research study.* International Journal of Music Education, 29(2), pp. 149–154.

Caluori, F. R. (2020). *El juego de LEGO y la creatividad en niños de primaria: estudio de la construcción creativa en grupo.* [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid], España. https://produccioncientifica.ucm.es/documentos/6052b13246b9d97defd1146b.

Campayo-Muñoz, E. y Cabedo-Mas, A. (2018). *Investigación-acción como recurso para la innovación y mejora de la práctica educativa en conservatorios: una experiencia en las enseñanzas elementales de música en España.* Psychology, Society, & Education 10(1), pp. 15-36. https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/175335/59521.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Carevic, J. M. (7 de Marzo de 2018). *Teoría de la Creatividad*. Obtenido de Psicología-Online: https://www.psicologia-online.com/teoria-de-la-creatividad-2607.html

Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego).* Universidad de Granada.

Contreras, A. G. y Venturo, H. R. (2015). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural ministerio de cultura.* Perú, Ministerio de Cultura, QHAPAC ÑAM. https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf.

Corte, C. (2010). *La creatividad y sus etapas en los niños.* 1ra. Edición.

Fernández, R. y Peralta, F. (1998). *Estudio de tres modelos de creatividad: criterios para la identificación de la producción creativa.* Faisca,6, 68-85.

Fingerman, G. (1981). *Psicología pedagógica e infantil*. Buenos Aires - Argentina. El Ateneo.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.*

https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf.

Gardner H.(1995). Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. Segunda edición. México DF. Fondo de cultura económica.

Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. Sevilla: Wanceulen.

Gallardo-López, J. A. y Vásquez, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo.* INNOVAGOGIA. https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos.* Madrid: Ministerio de Educación y *Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).*

Gallardo Celis, T. F. (2024). El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658—Huacho, 2022. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/9854

Ger, C. (2016). Juegos de construcción en el desarrollo lógico matemático de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Escuela "Pablo Muñoz Vega ", del Distrito Metropolitano de Quito, período 2015-2016. http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12043/1/T-UCE-0010-1457.pdf.

Giacometti, R. E. (2023). *Los juegos de construcción y la creatividad de las niñas de preparatoria paralelo B De La Unidad Educativa La Inmaculada de la cuidad de Ibarra en el año lectivo 2022-2023.* [Tesis de Licenciatura en Educación Inicial, Universidad Técnica del Norte]. Ibarra, Ecuador. http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14335/2/FECYT%20%204219%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf.

Gómez, J. F. (2012). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo.* CCAP, 10 (4), 5-13.

Hernandez, G. E. (2001). *La capacidad creativa en edad pre escolar.* 1er. Edic.

Hernández, A., & Di Paolo, A. (2016). *El juego como herramienta pedagógica en el desarrollo de la creatividad infantil*. México: Editorial Trillas.

Hernández, M. y Ullán de la Fuente, A. M. (2007). *La creatividad a través del juego.* Amarú, Salamanca.

Huidobro, T. (2002). *Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados.* [Tesis para optar el título de Doctor en Psicología, Universidad de Complutense], Madrid.

Izurieta, F. M. (2023). *La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut de la parroquia de Aloasi [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)].* Latacunga, Ecuador.

Justiniano, V. H. (2022). *Actividades lúdicas y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo].* https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/114550/Justiniano_VHG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Kemmis, S. (1989). *Investigación en la acción.* Enciclopedia Internacional de La Educación, 6, pp. 3330–3337.

Kemmis, S. y McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la Investigación-Acción.* Barcelona, España. Editorial Laertes.

Lirio, J. (2018). *La creatividad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I "Fernando Stahl" La Oroya – Yauli. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú.].* https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1563.

López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica.* Bilbao. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco. Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.

Machado, M., Marquéz, A. y Acosta, R. . (2021). *Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos.* Revista de Educación y Desarrollo (59). https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf.

Madrona, P. G., Contreras, O. R. y Gómez, I. M. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada.* Revista Iberoamericana de educación, 47, 71-96.

Mejía Villar, A. L. (2014). *La evolución del juego durante el desarrollo infantil.* Blog de Psicometria. http://almevi06.blogspot.com/2014/06/la-evolucion-del-juego-durante-el.html.

Ministerio de Educación de Ecuador. (2022). *Módulo de juego trabajo.* Quito. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf.

Ministerio de Educación. (2017). *Cartilla de planificación curricular para educación primaria*. Lima.

Montero, B. (2017). *Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología.* Pensamiento Matemático, 7 (1), 75-92.

Moscoso, J. C. (2023). *Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022.* [Tesis de Maestría en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. Huaral, Lima. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106063/Moscoso_JCI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Navarro, J. y Martín, C. (2010). *Psicología de la educación para docentes.* Pirámide, Madrid.

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores.* Barcelona, INDE.

Negrillo, G. B. (2021). *Los juegos visuales motores en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 378 El Faro Santa Maria – Huacho.* [Tesis de Licenciatura en Educación de Nivel Inicial, Universidad Nacional José Fautino Sánchez Carrión]. Lima. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7453/TESIS%20NEGRILLO%20GUZMAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Paredes, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego.* En J. A. Moreno (Coord.). Aprendizaje a través del juego. (pp. 11-31). Málaga: Aljibe.

Pascale, P. (2005). *¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi.* Arte, Individuo y Sociedad,17, 61-84.

Piaget, J. (2008). La psicología de la inteligencia. Barcelona: Crítica.

Piedra, C. (2016). Utilización de los juegos de construcción para potenciar la creatividad de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad del nivel inicial II

de la escuela José Miguel Burneo Burneo de la ciudad de Loja período 2014-2015. [Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación en Psicología Infantil y Educación Parvularia]. Ecuador. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11091/1/CARMEN%20ALICIA%20PIEDRA%20JAP%c3%93N.pdf.

Pineda, M. (2019). Fases del proceso creativo. https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/149075/4/FasesDelProcesoCreativo.pdf

Rodríguez, J. M. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El juego social.* [Tesis de Grado en Educación Infantil, Universidad de Valladolid]. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3993/TFG-G365.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Sáenz, J. (2015). *Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía. .* En J. Sáenz et al. Psicología y pedagogía en la primera mitad del siglo XX (pp. 13-42). Madrid: UNED.

Sanuy, A. (1998). *¿A qué jugamos?.* España: Marsiega.

Sarlé, P., Rodríguez , I., y Rodríguez, E. (2014). *Juego de construcción. Caminos, puentes y túneles. .* Buenos Aires. https://docplayer.es/7637155-Juego-de-construccion.html.

Spencer, H. (1861). *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física).* (MAadrid, Akal, 1983).

Tójar, J.C. (2006). Investigación cualitativa: comprender y actuar. Madrid. La Muralla.

Truglio, R. T., & Nast, B. S. (2024). The role of formative research in teaching playful problem solving on Sesame Street. Journal of Children and Media, 18(3), 322-333. https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2356957

Viciana, V. y Conde, J. L. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil.* En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.

Villamizar, A. G. (2012). *La Creatividad desde la Perspectiva de Estudiantes Universitarios.* Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 10(2), 212-237. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4119815.pdf.

Villegas, L. B. (2023). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cinco años en la institución educativa particular peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020* [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32673/CREATIVIDAD_DESARROLLO_VILLEGAS_LAZARO_BRENDA_CAROLAY.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas.* Ediciones Fausto. https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Ynca, M. M. y Quispe, T. C. (2022). *La creatividad y sus niveles en los infantes de 5 años en el pronoei de Umpuco en el distrito de Palca, 2021.* [Tesis de Pregrado, Universidad José Carlos Mariátegui], Moquegua, Perú.

https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1467/Marcelina_Corina_tesis_t%c3%adtulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Zabalza, M. (2012). *Competencias docentes del profesorado universitario: calidad y desarrollo profesional*. Narcea Ediciones.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°16484 DE LA COIPA

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de niños de cinco años a través del uso de juegos de construcción como estrategia didáctica en la Institución Educativa N°16484 de La Coipa?	**OBJETIVO GENERAL:** Favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°16484 de La Coipa a través del uso de juegos de construcción como estrategias didácticas en las actividades de aprendizaje. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:** - Planificar talleres de aprendizaje, considerando el uso de juegos de construcción, dirigidos al desarrollo de la creatividad de niños de cinco años en la institución educativa N°16484 de La Coipa. - Utilizar juegos de construcción como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad de niños de 5 años en la Institución	**Planificación curricular de talleres de aprendizaje**	Planificar talleres de aprendizaje orientados al desarrollo de la creatividad considerando el uso de juegos de construcción.	- Analizar competencias, capacidades y diversificación de los desempeños del diseño curricular. - Identificación de las necesidades de los niños con relación al desarrollo de la creatividad. - Planificación de talleres para desarrollar la creatividad considerando el uso de juegos de construcción. - Evaluación del proceso de planificación.	**TIPO DE INVESTIGACIÓN** Investigación Acción Educativa. **FASES DE LA INVESTIGACIÓN** - Planificar el cambio a lograr. - Planificar en base a lo planificado y observar las consecuencias del cambio. - Reflexionar para comprender los procesos y consecuencias del cambio. - Replanificar o adaptar los planes. - Volver actuar y observar nuevamente. - Volver a reflexionar y así sucesivamente.
		Uso de estrategias didácticas: juegos de construcción	Utilizar juegos de construcción como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad.	- Selección de juegos de construcción para el desarrollo de la creatividad. - Ejecución de los talleres para el desarrollo de la creatividad con juegos de construcción. - Evaluación de los logros y dificultades de los niños en el desarrollo de su creatividad.	

	Educativa N°16484 de La Coipa.			- Evaluación de la ejecución de los juegos de construcción como estrategias didácticas.	**PARTICIPANTES** 2 docentes 08 niños de 5 años.

ANEXO 2

PLAN DE ACCIÓN

<table>
<tr><td colspan="4">OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Planificar talleres de aprendizaje, considerando el uso de juegos de construcción, dirigidos al desarrollo de la creatividad de niños de cinco años en la institución educativa N°16484 de La Coipa.</td></tr>
<tr><th>Acción General</th><th>Actividades específicas</th><th>Fecha</th><th>Técnicas y procedimientos para el control y registro de información</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Planificar talleres de aprendizaje orientados al desarrollo de la creatividad considerando el uso de juegos de construcción.</td><td>Analizar competencias, capacidades y diversificación de los desempeños del diseño curricular.</td><td>20 agosto – 08 de setiembre del 2023</td><td rowspan="4">• Revisión y análisis documental.
• Ficha de observación del desarrollo de la creatividad.
• Diarios de campo.
• Categorización y análisis de la información.</td></tr>
<tr><td>Identificación de las necesidades de los niños con relación al desarrollo de la creatividad.</td><td>Septiembre del 2023</td></tr>
<tr><td>Planificación de talleres para desarrollar la creatividad considerando el uso de juegos de construcción.</td><td>Septiembre – Diciembre del 2023</td></tr>
<tr><td>Evaluación del proceso de planificación.</td><td>Setiembre - diciembre del 2023</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="4">OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Utilizar juegos de construcción como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad de niños de 5 años en la Institución Educativa N°16484 de La Coipa.</td></tr>
<tr><th>Acción General</th><th>Actividades específicas</th><th>Fecha</th><th>Técnicas y procedimientos para el control y registro de información</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Utilizar juegos de construcción como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad.</td><td>Selección de juegos de construcción para el desarrollo de la creatividad</td><td>Agosto - setiembre del 2023</td><td rowspan="4">• Revisión y análisis documental.
• Observación participante.
• Diario de campo.
• Ficha de observación del desarrollo de la creatividad.
• Diario de campo.
• Categorización y análisis de información.</td></tr>
<tr><td>Ejecución de los talleres para el desarrollo de la creatividad con juegos de construcción.</td><td>Septiembre – Diciembre del 2023</td></tr>
<tr><td>Evaluación de los logros y dificultades de los niños en el desarrollo de su creatividad.</td><td>Septiembre – Diciembre del 2023</td></tr>
<tr><td>Evaluación de la ejecución de los juegos de construcción como estrategias didácticas.</td><td>E. Proceso: 22 de septiembre del 2023</td></tr>
</table>

ANEXO 3

DIARIOS DE CAMPO DEL DIAGNÓSTICO

Siendo el día jueves 7 de setiembre del 2023 a las 8´00 am reunidas en la institución educativa Nº 16484 El Rejo, desarrollamos la actividad Nos divertimos pintando un castillo al iniciar la actividad en asamblea conjuntamente con los niños realizamos una dinámica de presentación para motivar y conocernos, los niños se encontraban muy distraídos ,desde luego la docente mostró una lámina de un dibujo colorido y algunos se pusieron a observar muy atentos la docente preguntó que observan, ellos respondieron un dibujo colorido hacemos uno igual ,dos de ellos respondieron si profesora y como lo haremos, que necesitaremos, ellos respondieron colores, lápiz, hojas, témperas, plumones, la docente dijo muy bien empecemos. Los niños se sentaron en su mesa y la docente entregó el material a utilizar a cada niño. Durante la actividad observamos que los niños y niñas de 5 años en su mayoría mostraban dificultades de creatividad al pedir ayuda a la docente para dibujar, pintar, recortar, pegar, y por más que la docente buscaba estrategias de ver las formas de que se animen hacer solos su actividad, ellos igual diciendo no se puede, como lo hago profesora, que color voy a pintar querían que se les indique lo que tenían que hacer, los colores que tenían que utilizar ,mientras la docente explicaba la actividad se distraían rápido ,solo querían fichas para trabajar, no tenían la capacidad de crear ellos mismos sus dibujos y tampoco eran autónomos al realizar sus actividades. Al finalizar la docente observó que sus trabajos no estaban muy coloridos, pero igual felicitó a los niños por el trabajo realizado.

ANEXO 4

CARTEL DE DIVERSIFICACIÓN DE DESEMPEÑO DE LAS ÁREAS CURRICULARES SELECIONADAS

ÁREAS \ CONCEPTOS CLAVE		CREATIVIDAD	JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN
PERSONAL SOCIAL	**Competencia 1** "CONSTRUYE SU IDENTIDAD"	Esta competencia se relaciona con creatividad porque permite a los niños ser autónomos en sus acciones y acciones. Según Corte, 2010 La creatividad está estrechamente vinculada a la generación de ideas únicas e inéditas, logrando que la parte imaginativa florezca y se obtenga el desarrollo de pensamientos que pueden ser clave para solucionar problemas o dificultades. La creatividad, según se plantea, evoluciona de manera significativa cuando se cultiva desde la etapa de bebé, ya que es en esta fase formativa, entre los 2 y los 6 años de edad, donde se deben fortalecer estas habilidades. Esto se debe a que los niños son especialmente receptivos y absorben con mayor eficiencia el conocimiento adquirido durante esta fase temprana de su desarrollo.	Esta competencia se relaciona con juegos de construcción porque ayuda a los niños a desarrollar un sentido de identidad y autoconocimiento. Participar en juegos promueve la internalización de valores, actitudes y normas esenciales para una convivencia adecuada en la sociedad. A lo largo de nuestras vidas, hemos aprendido a relacionarnos con nuestro entorno familiar, material, social y cultural mediante la práctica del juego (Gallardo-López y Vásquez, 2018).
	Estándares de aprendizaje según Nivel (II Ciclo y III) Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único.	Este estándar se relaciona con la creatividad al momento que los niños y niñas toman conciencia de los aspectos que lo hacen único, cuando se reconoce a sí mismo a partir de sus características físicas, cualidades, habilidades, intereses.	Este estándar se relaciona con juegos de construcción cuando los niños de manera autónoma juegan en un determinado espacio armar y desarma objetos ya que les permite desarrollar su potencial e imaginación.

	Se identifica en algunas De sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son Importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo Ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	La curiosidad de los infantes entre los 2 y 6 años es muy fuerte. comienzan a explorar por sí mismos el uso de objetos y desarrollan sus emociones, lo que contribuye a moldear su personalidad al entrar en la educación básica inicial (Ynca y Quispe, 2022, p.16).	Para Carmona y Villanueva (2006, p. 11) el juego se define como una forma de relacionarse con el mundo que se caracteriza por la actitud del jugador hacia la realidad. Es una actividad que se disfruta por sí misma, en lugar de estar impulsada por factores externos de la realidad.
	Desempeños (5 años) • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se	Este desempeño se relaciona con creatividad porque permite a los niños tomar la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toman.	Este desempeño se relaciona con juegos de construcción porque permite a los niños realizar actividades de juegos según sus intereses ya que actúan de manera autónoma al realizar sus juego individuales y grupales.

	organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. Ejemplo: El niño, propone traer chicha morada en lugar de gaseosa, y dice que la chicha es más sana que la gaseosa.	Según Howard Gardner (1988, citado por Carevic, 2018), menciona que la persona creativa se caracteriza por su habilidad para regularmente resolver problemas, crear productos o plantear temas nuevos en un campo específico, de manera inicialmente novedosa pero que con el tiempo llega a ser aceptada dentro de un contexto cultural particular.	Según estos autores, el juego infantil que subyace en los programas de juego grupal se caracteriza por siete aspectos fundamentales: disfrute, autonomía, enfoque en el proceso, participación activa, elementos de ficción, implicación seria y compromiso (Gallardo-López y Vásquez, 2018).
	Competencia 2 “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	Esta competencia se relaciona con la creatividad porque el niño se relaciona con sus compañeros mediante la creación de juegos o actividades en común. La fluidez creativa implica la rapidez en la generación de ideas y la capacidad para generar una cantidad significativa de ideas de manera inmediata en respuesta al problema (Hernández, 2001).	Esta competencia se relaciona con juegos de construcción porque el niño y niña identifique sus avances, dificultades y logros referentes al cumplimiento de los acuerdos y/o normas de convivencia a través de los juegos cotidianos. Los infantes, en particular, juegan durante sus primeros años para divertirse, establecer relaciones afectivas y desarrollar la solidaridad. Al mismo tiempo, a través del juego, los niños estimulan su fantasía, imaginación y parte su creativa, mientras conocer cómo vivir e interactuar con su entorno.

	Estándares de aprendizaje según Nivel (II Ciclo y III) Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia Para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Este estándar se relaciona con la creatividad porque los niños actúan por iniciativa propia al desarrollas sus actividades. Teoría del autor Amabile (1983, citado por Villamizar, 2012, p. 216) el cual esta perspectiva se enfoca en la teoría intrínseca de la estimulación. Sostiene que las personas serán más creativas cuando estén principalmente motivadas por el interés, la satisfacción personal y el desafío inherente al trabajo, en lugar de estar impulsadas por presiones externas.	Este estándar se relaciona con juegos de construcción porque permiten jugar y crear algo diferente cada día, a través de la imaginación y de acuerdo a sus intereses. A través de la interacción con otros niños, los pequeños aprenden a abordar y resolver problemas, así como a desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar del otro, lo que se conoce como empatía (Rodríguez, 2013).
	Desempeños (5 años) • Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el	Este desempeño se relaciona con creatividad porque los niños de manera libre desarrollan sus competencias y habilidades a realizar sus actividades. Es decir, el ser creativo se refiere a la habilidad de la persona para producir y conservar lugares distintos al resto, logrando el objetivo para destacar en diversos ámbitos, sea en el espacio	Este desempeño se relaciona con juegos de construcción porque jugar ayuda a nuestros pequeños a crear vínculos afectivos que generan en ellos seguridad. Los juegos simbólicos permiten a los niños comprender y adaptarse a su entorno, fomentan la cooperación y la comunicación, y ayudan en la

	grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	social, familiar, de trabajo o académico (Ynca y Quispe, 2022, p.12).	exploración y comprensión de sí mismos y en la adaptación socioemocional. (Rodríguez, 2013).
	Competencia 3 "CONSTRUYE SU IDENTIDAD, COMO PERSONA HUMANA, AMADA POR DIOS, DIGNA, LIBRE Y TRASCENDENTE, COMPRENDIENDO LA DOCTRINA DE SU PROPIA RELIGIÓN, ABIERTO AL DIÁLOGO CON LAS QUE LE SON CERCANAS"	Esta competencia se relaciona con la creatividad porque busca responder a la necesidad más profunda y más radical que tiene el ser humano. Los espacios o ámbitos también pueden influir en la creatividad al ser reactivos o activamente positivos, al seleccionar estrecha o ampliamente la novedad, o al estar bien enlazados con el resto del sistema social, o no (Pascale, 2005).	Esta competencia se relaciona con juegos de construcción porque permite a los niños desarrollar su imaginación a través de juegos cotidianos que realizan. Varios estudiosos concuerdan, sin equivocarse, que jugar resulta ser una acción divertida y fundamental, ayuda el crecimiento total del infante, además que trabaja la autonomía para elegir y ejecutar actividades espontáneamente, con libertad y seguridad. Asimismo, que motiva a mejorar los aspectos: afectivo-emocionales, imaginación y creatividad, psicomotor, moral, e intelectual, social. (Rodríguez, 2013).
	Estándares de aprendizaje según Nivel (II Ciclo y III) Realiza acciones por propia iniciativa para agradecer el amor que recibe de su familia y de su entorno. Participa de acciones que muestren su solidaridad y generosidad hacia su prójimo como muestra del amor que recibe de Dios.	Este estándar se relaciona con creatividad porque permite a los niños ser seres proactivos que toman la iniciativa por ellos mismos al menciona a Dios. Del autor Guilford (1950, citado por Villamizar, 2012, p. 216) sostiene que existen atributos de la personalidad identificados en características particulares tales como la Valoración: la evaluación del producto de acuerdo con los	Este estándar se relaciona con juegos de construcción porque al crear juegos los niños en un determinado ambiente tratan de compartir con sus compañeros. Los infantes, en particular, juegan durante sus primeros años para divertirse, establecer relaciones afectivas y desarrollar la solidaridad. Al mismo tiempo, a través del juego, los niños estimulan su fantasía, imaginación y parte su creativa, mientras

		criterios predominantes en el ámbito de la experiencia en el que surgió.	conocer cómo vivir e interactuar con su entorno. (Gallardo-López y Vásquez, 2018).
	Desempeños (5 años) • Participa en las prácticas de la confesión religiosa de sus padres o comunidad – como rituales y fiestas–, y lo comparte con sus compañeros.	Este desempeño se relaciona con creatividad porque permite a los niños crear juegos y compartir sus costumbres religiosas o culturales. El individuo creativo opera en un entorno que consta de dos puntos fundamentales: el simbólico o cultural, nombrado "dominio" (por ejemplo, matemáticas, artes plásticas, música), y el social, conocido como "ámbito" (una sociedad de técnicos o expertos quienes validan el producto creativo). Csikszentmihalyi (1988, citado por Villamizar, 2012, p. 216)	Este desempeño se relaciona con juegos de construcción porque de acuerdo a sus costumbres tanto religiosas como culturales construirá juegos y compartirá a sus compañeros. Además, el juego les brinda la oportunidad de adquirir conocimientos, interactuar con otros niños, liberar tensiones individuales y colectivas, y aprender habilidades sociales positivas, como compartir, cooperar y expresar emociones adecuadamente, entre otros. Les hace conocer su cuerpo y sus capacidades, mejoran su comportamiento y hallan su ocupación social (Gallardo-López y Vásquez, 2018).
PICOMOTRIZ	**Competencia 1** “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Esta competencia se relaciona con la creatividad porque los niños combinan con eficacia las habilidades motrices específicas y regula su cuerpo a través de su autonomía. Según Ynca y Quispe, 2022, p.12 “Una de las concepciones sobre la creatividad es el hecho de ser cualidad natural del individuo en su proceso de desarrollo. Esta creatividad es estimulada los familiares y el entorno en el que se desarrolla el ser humano. Una persona creativa nace con la curiosidad y el deseo de	Esta competencia se relaciona con el Juego porque se va a desarrollar la creatividad a partir de la motricidad de los niños, de acuerdo su nivel. De acuerdo al Marco Teórico de la investigación (….) Dice que “Los juegos constructivos son acciones que los niños llevan a cabo utilizando objetos, lo que contribuye al desarrollo de habilidades esenciales como la coordinación de movimientos precisos, la destreza manual, y el

		avanzar más allá de lo convencional, explorando nuevas posibilidades en lo que ya existe.	progreso cognitivo. actividades en las cuales se emplean diversos objetos o herramientas para llevar a cabo una exploración manual" De acuerdo a (…) "Esto contribuye al avance de la psicomotricidad en los niños, involucrando la coordinación entre sus ojos y sus manos, también conocida como habilidad óculo-manual. Además, se les permite a los niños explorar de manera libre, lo que contribuye a potenciar su capacidad imaginaria al ensamblar y separar las piezas de construcción"
	Estándares de aprendizaje según Nivel (II Ciclo y III) Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y	Este estándar se relaciona con creatividad porque los niños desarrollan la capacidad de ser creativo de crear sensaciones personales y experiencias que les permita explorar el mundo que los rodea. En cuanto a los niños, la creatividad es fundamental en su desarrollo, ya que a través de juegos y actividades lúdicas pueden explorar y desarrollar su creatividad de manera práctica. Posteriormente, en la escuela, la formación académica brinda oportunidades para fomentar y fortalecer la creatividad de manera más conceptual (Ynca y Quispe, 2022, p.15).	Este estándar se relaciona con juegos de construcción porque potencian la imaginación y el desarrollo creativo, así como la creación de sus propios juegos. En la fase de Educación Inicial, los niños emplean predominantemente su cuerpo y movimientos como herramientas principales para conectarse con su entorno y obtener los primeros conocimientos sobre el mundo que los rodea. (Madrona, Contreras y Gómez, 2008, p. 71).

	movimiento en situaciones de juego		
	Desempeños (5 años) • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.	Este desempeño se relaciona con creatividad porque permite a los niños expresar de manera autónoma sus emocione al realizar movimientos con su cuerpo. En cuanto a los niños, la creatividad es fundamental en su desarrollo, ya que a través de juegos y actividades lúdicas pueden explorar y desarrollar su creatividad de manera práctica. Posteriormente, en la escuela, la formación académica brinda oportunidades para fomentar y fortalecer la creatividad de manera más conceptual (Ynca y Quispe, 2022, p.15).	Este desempeño se relaciona con juegos de construcción porque al realizar juegos de manera autónoma realizan habilidades motrices con su cuerpo. Jugar es esencial para mejorar la evolución de los niños, esto va más allá de ser simplemente placentero, lúdica y recreativo. Con el juego, los niños desarrollan habilidades físicas, técnicas y motrices propias de diferentes juegos deportivos. También les permite descubrir, observar, explorar y comprender la realidad que está a su alrededor, así como ser conscientes cada uno (Gallardo-López y Vásquez, 2018).

ANEXO 5

INSTRUMENTO FICHA DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE LA CREATIVIDAD

	ORIGINALIDAD										FLEXIBILIDAD										FLUIDEZ							
Ítems de observación	1 Antes de iniciar la actividad propone nuevas formas de jugar.		2 Soluciona las dificultades que se presentan.		3 Improvisa un juego con nuevas ideas.		4 Propone ideas de lo que van a dibujar o modelar al momento de representar el juego.		5 Propone dibujar o modelar con materiales diferentes a los indicados (tiza, plumones, etc.).		6. Sus trabajos son llamativos y coloridos.		7 Realiza varios intentos hasta encontrar una solución válida en los juegos que realiza.		8 Arma, desarma y vuelve a construir con facilidad		9 Propone a su grupo de juego nuevas alternativas.		10 Soluciona los problemas que se presentan en el juego de forma diferente a lo que propone la mayoría.		11 Demuestra seguridad al plasmar sus ideas en sus producciones		12 Sugiere ideas para seguir jugando		13 Hace un recuento del juego realizado con un lenguaje verbal muy fluido (dar detalles, explicar, secuencia ordenada de ideas)		14 Asigna diferentes usos a un objeto presentado por la docente.	
Estudiantes	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no
1.A		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x
2.B		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x
3.C		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x
4.D		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x
5.E	x			x		x		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x
6.F		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x
7.G	x			x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x
8.H	x			x		x		x		x		x		x	x			x		x		x		x	x			x
Total	3	5	0	8	0	8	0	8	0	8	0	8	0	8	2	6	0	8	0	8	0	8	0	8	1	7	0	8
OBSERVACIONES	En cuanto a la originalidad, en el primer item, solo 3 de los niños proponen nuevas formas de jugar. Respecto a los demás ítems relacionados con la originalidad se observa que hay dificultades para presentar ideas nuevas, improvisar, solucionar dificultades. En cuanto a los ítems relacionados con la flexibilidad, observamos que en primer item los niños tienen dificultades para realizar trabajos coloridos también les cuesta buscar soluciones a sus diversos juegos. En cuanto a armar y desarmar los juegos los niños se frustran demasiado rápido y no buscan más soluciones. Con respecto al item 10 en su mayoría los niños no buscan nuevas soluciones. En cuanto a los ítems relacionados con la fluidez, se observa que los niños no tienen esa seguridad al momento de plasmar sus ideas en sus producciones. Con respecto al item 11 los niños son temerosos al expresar sus ideas. Con respecto al item 12 no sugieren ideas nuevas. Con respecto al item 13 la mayoría de niños cuentan detalles de los juegos realizados, pero no de una manera ordenada.																											
CONCLUSIONES	En conclusión, la mayoría de los niños no logran aún desarrollar la capacidad de involucrarse con facilidad a las nuevas circunstancias o demandas de las actividades. En lo observado concluimos que en cuanto a las tres dimensiones aplicadas se observa un escaso desarrollo de la creatividad al momento de desarrollar sus actividades																											

ANEXO N° 6

TALLERES DE PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa **:** 16484 El Rejo -La Coipa
1.2. **Profesoras:** **:** Quispe Imaña Dalia Marlita
: Saavedra Berrú María Del Pilar
1.3. **Duración** **:** 45 minutos
1.4. Edad **:** 5 años.

II. NOMBRE DEL TALLER **: "SOMOS CREATIVOS REALIZANDO JUEGOS CONSTRUCTIVOS"**

III. **SITUACIÓN** **:** Por medio de estos Taller, queremos lograr que los niños y niñas de 5 años de la institución educativa 16484 El Rejo -La Coipa, satisfagan su interés por descubrir y manipular los objetos y materiales por medio de juegos de construcción para desarrollar la creatividad, ya que su aplicación se justifica en tratar de contribuir a mejorar las dificultades motoras, emocionales y cognitivas que están impidiendo el aprendizaje de los niños y niñas y su desarrollo normal.

Para tal hemos programado aplicar talleres en el cual se realizarán diferentes Actividades y movimientos libres con su cuerpo, contando con el apoyo y participación de los Padres de Familia, logrando en conjunto relacionarnos con nuestro entorno y así poder pensar, sentir y actuar en forma integrada, manifestándolo todo el tiempo a través del cuerpo y de nuestras conductas.

IV. PRE PLANIFICACIÓN

V. ¿QUE LOGRARAN LOS NIÑOS EN ESTE PROYECTO?

AREA PSICOMOTRIZ		
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.		
COMPETENCIAS	CAPACIDAD	5 AÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	• Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente.	Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles

		de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).

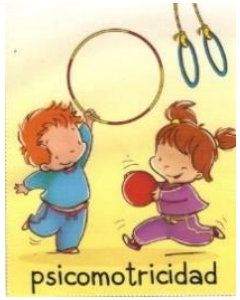
Área personal social		
construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Competencia	**Capacidad**	**Desempeños**
"CONSTRUYE SU IDENTIDAD"	Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.	• Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o accciones. • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género • Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.
"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Interactúa con todas las personas.	• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.

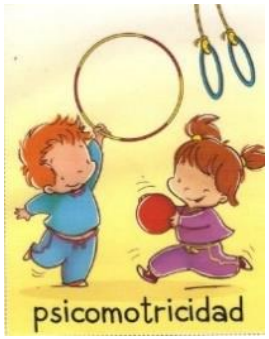
EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	• Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	• Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. • Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

VI. SELECCIÓN DE ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA DESARROLLAR:

LUNES	MIERCOLES	VIERNES	LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Inventamos caminos	El tunel de las ulas ulas	Camino con obstáculos	Elaboremos una maqueta de nuestra comunidad.”	Construimos un robot	Contruimos un trencito
Contruimos nuestros propios juguetes	Contruimos pistas con dificultades	Construimos la casa de mis sueños	Creamos un castillo		

Evaluación: Diaria y al finalizar el Taller se evalúa con los niños

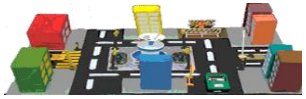
TALLER	**“INVENTAMOS CAMINOS “**	T	RECURSOS
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Y PERSONAL SOCIAL	 **Asamblea:** Nos sentamos en circulo, conversamos con los niños sobe la ctividad del día de hoy ,primero salimos a recorrer los caminos de nuestra comunidad al regresar a aula les les preguntamos durante el recorrido que les parecio el paseo mientras recorriamos el camino. **Expresividad motriz:** Pedimos a los niños inventar diferentes caminos imaginarios, observamos los desplazamientos que realizan los niños y motivamos a que se observen lo que hacen e imiten los caminos que recorren, pueden ser caminos ondulados, rectos. Luego les pedimos a los niños que busquen en el patio marcas en el piso y sigan esos caminos. Proponemos formar grupos de tres niños y entregamos bloques para que diseñen caminos diferentes formas de pasar en el. Los niños se organizan y muestran sus caminos y la forma que buscaron para recorrerlos. explican por qué eligieron esa forma en sus caminos preguntamos :¿En que direccion caminaron? ¿Quiénes fueron hacia arriba? ¿Hacia abajo? ¿Quiénes fueron hacia un lado? ¿Quien tiene el camino más original, diferente a los demás? ¿Hacia donde llevan esos caminos? **Relajacion:** Nos sentamos con una pareja, espalda con espalda sobre el piso y cerramos los ojos para descansar. **Representacion Gráfica:** Proponemos a los niños dbujar el camino que nos parecio mas dificil de pasar. **Cierre:** Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicirculo compartimos lo que m asnos gusto de la actividad, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.	45 m.	Sala Pañuelos Música Hojas Colores Lápices

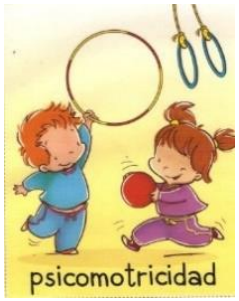
TALLER	**“EL TUNEL DE LAS ULAS “**	T	RECURSOS
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Y PERSONAL SOCIAL	 **Asamblea:** Nos sentamos en círculo en el aula, cantamos con los niños “si tenemos muchas ganas de gritar” **Expresividad motriz:** Los niños se forman en dos filas y a una señal atraviesan el tunel en posición de gateo intentanto no rozarlo con su cuerpo pasan de dos en dos y al llegar al final tendrán que construir algún objeto con los vasos que los niños han acordado previamente el que construye mas rápido regresa y pasa el siguiente niño, gana el grupo que construye el objeto más original y rápidamente . **Relajación:** Los niños se acuestan y respiran lentamente , descansan un momento. **Representacion Gráfica:** Dibujan lo que màs les gustó de la actividad. **Cierre:** Nos sentamos en círculo todos juntos conversamos sobre las posiciones más difíciles de imitar, las más graciosas y las describimos.	45 m.	Diálogo Niños Niñas Ulas Patio vasos Hojas Lápices Colores

TALLER	**“CONSTRUIMOS UN CASTILLO”**	T	RECURSOS
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Y PERSONAL SOCIAL 	**Asamblea:** Motivamos a los niños y niñas, luego la maestra dispone del aula donde colocará a los niños y niñas en un círculo y les haremos recordar las normas de convivencia invitándoles a que las mencionen y empezaremos a cantar una canción incentivando el movimiento de nuestras manos y dedos. Canción el: “Popurrí de las manos” Posterior a ello se les presenta el material y se deja que los niños familiaricen con estos materiales por unos minutos. También se les dirá: ¿Alguna vez han jugado con conos de papel? ¿Que podríamos hacer con ello? ¿Será difícil? Luego la maestra les explicará a los niños cual es el propósito de la actividad. Propósito: Los niños arman un castillo ensartando cada cono de papel. **Expresividad motriz:** Después de mostrarles el material que van a emplear, la maestra invita la participación de los niños en relación a las normas que deberán tener para poder jugar todos. **Relajación:** Luego les decimos a nuestros niños que nos sentaremos en el piso y los invitamos a tensar y destensar los músculos**,** les decimos que imaginamos que nuestro dedito es una vela y soplaremos para apagarla. **Representacion Gráfica:** Nos dirigimos a nuestras mesas y le pedimos a nuestros niños que dibujen lo que más les ha gustado del juego, para eso la maestra les brindará plumones, colores, hojas de papel, crayolas, etc. **Cierre:** Finalmente, la maestra pasará por cada asiento de los niños observando lo que trabajaron y les pregunta: ¿Les gustó lo que hicimos hoy? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué parte de nuestro cuerpo usamos hoy? ¿De qué manera la hemos usado? ¿Tuvimos alguna dificultad al usarlo?	2:35 3:20 45 m.	Crayolas Colores Plumones Hojas Patio

TALLER	**“CAMINO CON OBSTÁCULOS “**	T	RECURSOS
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Y PERSONAL SOCIAL	**Asamblea:** Nos sentamos en círculo en el patio , delimitamos el espacio en donde trabajaremos. Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales, para el calentamiento. Mostramos a los niños y niñas las ulas y sillas con las cuales trabajaremos . **Expresividad motríz:** Recordamos las normas de convivencia y mencionamos a los niños y niñas la actividad que vamos a realizar, observan las sillas y las ulas como están colocadas, escuchamos sus opiniones sobre como las podemos pasar: Dan sus propuestas pasando y levantando el pie, arrastrándonos debajo de las ulas, pasando muy rápido o muy lento.Tomen esta actividad como un buen ejemplo para desarrollar fluidez y flexibilidad. **Relajacion:**Nos sentamos en un círculo respetando el distanciamiento y cerramos los ojos rotamos la cabeza lentamente,luego hacemos círculos con nuestros hombros y luego con los brazos y piernas. Realizan ejercicios de respiración y luego se acustan en el piso a descansar un momento. **Representación Gráfica:** Proponemos a los niños dibujar la actividad realizada utilizando sus colores o crayolas . **Cierre:** Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicírculo compartimos lo que más nos gustó de la actividad, y en forma voluntaria cuentan lo que dibujaron .	45 m.	Ulas Patio Niños niñas Hojas Crayolas Lápices Radio Usb Cintas de colores Tizas Plumones Papelotes

TALLER	**“ELABOREMOS UNA MAQUETA DE NUESTRA COMUNIDAD.”**	T	RECURSOS
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Y PERSONAL SOCIAL	La maestra presenta una canción de “Bienvenida.” Para recibir a los niños y niñas. *Con una mano* *Nos saludamos,* *Pero con una no nos ven.* *Con las dos manos* *Nos saludamos,* *Y hacemos ruido con los pies.* La maestra presenta una lámina sobre la comunidad para que los niños y niñas observen cuales son los lugares más representativos y las describen. Proponemos hacer una maqueta sobre nuestra ciudad. Pedimos a los niños sacar el material que se les pidió anticipadamente, como cajas de fósforos, conos de papel higiénico, vasos y botellas revistas, cartón, silicona, entre otros. Para poder manipularlos. Los niños fomentan varias ideas y manipulan el material a trabajar. Primeramente, forramos las cajitas para hacer las casitas e instituciones de la comunidad. (posta, colegio, la iglesia). Luego hacemos árboles y plantas con cartones, tubos de papel toalla e higiénico, vasos de yogurt. Después recortamos imágenes de personas y las pegamos en cartones.	45 m.	Cajas de Fósforos. Jugos Cono de papel higiénico Botellas chicas Papelotes Plumones Silicona Crayones Papel de colores Cartulina Diálogo Tubos

	Seguimos forrando cajitas para hacer carritos o combis. Terminada a la actividad procederemos a pintar las pistas y veredas sobre la base de la maqueta. (esta debe estar dibujada sobre papelotes blancos y pegada en una base de cartón.) Terminada las partes de la maqueta, pegamos los materiales y queda lista nuestra maqueta. Recordemos que hay que elaborar nuestra maqueta de acuerdo a las características de nuestra comunidad y lo más representante que tenga.  Dialogamos acerca de lo hicimos exponiendo sus trabajos y damos a conocer lo que les gustó durante el taller. **Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:** Acciones de rutina. Terminada la actividad los niños/as guardan el material utilizado.		

TALLER	**“CONSTRUIMOS UN ROBOT”**	T	RECURSOS
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Y PERSONAL SOCIAL	 **Asamblea:** Motivamos a los niños y niñas, luego la maestra dispone del aula donde colocará a los niños y niñas en un círculo y les haremos recordar las normas de convivencia invitándoles a que las mencionen y empezaremos a cantar una canción incentivando el movimiento de nuestras manos y dedos. Anexo1: “si tú tienes muchas ganas de aplaudir” Posterior a ello se les presenta el material y se deja que los niños familiaricen con estos materiales por unos minutos. También se les dirá: ¿Alguna vez han jugado con bloques? ¿Que podríamos hacer con ellos? ¿Será difícil? Luego la maestra les explicará a los niños cual es el propósito de la actividad. Propósito: Los niños construyen un robot con bloques de lego. **Expresividad motriz:** Después de mostrarles el material que van a emplear, la maestra invita la participación de los niños y niñas en relación a las normas que deberán tener para poder jugar todos. **Juego:** Repartiremos el material correspondiente a cada niño y empiezan libremente armar su muñeco(robot) la maestra irá observando de manera pertinente. **Relajación:** Luego les decimos a nuestros niños que nos sentaremos en el piso y los invitamos a tensar y destensar los músculos**,** les decimos que imaginamos que nuestro dedito es una vela y soplaremos para apagarla. **Expresión Gráfico Plástico:** Nos dirigimos a nuestras mesas y le pedimos a nuestros niños que dibujen lo que más les ha gustado del juego, para eso la maestra les brindará plumones, colores, hojas de papel, crayolas, etc. **Cierre:** Finalmente, la maestra pasa por cada asiento de los niños observando lo que trabajaron y les pregunta: ¿Les gustó lo que hicimos hoy? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué parte de nuestro cuerpo usamos hoy? ¿De qué manera la hemos usado? ¿Tuvimos alguna dificultad al usarlo?	2:35 3:20 45 m.	Conos de papel Témperas Pincel Bloques

TALLER	**“CONSTRUIMOS UN TRENCITO.”**	T	RECURSOS
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Y PERSONAL SOCIAL	**Asamblea:** Conversamos con los niños sobre la actividad a realizar, proponen sus normas durante el desarrollo del taller. Propósito: Que los niños a través de su creatividad construyan un trencito con material reciclable. **Expresividad motriz:** Después de mostrarles el material que van a emplear, la maestra invita la participación de los niños en relación a las normas que deberán tener para poder jugar todos. **Juego:** Realiza el juego “El sol y la luna” Dos niños frente a frente se cogen de las manos, (como un puente) uno será el sol y otro la luna, por debajo de sus brazos pasan los demás niños cantando, cogidos de la cintura como un trencito. Pasar, pasar que el último se va a quedar… El último niño es atrapado entre los brazos, luego preguntan ¿A dónde vas?, ¿al sol o a la luna? Los niños deciden y se colocan detrás. Así por unos minutos, luego se separan y realizan movimientos y sonidos como el recorrido de un tren. **Relajación:** Después del taller pedimos a los niños a sentarse en el piso y los invitamos a realizar ejercicios de inhalación y exhalación. **Representacion Gráfica:** Se entrega el material (bloques de cartón de diferentes tamaños y colores; latas, tubos, tablitas), se comenta como es un tren y como hicimos una columna para jugar. Así podrán realizar diferentes construcciones, las que al final las expondrán. Mencionarán por ejemplo si corren muy rápido o lento, porqué tienen muchos o menos carros, de dónde parten y a qué lugar llegan, etc. Se generará en los niños una actitud de búsqueda, de observación, que visualicen sus imágenes mentalmente y las concreten. Cada grupo nos mencionará su realización. ¿Qué es?, ¿Dónde está?, ¿Cómo funciona?, ¿Qué utiliza?, ¿Para qué sirve?, etc. Se dejará que cada niño opine libremente según su creatividad. Se proporcionará papel, colores, lápices, para los que quieran representar su construcción. **Cierre:** Pedimos a los niños sentarnos en media luna y dialogamos sobre la actividad y las dificultades encontradas y realizamos preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué no les gustó? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué debemos mejorar?	2:35 3:20 45 m.	Crayolas Colores Plumones Hojas Patio

TALLER	**“NUESTROS PROPIOS JUGUETES.”**	T	RECURSOS
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Y PERSONAL SOCIAL	**Asamblea:** Pedimos a los niños sentarnos en semicírculo y dialogamos sobre los juguetes que tienen en el aula y en casa, y que otros les gustaría tener, luego escuchamos sus respuestas. Desde luego le hacemos recordar las normas de convivencia durante la actividad. Propósito: Que los niños y niñas elaboren su propio juguete con material de su preferencia **Expresividad motriz:** Después de mostrarles el material que van a emplear, la maestra invita la participación de los niños y niñas en relación a las normas que deberán tener para poder jugar todos. **Juego** Se les pide entonces realizar las acciones del juguete, así por ejemplo la pelota da bote, entonces los niños saltarán como una pelota, el avión vuela, ellos imitarán el movimiento del avión, así lo harán del carro, del tren, etc. Una vez trabajada los movimientos e imitaciones, pensarán en qué juguete construir. Siempre en grupos se les reparte el material indicando ciertas condiciones de uso: No lastimarse con ellos ni destruirlos con los bloques, tablitas, pitas, tubos, latas, cajas, conos, carretes de hilos, palitos entre otros. construirán diferentes y novedosos juguetes, así por ejemplo construirán una pelota que vuela, una muñeca que conversa, un peluche que te arrulla, un cohete que te lleva al espacio, un carrito que te lleva a un lugar de diversiones, etc. **Relajación:** Después de la actividad invitamos a nuestros niños a sentarse en el piso y los invitamos a cerrar los ojos e imaginamos que nos encontremos en un lugar hermoso sin ruidos donde se ven muchas cosas bonitas; pues los niños proponen elaborar su propio juguete. **Representacion Gráfica:** Nos dirigimos a nuestras mesas y le pedimos a nuestros niños que construyan lo que más les ha gustado del juego, para eso la maestra les brindara plumones, colores, hojas de papel, crayolas, etc. **Cierre:** Los niños por grupos grupo explican a sus compañeros la construcción realizada, cantamos la canción: Yo tengo un juguete que me hace muy feliz, está en mi cabecita y yo lo construí: Luego se realizará la observación directa, teniendo en cuenta la creatividad de cada producción. Dialogamos sobre sus juguetes que construyeron y dan sus opiniones que les pareció la actividad.	2:35 3:20 45 m.	Cartones, cajitas, tubos de papel higiénico, pitas o cuerdas, cinta maskin tijeras, goma, papel de colores, plastilina, bolitas de pili mili.

TALLER	**“CONSTRUIMOS LA CASA DE MIS SUEÑOS”**	T	RECURSOS
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Y PERSONAL SOCIAL	**Asamblea:** Observan una casa de cartón con ventanas descubiertas para identificar sus características. ¿Cómo es la casa? ¿Cuántas ventanas tiene? ¿Cómo están sus ventanas? ¿Cómo les gustaría que esté su casa? ¿Qué materiales podemos utilizar? ¿Cómo lo haríamos? Acuerdan sus normas de convivencia para realizar el trabajo. **Expresividad motriz:** Observan materiales como: periódicos, catálogos, papel de reúso, papeles de colores, para clasificarlos. ¿De qué colores quieren que sea su cortina? Los niños de acuerdo a sus intereses van escogiendo los colores y el tipo de papel. Buscan un lugar adecuado para trabajar. Acuerdan sus normas de convivencia para realizar el trabajo Los niños acuerdan sus normas y la docente las escribe en la pizarra. **Juego:** Repartiremos el material correspondiente a cada niño dándole las indicaciones coherentes y de esta manera obtendrán **Relajación:** Luego les decimos a nuestros niños que nos sentaremos en el piso y los invitamos a tensar y destensar los músculos**,** les decimos que imaginamos que nuestro dedito es una vela y soplaremos para apagarla. **Representacion Gráfica:** Rasgan papeles para elaborar las cortinas la docente pregunta ¿Cómo rasgamos papel? ¿Qué utilizamos? ¿Qué tenemos que tener en cuenta para rasgar el papel? ¿De qué dimensión debemos rasgar el papel? La docente da indicaciones precisas para el rasgado de papel. De manera individual rasgan los materiales clasificados. Pegan los materiales rasgados en una cinta para construir la cortina. ¿Qué haremos para formar nuestras cortinas? ¿De qué tamaño será? Pegan en la cinta recortada los papeles rasgados siguiendo las indicaciones de la docente. Instalan la cortina para cubrir las ventanas de la casa. Los niños pegan las cortinas construidas en las ventanas y puertas de su casa. Recortan figuras de catálogos para adornar su casa. **Cierre:** preguntara: ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿Qué hemos aprendido? ¿De qué manera la hemos usado el material? ¿Tuvimos alguna dificultad al usarlo? Exponen sus trabajos para apreciar su creatividad.	2:35 3:20 45 m.	Casas de cartón Catálogos Papel periódico Papel de reuso Goma Tijeras Hojas de catálogos

ANEXO 7

DIARIOS DE CAMPO

Taller: Somos creativos al construir un robot

Siendo el día lunes 16 de octubre del presente año llegué a la Institución educativa El Rejo en la cual encontré a 8 niños de 5 años varones y mujeres inicié el taller saludando, al iniciar la actividad realizamos una dinámica para despertar el interés de los niños y niñas de luego les mostré una caja con bloques y pregunté ¿Qué observan? Entre ellos se miraban, pero no respondían, después de un momento solo una niña respondió son bloques. Luego pregunté: ¿Para qué sirven los bloques? En su mayoría entre ellos conversaban nosotros queremos fichas para trabajar no queremos juegos y no tomaban importancia a lo que estaba preguntando, desde luego di a conocer el propósito diciendo que nuestro taller consiste en jugar con bloques armar un robot, en eso un niño me respondió y también podemos dibujar un robot pintarlo de colores recortarlo y se pega en otra hoja. Muy bien le respondí entonces podemos hacer muchas cosas el día de hoy con los materiales que tenemos, pero antes de empezar propusimos acuerdos, en forma de semicírculo cada uno con su material empezaron a trabajar su robot durante el desarrollo de este taller los niños en su mayoría tenían dificultades y cada rato me preguntaban cómo se arma, no se pueda profesora ven ayúdame que colores voy a pintar mi robot decía una niña y casi todos empezaron a pedir ayuda durante la actividad, mi persona les dije que íbamos hacer una competencia armando para saber quién arma primero y quién después todos empezaron a concentrase pero rápido se desanimaban y decían no puedo como se hace, Dayana fue la primera en armar y mostrar a sus compañeros su robot ,pero la mayoría de niños se acercaban a mi persona y fueron los últimos en realizar dicha actividad pero con muchas limitaciones, al finalizar el taller realizamos una dinámica para relajarse .

DIARIO DE CAMPO

Taller: "INVENTAMOS CAMINOS"

El martes 28 de noviembre de 2023, en la I.E.18484, se inició el taller "INVENTAMOS CAMINOS" con un juego motivacional. Luego, en asamblea, se decidió salir a recorrer la comunidad, donde se recogieron inquietudes de los niños para orientar la actividad. De regreso en el aula, se discutió el recorrido y cómo podrían crear sus propios caminos. Se les entregaron bloques para que cada niño y niña diseñaran diferentes formas de caminos, fomentando la creatividad y la interacción. Observamos a los niños motivados e involucrados en la actividad, entre ellos conversaban disfrutando escoger uno y otro color de bloques y formas para que su creación sea mejor.

Cada niño explicó sus creaciones, destacando la originalidad de sus trabajos. La actividad incluyó una pausa de relajación y un momento para que los niños dibujaran y reflexionaran sobre lo más divertido de la experiencia.

DIARIO DE CAMPO

Taller: Me divierto construyendo un trencito

Siendo las 7:45 am del día lunes 27 de noviembre del presente año, llegué al aula de 5 años con la finalidad de ejecutar un taller. A partir de las 7:55 am empezaron a llegar los niños mi persona estuvo a la entrada del aula recepcionando a los niños, ellos conforme iban llegando muy atentos me saludaban con un abrazo y se dirigían a jugar en algunos de los sectores, desde luego faltando 10 minutos pedí a los niños que guarden los materiales en su lugar. Luego nos sentamos en semicírculo cantamos una canción de bienvenida y les presenté a los niños y niñas el material a utilizar durante el taller. Los niños sorprendidos observan muy atentos y mi persona pregunté: ¿Qué observan? Ellos respondían cono de papel higiénico ¿Qué podemos hacer con los conos? Alex respondió muchas cosas Dayana respondió podemos hacer carros o mejor un tren para transportarnos todos los niños y nuestra profesora. Entonces dije muy bien y di a conocer el propósito de dicho taller y a través de una dinámica se formaron grupos para hacer un tren, empezaron pintando los conos de papel, luego hicieron las llantas de cartones y empezaron a construir el tren ubicando por colores formando patrones de repetición y al finalizar exhibieron sus trenes y dijeron profesora hemos hecho algo lindo muy divertido y otro día nos gustaría hacer más trencitos muy bien de acuerdo haremos más trenes otro día les respondí y todos contentos y felices se despidieron y fueron a casita.

DIARIO DE CAMPO

Taller: “El túnel de las ulas ulas”

El miércoles 29 de noviembre del 2023, en la I.E.18484, se inició el taller “EL TUNEL DE LAS ULAS “comenzamos este taller con una canción para despertar el interés de los niños a la actividad a realizar, los niños y niñas acuerdan trabajar dicha actividad con ula-ulas y para ello cada uno pensó en una idea para armar y pasar rápidamente por el túnel sin rosar las ula-ulas.

En esta actividad los niños hicieron su mayor esfuerzo en pasar de diferentes maneras para llegar y construir algún objeto con los vasos que los niños han acordado previamente ,se observó como cada niño crea de diversas maneras figuras que imaginaron , llamamdo la atención de sus demas compañeros se observó la fluidez y creatividad en cada proceso y esa alegria de demostrar su talento de rapidez para construir.

Luego de terminar la actividad en asamblea recibimos algunos comentarios de los niños y algunas preguntas sobre la actividad realizada, tambien recogimos el comentario de una niña :

* ¿Qué figura construiste con los vasos? ¿Qué te inspiró a crearla?

* ¿Qué aprendiste sobre ti mismo y sobre tus compañeros durante esta actividad?

* ¿Hubo algún momento especialmente divertido o emocionante? Descríbelo con detalle.

Alexa: comentó la actividad: Me sentí muy emocionada al intentar pasar por el túnel sin tocar las ula-ulas. Al principio fue un poco difícil, pero luego encontré una forma de hacerlo. ¡Fue genial! Para construir mi figura, me inspiré en un castillo que había visto en un libro. Me encantó ver cómo mis compañeros también creaban cosas tan originales. Creo que esta actividad me ayudó a darme cuenta de lo importante que es trabajar en equipo y ser creativo."

ANEXO 8

INSTRUMENTO FICHA DE EVALUACIÓN DE SALIDA DE LA CREATIVIDAD

	ORIGINALIDAD										**FLEXIBILIDAD**										**FLUIDEZ**							
Ítems de observación	1 Antes de iniciar la actividad propone nuevas formas de jugar.		2 Soluciona las dificultades que se presentan.		3 Improvisa un juego con nuevas ideas.		4 Propone ideas de lo que van a dibujar o modelar al momento de representar el juego.		5 Propone dibujar o modelar con materiales diferentes a los indicados (tiza, plumones, etc.).		6. Sus trabajos son llamativos y coloridos.		7 Realiza varios intentos hasta encontrar una solución válida en los juegos que realiza.		8 Arma, desarma y vuelve a construir con facilidad		9 Propone a su grupo de juego nuevas alternativas.		10 Soluciona los problemas que se presentan en el juego de forma diferente a lo que propone la mayoría.		11 Demuestra seguridad al plasmar sus ideas en sus producciones		12 Sugiere ideas para seguir jugando		13 Hace un recuento del juego realizado con un lenguaje verbal muy fluido (dar detalles, explicar, secuencia ordenada de ideas).		14 Asigna diferentes usos a un objeto presentado por la docente.	
Estudiantes	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	Si	no	si	no	si	no	si	no	Si	no	si	No
1 .A	X		X			X	X		X		X		X			X	X			X	X		X		X			X
2.B	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X				X		X		X	
3.C	X		X		X		X		X		X		X		X		X		x		X		X		X		X	
4.D	X		X		X		X		X			X	X			X	X		x		X		X		X		X	
5.E	x		X		X		X		X		X		X		x		X		X		X		X		X			X
6.F	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
7.G	x		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
8.H	x		X		X		X		X		X		X		x		X		X		X		X		X		X	
Total	8	0	8	0	7	1	8	0	8	0	7	1	8	0	6	2	8	0	7	1	8	0	8	0	8	0	6	2
OBSERVACIONES	En cuanto a la originalidad, en todos los ítems relacionados con la originalidad, se observa que todos los niños antes de jugar proponen nuevas formas de jugar, solucionan las dificultades que se les presenta. Además, improvisan nuevos juegos al realizar juegos de manera individual y grupal. En cuanto a los ítems relacionados con la flexibilidad, observamos que todos los niños realizaron varios intentos para lograr realizar sus juegos, proponían a su grupo de juego nuevas alternativas al realizar sus trabajos coloridos y solucionaban sus problemas que se presentaban durante su juego. Con respecto al ítem 8 un niño se mostró demasiado frustrado al no poder armar y desarmar bloques durante una actividad realizada. En cuanto a los ítems relacionados con la fluidez, se observa que todos los niños lograron demostrar seguridad al momento de plasmar sus ideas en sus producciones, surgían ideas al expresarse durante sus juegos en los talleres realizados. Además, durante la actividad seguían la secuencia de juegos de manera ordenada.																											
CONCLUSIONES	En conclusión, la mayoría de los niños logró resultados satisfactorios en cuanto a su capacidad para involucrarse con facilidad a las nuevas circunstancias dadas durante la actividad. En lo observado concluimos que en cuanto a las tres dimensiones se observa una mejora significativa en el resultado con respecto al desarrollo de la creatividad al momento de realizar sus actividades.																											

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD PARA NIÑOS DE CINCO AÑOS

Estudiante: …….

Edad: …….. Fecha: ……..

	EVALUACIÓN DE ENTRADA		
DIMENS	INDICADORES	Valoración	
		SÍ	NO
Originalidad	1. Antes de iniciar la actividad propone nuevas formas de jugar.		
	2. Soluciona las dificultades que se presentan.		
	3. Improvisa un juego con nuevas ideas.		
	4. Propone ideas de lo que van a dibujar o modelar al momento de representar el juego realizado		
	5. Propone dibujar o modelar con materiales diferentes a los indicados (tiza, plumones, etc.).		
Flexibilidad	6. Sus trabajos son llamativos y coloridos.		
	7. Realiza varios intentos hasta encontrar una solución válida en los juegos que realiza		
	8. Arma, desarma y vuelve a construir con facilidad		
	9. Propone a su grupo de juego nuevas alternativas. (inicio)		
	10. Soluciona los problemas que se presentan en el juego de forma diferente a lo que propone la mayoría.		
Fluidez	11. Demuestra seguridad al plasmar sus ideas en sus producciones		
	12. Sugiere ideas para seguir jugando		
	13. Hace un recuento del juego realizado con un lenguaje verbal muy fluido (dar detalles, explicar, secuencia ordenada de ideas).		
	14. Asigna diferentes usos a un objeto presentado por la docente.		