



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TESIS

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL
DE LA I.E.I N° 323 CENTRO WAWIK, AMAZONAS 2023**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

IZQUIERDO BARTUREN, Lesly Mirella

PALAY SHIJAP, Obdulia Nicoll

PEREZ GAMONAL, Isabel Esmeralda

JAÉN – PERÚ

2025

REPORTE DE SIMILITUD

Lesly Mirella IZQUIERDO BARTUREN

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I

APJ Abdul Kalam Technological University, Thiruvananthapuram

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trnoid::10159:79458617

65 Páginas

Fecha de entrega
17 ene 2025, 10:45 a.m. GMT-5

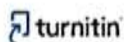
18,499 Palabras

Fecha de descarga
17 ene 2025, 10:48 a.m. GMT-5

103,433 Caracteres

Nombre de archivo
Tesis_Mirella-Nicolli-Esmeralda_17-01-2025-turnitin.docx

Tamaño de archivo
3.0 MB




 turnitin Página 2 of 77 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trnoid::10159:79458617

15% Similitud general

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

Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)


VICERRECTORÍA GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO
VICERRECTORÍA GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO
Dr. Sayli M. Núñez Cieza
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial de la I.E.I N° 323 Centro Wawik, Amazonas 2023

AUTOR (ES):

IZQUIERDO BARTUREN, Lesly Mirella

PALAY SHIJAP, Obdulia Nicoll

PEREZ GAMONAL, Isabel Esmeralda

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Lic. Cindy Evelyn Paredes Aredo

Código ORCID: 0009-0002-7499-8961

SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:

Institución Educativa Inicial : N° 323 – Centro Wawik

Lugar : Centro Wawik

Distrito : Imaza

Provincia : Bagua

Región : Amazonas

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de Inicio : 15 de abril de 2023

Fecha de término : 18 de diciembre de 2024

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:

Línea de investigación : Pedagogía, Currículo y Didáctica

Eje temático : Atención y educación de la primera infancia

JURADO:

Presidente : Mag. Sara Elisa Moreno Alberca

Secretario : Dr. Saul M. Nuñez Cieza

Vocal : Lic. José Luis Salazar Monteza

A mi hermana Gianina, por motivarme en todo momento a superarme profesionalmente, por ser mi compañera de vida, mi mayor admiradora y mejor amiga, a ella con todo el amor del mundo por siempre.

OBDULIA NICOLL

A mi esposo, por su apoyo incondicional, constancia y comprensión, a mi hija Arihana por ser mi motivación constante ¡A ellos por siempre!

LESLY MIRELLA

A mi madre, que ha sabido formarme con buenos sentimientos y valores lo cual me ha ayudado a seguir adelante en los momentos difíciles.

A mi padre que desde el cielo me ilumina para seguir adelante con mis proyectos.

También dedico a mi esposo por todo el apoyo y comprensión, a mi hija Mariham quien ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para ella.

ISABEL ESMERALDA

A Dios, por darnos la vida, salud y conocimientos para continuar con nuestra formación docente.

A todos nuestros maestros(as) que contribuyeron en nuestra enseñanza y aprendizaje, motivándonos cada día a ser mejores personas en los aspectos personales y profesionales.

A nuestro profesor de Investigación Manuel Rodrigo Triful Ortiz y asesora de tesis Lic. Cindy Evelyn Paredes Aredo, por las orientaciones brindadas para culminar con éxito nuestro trabajo de investigación.

A los niños de cinco años de la I.E.I N°323 Centro Wawik, por su creatividad, curiosidad y entusiasmo demostrado en las actividades planificadas en esta investigación.

NICOLL, MIRELLA E ISABEL

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, IZQUIERDO BARTUREN, Lesly Mirella, identificada con DNI N° 45441004, PALAY SHIJAP, Obdulia Nicoll con DNI N° 74651211 y PEREZ GAMONAL, Isabel Esmeralda con DNI N° 72756789 bachilleres del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico "Víctor Andrés Belaunde", declaramos que la presente tesis de investigación titulada "Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial de la I.E.I N° 323 Centro Wawik, Amazonas 2023" es de nuestra autoría.

Afirmamos que esta investigación es original y no ha sido presentado previamente en esta u otra institución para la obtención de algún título o grado académico. Certificamos que todas las fuentes de información utilizadas han sido debidamente citadas y referenciadas conforme a las normas establecidas.

Reconocemos que cualquier plagio, duplicación, o falsificación de datos puede llevar a sanciones académicas y disciplinarias conforme a los reglamentos de la institución.

Jaén, diciembre de 2024



Izquierdo Barturen, Lesly Mirella
DNI: 45441004



Palay Shijap, Obdulia Nicoll
DNI: 74651211



Pérez Gamonal, Isabel Esmeralda
DNI: 72756789

ÍNDICE

REPORTE DE SIMILITUD	ii
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I.....	15
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.1.1. Antecedentes de la investigación	15
1.1.1.1. Antecedentes internacionales	15
1.1.1.2. Antecedentes nacionales	17
1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema.....	19
1.1.3. Enunciado del problema.....	22
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
1.2.1. Objetivo general.....	22
1.2.2. Objetivos específicos	22
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	23
CAPÍTULO II.....	24
MARCO TEÓRICO	24
2.1. DEFINICIONES, DIMENSIONES Y FACTORES DE LA CREATIVIDAD INFANTIL	24
2.1.1. Dimensiones clave de la creatividad infantil	25
2.1.2. Niveles de Creatividad según Taylor	26
2.1.3. Factores que Influyen en la Creatividad Infantil	26
2.2. PENSAMIENTO CREATIVO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN	28
2.2.1. Desarrollo infantil y creatividad.....	28

2.2.2.	Relación entre etapas del desarrollo y creatividad.....	30
2.3.	TEORÍA DEL APEGO Y LA CREATIVIDAD.....	31
2.3.1.	Interconexión entre desarrollo socioemocional y creatividad	31
2.4.	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS.....	32
2.4.1.	Juegos y Actividades lúdicas como estimulantes creativos	33
	CAPÍTULO III.....	35
	INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	35
3.1.	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	35
3.1.1.	La investigación acción.....	35
3.1.2.	Participantes de la investigación.....	37
3.1.3.	Técnicas para la producción y recopilación de la información	37
3.2.	DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN.....	38
3.2.1.	Descripción y análisis de las acciones realizadas.....	38
3.2.1.1.	Campo de acción 1: planificación de talleres de aprendizaje.....	38
3.2.1.2.	Campo de acción ejecución de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad	47
	CAPÍTULO IV	61
	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	61
4.1.	CAMPO DE ACCIÓN PLANIFICACIÓN DE TALLERES DE APRENDIZAJE.....	61
4.2.	CAMPO DE ACCIÓN EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.....	63
	CONCLUSIONES	70
	RECOMENDACIONES	72
	REFERENCIAS.....	74
	ANEXOS.....	78

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo promover el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, ubicada en Amazonas, Perú, mediante la implementación de estrategias lúdicas que integraran aspectos culturales, lingüísticos, emocionales y cognitivos. Se utilizó un enfoque cualitativo basado en la investigación acción participativa, que involucró a docentes, niños y familias. Las técnicas empleadas incluyeron la observación participante, el uso de diarios de campo y registros fotográficos. Las actividades se diseñaron en talleres que incorporaron juegos simbólicos y grupales, ajustados al contexto cultural y lingüístico de la comunidad Awajún. Los resultados demostraron que estas estrategias fomentaron la creatividad, autonomía y expresión libre en los niños, la exploración creativa y el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, evidenciándose mayor fluidez y originalidad en las respuestas creativas de los niños. En conclusión, el uso de estrategias lúdicas adaptadas al contexto fue efectivo para estimular la creatividad, enriqueciendo el proceso de aprendizaje a través de la colaboración con las familias y la comunidad. Se recomienda integrar estas estrategias en el currículo inicial, capacitar a los docentes en su diseño e implementarlas en contextos rurales y culturalmente diversos.

Palabras clave: Estrategias Lúdicas, Creatividad.

ABSTRACT

The aim of the research was to promote the development of creativity in five-year-old children from the I.E.I. N° 323 Centro Wawik, located in Amazonas, Peru, through the implementation of playful strategies that integrated cultural, linguistic, emotional and cognitive aspects. To do so, a qualitative approach based on participatory action research was used, which involved teachers, children and families. The techniques used included participant observation, the use of field diaries and photographic records. The activities were designed in workshops that incorporated symbolic and group games, adjusted to the cultural and linguistic context of the Awajún community. The results showed that these strategies fostered creativity, autonomy and free expression in children, creative exploration and the development of cognitive and emotional skills, evidencing greater fluency and originality in the children's creative responses. In conclusion, the use of playful strategies adapted to the context was effective in stimulating creativity, enriching the learning process through collaboration with families and the community. It is recommended to integrate these strategies into the initial curriculum, train teachers in their design and implement them in rural and culturally diverse contexts.

Keywords: playful strategies, Creativity.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo desarrollar la creatividad a través de actividades lúdicas que le permitan al niño ser agente autónomo de su aprendizaje. Teniendo gran implicancia en su día a día, logrando desarrollar múltiples habilidades que le permitirán ser reflexivo, capaz y social.

La relevancia de la creatividad en la educación de niños en sus primeros años de vida no puede subestimarse. La creatividad no se limita a la expresión artística; es una habilidad crucial que capacita a los niños para pensar de manera original, resolver problemas de manera innovadora y adaptarse a un mundo en constante cambio.

Las estrategias didácticas lúdicas se han demostrado efectivas para estimular la creatividad en niños. La implementación de un plan de actividades basado en estas estrategias puede marcar la diferencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y, en última instancia, en su éxito académico y personal.

En resumen, esta investigación es fundamental para abordar un desafío educativo crítico y asegurar que los niños en la I.E.I. N° 323 Centro Wawik tengan la oportunidad de desarrollar sus habilidades creativas. Esto tendrá un impacto positivo en su futuro y en su capacidad para afrontar los desafíos que enfrentarán en un mundo en constante cambio.

Esta investigación se organiza en cuatro capítulos: planteamiento de la investigación, marco teórico, intervención pedagógica, análisis y discusión de resultados y una sección dedicada a las conclusiones y recomendaciones. El capítulo I presenta el tema de investigación y precisa la perspectiva teórica. Para ello, el capítulo se ha estructurado en tres secciones: antecedentes de la investigación, el contexto que describe el entorno de situación en el cual se considera el tema de investigación que ayudan a comprender algunas conceptualizaciones e investigaciones relacionadas con el fenómeno de la creatividad de los niños; los objetivos generales y específicos que se pretenden lograr.

El capítulo II se concentra en la descripción del marco teórico de la investigación. Así, el capítulo II se organiza en cuatro campos temáticos, el

primero alude a las definiciones, dimensiones y factores de la creatividad infantil, el segundo está relacionado con conceptos del desarrollo infantil y creatividad, el tercero define la relación entre las etapas del desarrollo y creatividad y el cuarto campo se centra en las estrategias para estimular la creatividad en los niños.

El capítulo III abarca la intervención pedagógica estrechamente relacionada con la aplicación de las actividades lúdicas, contextualización del escenario de la investigación, para ello, a partir de los registros de observaciones describimos algunas actividades realizadas con los niños. Este capítulo se organiza en dos campos temáticos, en el campo uno se establece el método de la presente investigación y el campo dos está relacionado con el desarrollo del plan de acción y análisis e interpretación de los datos empíricos construidos en el trabajo de campo, los mismos que se nutren de la información obtenida a través de los registros de observación, el diario de campo y actividades ejecutadas.

El capítulo IV se centra en el análisis y discusión de resultados de la investigación, este capítulo está estructurado en dos campos temáticos de acción, en el campo uno se aborda la planificación de experiencias de aprendizaje que enmarcan actividades lúdicas que buscan fomentar la creatividad de los infantes y el campo dos aborda la ejecución de las actividades de aprendizaje realizadas.

El documento de tesis termina con una sección dedicada a las conclusiones que, en estricto sentido, son un resumen de ideas que evidencian las experiencias del trabajo pedagógico logrado con los infantes sujetos de esta investigación y contiene los principales resultados que derivan del trabajo presentado en los capítulos I, II y III de este informe de investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

La creatividad y el desarrollo infantil son áreas de interés creciente en la investigación educativa a nivel internacional. Diversos estudios han abordado cómo las estrategias lúdicas pueden fomentar la creatividad en los niños desde una edad temprana, aportando valiosas perspectivas y metodologías que enriquecen el campo educativo. Esta investigación se sitúa en el contexto de estos estudios previos, destacando la importancia de integrar actividades lúdicas en el currículo educativo para estimular la creatividad y otras habilidades cognitivas en los niños.

1.1.1.1. Antecedentes internacionales

En el ámbito internacional, diversos investigadores han abordado la temática de la creatividad y el desarrollo infantil a través de estrategias lúdicas. En España, Alejos (2022) llevó a cabo un estudio titulado "El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas". Su objetivo consistía en diseñar una propuesta educativa infantil centrada en estrategias lúdicas para fomentar la creatividad en niños menores de 4 años. Alejos utilizó una metodología propositiva y observó a una muestra de 20 niños, concluyendo que

los estudiantes presentaban un bajo nivel de creatividad expresiva. Como respuesta a este hallazgo, se diseñó una propuesta basada en actividades lúdicas para fomentar un aprendizaje activo y estimular el desarrollo de habilidades creativas.

En Ecuador, Quijije y Flores (2022) llevaron a cabo una investigación bajo el título "Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II". Su objetivo era proponer una guía didáctica de actividades lúdicas que promovieran la autonomía en los niños. Mediante un enfoque propositivo y la observación de una muestra de 25 niños de 4 años, determinaron que existía un bajo nivel de autonomía en la realización de actividades propias. Como respuesta, desarrollaron una guía de actividades lúdicas destinada a fomentar la autonomía y el pensamiento creativo en los niños.

En Colombia, Jaimes y Ortiz (2021) llevaron a cabo una investigación denominada "Secuencia didáctica: el juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer procesos en los niños y las niñas de primera infancia". Su objetivo era diseñar una secuencia didáctica basada en secuencias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños en la primera infancia. A través de un enfoque propositivo y la observación de niños y niñas en el nivel infantil, determinaron que la estrategia lúdica permitía un desarrollo adecuado y fomentaba el pensamiento autónomo. Concluyeron que las estrategias didácticas contribuyen al desarrollo de un pensamiento creativo en los niños.

En otro estudio realizado en Ecuador, Procel (2021) investigó el "Juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021". El propósito era proponer un juego simbólico para estimular la creatividad en los infantes. A través de un enfoque propositivo y la observación de 4 estudiantes de 3 a 4 años, se encontró un bajo nivel de pensamiento creativo en los niños, lo que sugiere que los docentes no estaban utilizando estrategias de aprendizaje didácticas para potenciar las habilidades creativas de los niños. La conclusión fue que los docentes deberían emplear el juego simbólico como una herramienta de enseñanza, no solo como una actividad recreativa.

Finalmente, en Ecuador, Albornoz (2019) llevó a cabo un estudio titulado "El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión". El objetivo era establecer estrategias lúdicas para fomentar la creatividad en niños del nivel inicial. A través de un enfoque propositivo y la aplicación de un cuestionario a 25 estudiantes del nivel inicial, se encontró un bajo nivel de pensamiento creativo en los niños. La conclusión destacó la importancia de utilizar el juego como herramienta para desarrollar las habilidades creativas en los niños del nivel inicial.

Asimismo, en otro estudio realizado en Ecuador, Acosta (2018) publicó una investigación titulada "Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa Augusto Nicolás Martínez". El propósito fue elaborar estrategias lúdicas para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años. A través de un enfoque propositivo y la observación de 45 estudiantes, se identificaron dificultades en el desarrollo de la creatividad de los niños. Como solución, se propuso una estrategia lúdica compuesta por 3 fases para motivar a los niños a adquirir un aprendizaje significativo. La conclusión resaltó que el uso de estrategias adecuadas contribuye al fomento del pensamiento creativo en los niños.

En síntesis, los hallazgos de estos antecedentes subrayan la importancia de fomentar la creatividad desde una edad temprana y proporcionan un contexto valioso para la investigación orientada al desarrollo de la creatividad de los niños a través de técnicas grafoplásticas. Los estudios previos validan la relevancia de tu investigación y ofrecen valiosas lecciones sobre enfoques exitosos y desafíos a superar en la educación creativa infantil

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Dentro del ámbito nacional, se han llevado a cabo varios estudios relevantes sobre la aplicación de estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje en niños de temprana edad. Estos estudios arrojan luz sobre la efectividad de tales enfoques.

En el estudio realizado por Moran y Melendez (2023), titulado "Aplicación de un programa de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 203 Pasitos De Jesús – Lambayeque", se empleó

un diseño experimental. Un grupo de 15 estudiantes de 5 años se sometió a una ficha de observación para evaluar su nivel de aprendizaje antes de la implementación del programa. Los resultados iniciales revelaron un bajo nivel de aprendizaje, pero después de la aplicación de estrategias lúdicas, se observaron mejoras significativas en el aprendizaje de los niños, incluyendo el desarrollo de habilidades críticas y creativas. Concluyeron que las actividades lúdicas en el nivel inicial mejoran la calidad del aprendizaje.

Por otro lado, el estudio de Linares (2022) titulado "Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años" se centró en la creación de un modelo de estrategias lúdicas para estimular el pensamiento crítico y creativo en niños de 5 años en una institución educativa de Bagua. A través de una investigación propositiva que involucró a 25 niños y un cuestionario, se descubrió que el 80% de los niños presentaban un bajo nivel de pensamiento creativo en todas sus dimensiones. Este estudio concluyó que los docentes no emplean estrategias adecuadas para promover el pensamiento creativo en los niños durante su proceso de aprendizaje, y que las estrategias lúdicas son herramientas valiosas para estimular la creatividad de los estudiantes.

En el estudio de Navarro (2021) titulado "El juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de Culebras - Huarmey – 2019", se examinó si el juego libre como estrategia activa puede mejorar el desarrollo de la creatividad en niños. A través de un estudio pre experimental que involucró a 22 niños y niñas de 4 años y la aplicación de un juego didáctico, se determinó que el 54.5% de los niños mostraban un bajo nivel de desarrollo creativo antes de la aplicación de la estrategia, en contraste con el 72.7% que experimentaron mejoras después de su implementación. Los resultados apoyaron la conclusión de que la estrategia activa, como el juego libre, contribuye significativamente al desarrollo de la creatividad en los niños.

En otro estudio significativo, Castillo (2020) investigó el "Diseño de juego para el desarrollo de la creatividad y fortalecimiento de la capacidad de independencia y adaptación al entorno en los niños de 3 a 5 años de hogares pertenecientes a niveles socioeconómicos altos, de Lima Metropolitana". El

propósito fue crear un juego lúdico que estimulara la creatividad y la independencia en niños de nivel inicial. A través de un enfoque propositivo y una muestra de 10 niños entre 3 y 5 años, se aplicaron cuestionarios. Los resultados indicaron que los niños no podían desarrollar habilidades creativas ni fortalecer su independencia debido a la falta de estrategias adecuadas en el aula. La conclusión fue que las herramientas didácticas, como los juegos interactivos, son cruciales para fomentar el pensamiento creativo y la autonomía en los niños.

Finalmente, en el estudio de Nieto (2020) titulado "El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de educación inicial", se buscó proponer un juego didáctico que promoviera el desarrollo de la creatividad en los niños. A través de una investigación propositiva con estudiantes de 3 a 5 años en la ciudad de Lima, se propuso un juego llamado "Vamos creando rimas" con el objetivo de fomentar la interacción y el desarrollo de habilidades creativas. Este estudio subrayó la idea de que los estudiantes aprenden de manera más efectiva a través de herramientas lúdicas.

Estos antecedentes nacionales resaltan la importancia de las estrategias lúdicas en la educación inicial y su impacto positivo en el desarrollo de habilidades críticas, creativas y autónomas en los niños.

1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema

En la actualidad, la educación infantil se enfrenta al desafío constante de preparar a los niños para un futuro que exige habilidades cada vez más complejas. La creatividad, entendida como la capacidad de pensar de manera original y producir ideas innovadoras, se ha identificado como una competencia crucial en este contexto. Sin embargo, se observa una preocupante disminución en los niveles de creatividad en los niños, lo que plantea la necesidad de abordar este problema de manera integral.

Las presiones académicas, la tecnología que dirige gran parte de las actividades de los niños y la falta de enfoque en el desarrollo de habilidades creativas en entornos educativos convencionales contribuyen a esta disminución. A medida que la sociedad avanza, se vuelve imperativo reconsiderar las estrategias pedagógicas utilizadas en la infancia.

En el presente apartado, se presentan diversos planteamientos de diferentes organizaciones, como la ONU, UNICEF y UNESCO, que resaltan la importancia de fomentar actividades pedagógicas que promuevan la creatividad de los niños en la primera infancia.

De acuerdo con la Organización Mundial de las Naciones Unidas (2023), la creatividad desempeña un papel esencial en el desarrollo del ser humano al impulsar un pensamiento creativo y generar ideas propias para cualquier situación, así como fomentar la innovación, que se define como el proceso de poner en práctica las ideas nacidas gracias a la creatividad. Ambas habilidades son cruciales para resolver problemas, enfrentar desafíos, crear oportunidades nuevas y hallar soluciones efectivas y adecuadas ante situaciones adversas.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2020) enfatiza que la creatividad es esencial en el desarrollo de las habilidades de las personas, especialmente en la etapa inicial del niño. Contribuye al desarrollo de características primordiales para la vida cotidiana, como la resolución de problemas y conflictos y la preparación de los niños estratégicamente para enfrentar el futuro.

Promover el desarrollo de la creatividad en los niños es fundamental, ya que ayuda a que se expresen por sí mismos y desarrollen pensamientos abstractos que facilitan la resolución de problemas, así como a relacionarse de manera óptima con los demás en el transcurso de su vida. Además, la creatividad contribuye a que los niños mejoren su intelecto al hablar, sean más empáticos, desarrollen la capacidad de analizar y sintetizar, y se vuelvan más independientes (Carballal & Serrano, 2019).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021) señala que para lograr el desarrollo de habilidades creativas durante los primeros años de vida es necesario contar con un aprendizaje interactivo. A nivel internacional, Finlandia, uno de los primeros países en el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA), destaca por sus políticas educativas que desarrollan habilidades del pensamiento creativo (Delgado, 2022). Sin embargo, en América Latina, el 61% de los niños entre 3 y 4 años acceden a educación inicial, entre los cuales Costa Rica y Honduras tienen valores inferiores al 20% (Unesco, 2021).

En el contexto peruano, un estudio realizado por la consultora The Learning Factor reveló que, en el primer año de pandemia, 2020, no accedieron a educación inicial, 300 mil niños. Por su parte, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) indicó que, en ese año, solo el 39% de los niños pudieron acceder al programa "Aprendo en Casa" (Organización no Gubernamental Plan Internacional, 2021).

Para el año 2021, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2022) identificó que, de cada 100 niños de 3 a 5 años, solo 75 fueron matriculados en el nivel inicial. Amazonas, Apurímac, Huancavelica, Madre de Dios, Pasco y Tumbes fueron los departamentos con menor porcentaje de niños matriculados.

El déficit en el acceso a la educación inicial tiene un impacto directo en el desarrollo de las capacidades creativas de los niños, ya que el aprendizaje y la creatividad están estrechamente vinculados y afectan la formación de la personalidad, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la autoestima (Gonzales et al., 2022).

Por lo tanto, es de suma importancia fomentar el desarrollo de la creatividad en la primera infancia, por ser una etapa en la cual, el cerebro tiene una mayor capacidad para desarrollar nuevas ideas, y mediante prácticas educativas con diversidad de estrategias de aprendizaje, se puede potenciar el pensamiento creativo de los niños (Delgado, 2022).

En el contexto específico de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, ubicada en el lugar de Centro Wawik, provincia de Imaza, dependiente de la UGEL IBIR-IMAZA y la Dirección regional de educación DRE Amazonas, se enfrenta un entorno rural con una población mayoritariamente indígena. Los niños que asisten a esta institución provienen de familias awajun de bajos recursos con un nivel educativo limitado.

En este contexto, la creatividad es una habilidad esencial para los niños, ya que les permite expresarse, resolver problemas y adaptarse a un entorno cambiante. Sin embargo, en las escuelas rurales, la enseñanza suele centrarse en la transmisión de conocimientos y la preparación para las evaluaciones, lo que a menudo limita el fomento de la creatividad.

Por lo tanto, las estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad se convierten en una herramienta valiosa para los docentes porque son motivadoras y divertidas, lo que hace que los niños estén más dispuestos a participar y aprender, a explorar su imaginación y su capacidad de pensamiento divergente.

Debido a estas consideraciones, es necesario llevar a cabo la siguiente investigación: "Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, Amazonas 2023".

1.1.3. Enunciado del problema

¿De qué manera las estrategias didácticas lúdicas fomentan el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial de la I.E.I. N° 323 del Centro Wawik de Amazonas?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Promover el desarrollo de la creatividad en niños del nivel inicial de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, en Amazonas, a través de la ejecución de un plan de actividades fundamentado en estrategias didácticas lúdicas.

1.2.2. Objetivos específicos

- Diseñar un plan detallado de actividades basadas en estrategias didácticas lúdicas, específicamente adaptadas a las necesidades y contexto de los niños del nivel inicial de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik en Amazonas, considerando sus características y requisitos para el año 2023.
- Implementar el plan de actividades diseñado, asegurando su ejecución efectiva y monitoreando el impacto de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños, evaluando su progreso y ajustando el plan según sea necesario.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Nuestra investigación es importante por las siguientes razones. En primer lugar, la relevancia de la creatividad en la educación de niños en sus primeros años de vida no puede subestimarse. La creatividad no se limita a la expresión artística; es una habilidad crucial que capacita a los niños para pensar de manera original, resolver problemas de manera innovadora y adaptarse a un mundo en constante cambio. Estas habilidades son esenciales para el éxito en el siglo XXI, en el que se valora altamente la capacidad de adaptación y el pensamiento creativo.

Además, se observa una disminución preocupante en los niveles de creatividad en los niños, debido a factores como la presión académica y la falta de enfoque en el desarrollo de habilidades creativas en entornos educativos tradicionales. Este declive en la creatividad representa una limitación del potencial de los niños para abordar los desafíos del futuro.

El contexto específico de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik es relevante, ya que se trata de una institución ubicada en una zona rural con una población mayoritariamente compuesta por comunidades indígenas awajun. Esto destaca la importancia de abordar la creatividad en un entorno cultural y socioeconómico específico, donde la creatividad es valiosa para la adaptación a un entorno diverso y cambiante.

Las estrategias didácticas lúdicas se han demostrado efectivas para estimular la creatividad en niños. La implementación de un plan de actividades basado en estas estrategias puede marcar la diferencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y en el futuro, el desarrollo pleno de sus capacidades.

Además, esta investigación contribuirá al cuerpo de conocimiento en el campo de la educación temprana y las estrategias didácticas para fomentar la creatividad. Proporcionará a los educadores y responsables de políticas educativas una base sólida para la implementación de estrategias prácticas que mejoren el desarrollo creativo de los niños en un contexto específico.

En resumen, esta investigación es fundamental para abordar un desafío educativo crítico y asegurar que los niños en la I.E.I. N° 323 Centro Wawik tengan la oportunidad de desarrollar sus habilidades creativas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. DEFINICIONES, DIMENSIONES Y FACTORES DE LA CREATIVIDAD INFANTIL

La creatividad infantil, un atributo intrínseco al ser humano, puede ser fomentada por el entorno familiar y social del niño. Varios enfoques han abordado la definición de la creatividad en el contexto infantil, destacando su carácter innovador y expresivo. Gardner (1993) la observa manifestándose en diversas áreas, como las artes, la resolución de problemas y la expresión verbal. Amabile (1983) la describe como la capacidad de generar ideas novedosas y apropiadas para la edad, mientras que Sternberg (2003) subraya la importancia de la adaptabilidad y la originalidad en la creatividad infantil.

La creatividad se entiende como la habilidad que permite al individuo proponer soluciones e ideas innovadoras para abordar los desafíos de la vida cotidiana. Se manifiesta de manera espontánea y personal, promoviendo el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas y la interacción social. En el ámbito educativo, las escuelas están interesadas en fomentar la creatividad mediante estrategias didácticas que mejoren el pensamiento creativo de los estudiantes, preparándolos para enfrentar problemas de manera autónoma (González & Molero, 2022).

Para estimular la creatividad infantil, es esencial implementar actividades diseñadas específicamente para motivar a los niños a desarrollar sus capacidades creativas, lo que a su vez fomenta su competencia para aprender (Medina et al., 2019).

2.1.1. Dimensiones clave de la creatividad infantil

Según (Gonzaga Contreras, 2022) la creatividad infantil se desglosa en varias dimensiones esenciales:

- **Originalidad:** Se refiere a la capacidad de generar ideas, soluciones o expresiones únicas y no convencionales, evaluadas por su singularidad y rareza.
- **Fluidez Creativa:** Representa la cantidad de ideas o respuestas que un niño puede generar en un tiempo específico, reflejando su habilidad para producir una amplia variedad de pensamientos creativos.
- **Flexibilidad Cognitiva:** Esta dimensión se relaciona con la capacidad de cambiar de una idea a otra y adaptarse a diferentes perspectivas o enfoques, permitiendo abordar problemas desde diversas direcciones.
- **Elaboración:** Hace referencia a la habilidad de desarrollar y expandir ideas creativas, incluyendo el nivel de detalle, refinamiento y complejidad en la expresión creativa.
- **Sensibilidad a Problemas:** Se trata de la capacidad de identificar problemas y desafíos en situaciones cotidianas, siendo la creatividad infantil una respuesta a la percepción de necesidades o dilemas.
- **Curiosidad y Exploración:** La disposición del niño para buscar nuevas experiencias, hacer preguntas y explorar su entorno, alimentando la creatividad a través de la curiosidad y la voluntad de descubrir.

Comprender estas dimensiones proporciona un marco sólido para evaluar y estimular la creatividad infantil, lo que a su vez facilita la selección y diseño de estrategias lúdicas que aborden estas dimensiones específicas en los niños.

2.1.2. Niveles de Creatividad según Taylor

Taylor (1959) propone una clasificación de niveles de creatividad que se manifiestan en diversas esferas de la vida.

- **Nivel Expresivo:** Se basa en la actividad espontánea, sin depender de técnicas, habilidades o aptitudes específicas, siendo una expresión personal del individuo en relación con su entorno.
- **Nivel Productivo:** Requiere aptitudes y habilidades, orientándose hacia la productividad con el objetivo de lograr un resultado concreto.
- **Nivel Inventivo:** Se caracteriza por un alto grado de flexibilidad ideacional, donde el individuo transforma la información en resultados únicos y relevantes.
- **Nivel Innovador:** Este nivel de creatividad tiene un valor social, manifestando nuevas perspectivas sobre cosas ya existentes.
- **Nivel Emergente:** Se refiere a la producción de nuevos paradigmas de trabajo y la creación de escuelas o enfoques innovadores, lo que demanda habilidades significativas en la reestructuración de la realidad actual (INEI, 2022).

2.1.3. Factores que Influyen en la Creatividad Infantil

El desarrollo de la creatividad en los niños se ve influido por diversos factores, tal como señala el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social, (2017). Estos factores pueden clasificarse en:

Factores Psicológicos. En el lado positivo, encontramos elementos que estimulan la creatividad, tales como la libertad, la flexibilidad, la búsqueda de lo nuevo, el pensamiento divergente, la capacidad lúdica y la disposición al riesgo. Por otro lado, los factores negativos, como el miedo al ridículo al compartir ideas nuevas, el perfeccionismo excesivo y el temor a equivocarse o a ser diferentes a los demás, pueden inhibir el desarrollo de la creatividad.

Factores Sociales. Entre los factores positivos, se destaca el aprendizaje a través del ensayo y error, un entorno que fomente la creatividad, la imaginación y la claridad de ideas. En contraposición, los factores negativos

incluyen una disciplina formal excesiva y rigidez intelectual, a menudo debido a la presión por ser descalificado o rechazado.

De acuerdo con Torrance (1965), la creatividad es una capacidad compleja influenciada por factores tanto internos como externos. Los factores internos comprenden la inteligencia, siendo que las personas creativas tienden a poseer una alta inteligencia, lo que les permite abordar problemas de manera innovadora y pensar de forma abstracta. Además, una personalidad abierta a la experiencia es un rasgo común en personas creativas, lo que les permite explorar nuevas ideas y perspectivas. Por último, las habilidades cognitivas permiten a los niños generar nuevas ideas y abordar problemas de manera creativa.

En lo que respecta a los factores externos, se destacan el ambiente familiar, ya que un entorno que promueve la creatividad puede ayudar a los niños a desarrollar su potencial creativo. La educación también desempeña un papel crucial al ayudar a los niños a desarrollar habilidades y conocimientos creativos. La cultura en la que se encuentran puede tanto promover como inhibir la expresión de nuevas ideas.

Un estudio realizado por Howard et al. (2010) reveló que los niños que jugaron con plastilina produjeron dibujos más creativos en comparación con aquellos que siguieron actividades estructuradas. Este fenómeno se debió a que los niños que jugaron con plastilina exhibieron una mayor variedad de colores y formas en sus dibujos, los cuales fueron más originales y expresivos. Los resultados sugieren que el juego puede ser una herramienta efectiva para promover la creatividad en los niños pequeños, ya que les permite explorar y experimentar con diferentes ideas y materiales.

Asimismo, un estudio conducido por Garaigordobil y Berrueco (2013) evidenció que la participación de los niños en un programa de juego ayudó a mejorar su fluidez, flexibilidad y originalidad en sus respuestas frente a tareas de pensamiento creativo. Sugiere que el juego puede ser una herramienta efectiva para fomentar el desarrollo de las habilidades creativas en niños en edad preescolar en tanto les permite explorar y experimentar con diferentes ideas y materiales.

2.2. PENSAMIENTO CREATIVO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN

El pensamiento creativo implica la utilización de herramientas y métodos basados en el estilo y comportamiento del cerebro para generar ideas, pensamientos o perspectivas diferentes a las convencionales. Esto crea nuevas posibilidades y alternativas ante situaciones dadas. En el ámbito infantil, es fundamental fomentar el desarrollo del pensamiento creativo mediante herramientas de aprendizaje que motiven a los niños a mejorar sus habilidades creativas. La enseñanza creativa en la educación es esencial para maximizar las capacidades cognitivas de los niños (Aragón et al., 2022).

En suma, la creatividad infantil es una característica inherente al ser humano que puede ser estimulada por el entorno, especialmente en el ámbito educativo. Se define por su capacidad de generar ideas novedosas y apropiadas para la edad, manifestándose en dimensiones como la originalidad, fluidez creativa, flexibilidad cognitiva, elaboración, sensibilidad a problemas y curiosidad. Además, existen distintos niveles de creatividad, desde expresiva hasta emergente, que se manifiestan en la vida cotidiana y en producciones artísticas, científicas o tecnológicas. El pensamiento creativo es fundamental para desarrollar habilidades cognitivas en los niños y se basa en la generación de ideas no convencionales.

2.2.1. Desarrollo infantil y creatividad

El desarrollo infantil y la creatividad están estrechamente vinculados, ya que la capacidad creativa emerge y evoluciona a lo largo de las diferentes etapas del crecimiento humano. Comprender esta relación es fundamental para diseñar estrategias lúdicas que se adapten a las necesidades específicas de los niños en su viaje hacia la expresión creativa.

Jean Piaget, destacado psicólogo del desarrollo, postuló que los niños atraviesan etapas cognitivas distintas, cada una caracterizada por cambios significativos en habilidades cognitivas, emocionales y sociales. La creatividad se manifiesta a medida que los niños avanzan en estas etapas, desarrollando la capacidad de representar simbólicamente conceptos y objetos en su mente. La comprensión de la relación entre estas etapas y la creatividad es esencial para entender cómo evoluciona la expresión creativa con el tiempo.

En línea con la teoría de Piaget, existen cuatro etapas fundamentales en el desarrollo cognitivo de los niños (Londoño, 2019).

Etapas Sensoriomotora (0-2 años): los niños exploran el mundo principalmente a través de los sentidos y acciones motoras. La creatividad, en este punto, es predominantemente sensorial y motora, manifestándose en la exploración táctil y la manipulación de objetos. Aprenden a través de sus sentidos, desarrollando conceptos como la permanencia de los objetos y la causa-efecto.

Etapas Preoperacional (2-7 años): los niños adquieren la capacidad de representar simbólicamente objetos y eventos en su mente. La creatividad se manifiesta en formas como el juego imaginativo, la expresión artística y la creación de historias ficticias. Los niños inician el desarrollo del pensamiento simbólico y pueden representar cosas que no están presentes, lo que les permite jugar roles y desarrollar el ego.

Etapas de las Operaciones Concretas (7-11 años): los niños intensifican su capacidad de pensar de manera lógica y concreta. La creatividad se aplica en la resolución de problemas y en la producción de obras más elaboradas en áreas como la escritura y el arte. Los niños comienzan a pensar de forma lógica y abstracta, comprenden la permanencia de los objetos y pueden resolver problemas simples. También desarrollan la capacidad de reversibilidad.

Etapas de las Operaciones Formales (11 años en adelante): los adolescentes adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta y de razonar de manera hipotética. La creatividad se manifiesta en la exploración de ideas abstractas y en la capacidad de realizar conexiones innovadoras. Desarrollan el pensamiento abstracto y pueden considerar posibilidades y escenarios hipotéticos, aplicando razonamiento deductivo.

En resumen, según Piaget, el desarrollo cognitivo implica procesos de asimilación y acomodación, donde la asimilación implica incorporar nueva información a los esquemas existentes y la acomodación implica modificar los esquemas para adaptarse a la nueva información.

La teoría de Piaget ha tenido un impacto significativo en la educación, fomentando un enfoque centrado en el niño en el proceso de aprendizaje y la creación de nuevas metodologías educativas. Los educadores pueden utilizar esta teoría para adaptar la enseñanza a las diferentes etapas de desarrollo, proporcionar experiencias de aprendizaje significativas, evaluar el progreso de los niños y fomentar la exploración y la experimentación.

2.2.2. Relación entre etapas del desarrollo y creatividad

Florencia, 2022), analiza la imaginación y sus vínculos con la imaginación desde la psicología del desarrollo. A partir de este análisis es posible establecer las siguientes relaciones:

Desarrollo del pensamiento simbólico: La capacidad de representar simbólicamente ideas y conceptos en la mente facilita la expresión creativa, especialmente en formas como el arte y el juego simbólico.

Desarrollo de la imaginación: La creatividad infantil se nutre del desarrollo de la imaginación. A medida que los niños avanzan en las etapas del desarrollo, su capacidad para imaginar situaciones y conceptos abstractos se expande.

Desarrollo de habilidades cognitivas superiores: La adquisición de habilidades cognitivas avanzadas, como el razonamiento abstracto, contribuye a la capacidad del niño para abordar problemas de manera creativa y producir ideas originales.

Desarrollo socioemocional: Las interacciones sociales y el desarrollo emocional también desempeñan un papel crucial en la expresión creativa. Las habilidades sociales y emocionales positivas proporcionan un contexto enriquecedor para la creatividad.

Comprender cómo se relacionan estas etapas de desarrollo con la creatividad proporciona una base sólida para diseñar estrategias lúdicas que se ajusten a las necesidades y capacidades específicas de cada fase del crecimiento.

2.3. TEORÍA DEL APEGO Y LA CREATIVIDAD

La calidad de las relaciones de apego en la infancia puede influir en la seguridad emocional de un niño. Un entorno emocionalmente seguro proporciona la base para la expresión creativa, permitiendo que los niños se sientan cómodos explorando nuevas ideas sin temor al rechazo.

Son numerosos los psicólogos especializados en sociología los que coinciden en que son 6 las etapas de la infancia donde se evidencia tanto el desarrollo físico como el desarrollo psíquico, sin embargo, (Torres, *s.f.*) nos menciona que la evolución de la creatividad a lo largo de estas etapas del desarrollo infantil se desarrolla de la siguiente manera:

- **Primera Infancia (0-3 años):** la creatividad se manifiesta a través de la exploración sensorial y la manipulación de objetos. El juego imaginativo y la imitación son formas tempranas de expresión creativa.

- **Edad Preescolar (3-6 años):** la creatividad se desarrolla a medida que los niños comienzan a formar imágenes mentales y a expresar sus pensamientos a través del arte y el juego simbólico. La curiosidad y la experimentación son prominentes.

- **Edad Escolar (6-12 años):** la creatividad se expande a través de la resolución de problemas y la producción de ideas originales. Los niños desarrollan la capacidad de pensar de manera abstracta y de aplicar la creatividad en diversas áreas, como la escritura y las actividades académicas.

2.3.1. Interconexión entre desarrollo socioemocional y creatividad

- **Habilidades Sociales:** la creatividad se ve influenciada por las interacciones sociales. Las habilidades sociales, como la colaboración y la comunicación, son importantes para expresar y desarrollar ideas creativas.

- **Autoconcepto y Autoestima:** un autoconcepto positivo y una autoestima saludable contribuyen a la disposición del niño para asumir riesgos creativos y expresar sus pensamientos de manera auténtica.

Comprender la relación dinámica entre el desarrollo infantil y la creatividad proporciona una base sólida para diseñar estrategias lúdicas que se ajusten a las necesidades y capacidades específicas de cada etapa del crecimiento infantil.

En síntesis, el desarrollo infantil y la creatividad están intrínsecamente relacionados, ya que la creatividad evoluciona a lo largo de las distintas etapas del crecimiento. Comprender esta conexión es fundamental para adaptar estrategias lúdicas que se ajusten a las necesidades específicas de los niños en su viaje hacia la expresión creativa.

2.4. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS

En la educación, es fundamental emplear estrategias que motiven el aprendizaje significativo y, en ese sentido, las estrategias lúdicas han demostrado ser un medio atractivo y motivador. Estas actividades no solo permiten a los estudiantes adquirir conocimientos, sino que también promueven la toma de conciencia de sí mismos y estimulan aspectos como la percepción sensorial, la coordinación motriz y la agilidad y flexibilidad (Candela & Benavides, 2020).

En un contexto educativo, es crucial que los docentes fomenten la innovación y la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El juego se presenta como una de las opciones más valiosas en este estudio, ya que no solo promueve habilidades de aprendizaje, sino que también sumerge a los estudiantes en situaciones que desafían su pensamiento y los ayuda a reforzar el aprendizaje teórico. El juego se convierte así en una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades creativas en el aula (Rubicela, 2018).

No obstante, las estrategias tradicionales para estimular la creatividad en niños suelen centrarse en actividades artísticas y manualidades, como dibujar, pintar, esculpir y escribir cuentos. A pesar de su importancia, estas actividades presentan algunas limitaciones, como su estructura a veces excesiva, lo que puede coartar la libertad de expresión de los niños y limitar la exploración de ideas nuevas y originales.

Además, estas estrategias suelen estar orientadas hacia un solo tipo de creatividad, generalmente la creatividad artística, dejando de lado otros aspectos importantes, como la resolución de problemas, la innovación y el pensamiento crítico.

En conclusión, para mejorar las estrategias tradicionales de estimulación de la creatividad en niños, es fundamental:

- Fomentar la exploración y la experimentación: Los niños deben tener la oportunidad de explorar diferentes materiales y técnicas, así como de experimentar con diversas ideas. Esto contribuirá a su desarrollo del pensamiento creativo y les permitirá encontrar su propio estilo.
- Enfatizar la diversidad: La creatividad no tiene límites ni fronteras, por lo que es importante que los niños exploren diferentes culturas y perspectivas. Aprender de otros les ayudará a desarrollar una mente abierta y, con ello, a ser más creativos.
- Conectar la creatividad con el mundo real: La creatividad no es solo un ejercicio de diversión, sino una herramienta poderosa para resolver problemas y mejorar el mundo. Los niños deben ser conscientes de que pueden aplicar su creatividad a problemas reales y marcar la diferencia.

2.4.1. Juegos y Actividades lúdicas como estimulantes creativos

Existen diversos tipos de juegos lúdicos que se utilizan como estrategias para el aprendizaje temprano de los niños. Uno de ellos es el juego simbólico, que se desarrolla entre los 2 y 6 años de edad. En este tipo de juego, los niños simulan situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego, lo que fomenta su ingenio y creatividad. Para Piaget (1962), el juego simbólico desempeña un papel importante en el desarrollo de la inteligencia del niño, ya que brinda placer, emociones, sensación de disfrute y felicidad. Además, contribuye al desarrollo del lenguaje y la comunicación (González et al., 2022).

Según Licona (2000), el juego simbólico pasa por varias etapas, que incluyen el juego de "hacer como si", donde los niños imitan a personajes, animales o situaciones de la vida cotidiana de manera verosímil. También se encuentra el juego de roles, que involucra combinaciones simbólicas representadas en sesiones o escenas específicas, y el juego de representación,

que implica la creación de representaciones visuales de objetos, eventos y personajes a través de dibujos, figuras y otros medios simbólicos. El juego de representación es la forma más estructurada, ya que implica una planificación previa del juego (González et al., 2022).

Bernabeu y Goldstein (2008) destacan que el juego es una actividad natural y espontánea que permite a los niños explorar su entorno, desarrollar su imaginación y creatividad, y aprender de manera lúdica. El juego es una herramienta valiosa para el aprendizaje integral, ya que contribuye al desarrollo de habilidades como el razonamiento lógico, la resolución de problemas, las habilidades sociales, la autoestima y la empatía.

En conclusión, la estimulación de la creatividad en niños es un aspecto fundamental en su desarrollo integral. Se ha destacado la importancia de utilizar estrategias lúdicas y juegos como herramientas efectivas para fomentar la expresión creativa, permitiendo a los niños explorar, experimentar y aprender de forma natural y espontánea.

Además, se ha subrayado la influencia de factores tanto internos como externos en el proceso creativo de los niños, lo que resalta la necesidad de crear un entorno que promueva la libertad, la seguridad y la diversidad. Las estrategias tradicionales, como las actividades artísticas, son valiosas, pero es esencial ampliar el enfoque para abarcar la creatividad en todas sus manifestaciones. En definitiva, la creatividad en la infancia no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también prepara a los niños para enfrentar desafíos del mundo real con una mentalidad abierta y soluciones innovadoras.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. La investigación Acción

La investigación acción participativa, una metodología colaborativa propuesta por autores como Kemmis y McTaggart (2005) ha sido una herramienta valiosa para abordar los objetivos de nuestra investigación relacionados con la promoción del desarrollo de la creatividad en niños de nivel inicial, en el contexto de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, ubicada en la región de Amazonas.

Esta metodología se vuelve especialmente pertinente porque implicó la colaboración activa de los padres, la maestra, los propios niños. Esto se alineó con la idea de ejecutar un plan de actividades fundamentado en estrategias didácticas lúdicas, ya que involucra a todos los participantes en el diseño, implementación y evaluación de estas estrategias.

En este contexto, trabajamos junto a los niños para identificar sus intereses y necesidades específicas en relación a la creatividad. La investigación acción participativa fomentó la participación activa de los niños en la planificación de actividades lúdicas que les resultaron atractivas y estimulantes. Además, los

padres desempeñaron un papel esencial al apoyar estas actividades en el hogar, creando un ambiente enriquecedor para el desarrollo creativo de sus hijos. La investigación acción participativa también nos permitió desarrollar una evaluación continua e implementar ajustes en función de los resultados obtenidos. De esta manera, el proceso se volvió dinámico y adaptable.

Debemos señalar también, la investigación acción participativa (IAP) se desarrolla con base en una serie de principios clave que guían el proceso investigativo y busca involucrar activamente a los participantes en la identificación y resolución de problemas relevantes. Estos principios proporcionan un marco para llevar a cabo un plan de actividades destinado a promover el desarrollo de la creatividad en niños de nivel inicial en la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, en Amazonas.

Uno de los principios fundamentales de la IAP es la participación de los actores involucrados. En el contexto de la promoción de la creatividad en niños, esto implicó que los niños participaron de diversos modos en la selección de las estrategias lúdicas que les parecieron más atractivas y estimulantes.

Otro principio central es la acción colaborativa. La IAP se basa en la creencia de que la acción y la reflexión deben ir de la mano. Esto significó que la planificación de actividades lúdicas no es un proceso aislado, sino que está estrechamente vinculado a la acción real en el aula y en el entorno de los niños. Como maestros trabajamos juntos para implementar las estrategias diseñadas y evaluar constantemente su eficacia.

La IAP también aboga por la investigación en espiral o bucles de investigación acción. Este enfoque implica la realización de ciclos repetitivos de planificación, acción, observación y reflexión. En el contexto de nuestra investigación orientada a promover la creatividad en los niños, significó que las estrategias lúdicas se probaron en el aula, se observaron cómo responden los niños, reflexionamos sobre los resultados y realizamos ajustes según fue necesario. Esta fue una parte esencial del proceso, ya que permitió la adaptación continua de las estrategias a medida que se obtenían datos.

Además, la IAP promueve la horizontalidad en las relaciones entre los participantes. Todas las maestras y niños que participamos en esta investigación

partimos del supuesto que poseemos conocimientos valiosos y experiencias, independientemente de nuestra posición y el lugar que estábamos trabajando. Nuestras perspectivas se valoran por igual, lo que creó un ambiente de respeto y colaboración.

En resumen, la investigación acción participativa se rige por principios que enfatizan la participación activa, la colaboración, los bucles de investigación acción y la horizontalidad en las relaciones. Estos principios son especialmente relevantes al abordar el objetivo de promover la creatividad en niños de nivel inicial, ya que permiten que todos los actores involucrados trabajen juntos de manera efectiva para diseñar y ejecutar un plan de actividades que fomente el desarrollo creativo de los niños en la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, en Amazonas.

3.1.2. Participantes de la investigación

En esta investigación participaron 13 niños del nivel de educación inicial, de la edad de 5 años pertenecientes al aula denominada “Angelitos de Jesús”, y dos docentes. Los niños, siete hombres y seis mujeres, son de tes trigueña y en su mayoría morenos, se muestran participativos en las diferentes actividades realizadas, provienen de familias de la comunidad rural de Centro Wawik, Imaza. Esta comunidad está habitada por familias de origen indígena que tienen como lengua materna el awajun y de origen mestizo. Sin embargo, la institución educativa no está catalogada como bilingüe, por lo que enseñamos en castellano. Los niños hablan tanto el castellano como el awajun.

3.1.3. Técnicas para la producción y recopilación de la información

Observación participante: es una metodología de investigación cualitativa en la que el investigador estudia un grupo no únicamente a través de la observación, sino también participando en sus actividades. Se utilizó durante las ejecuciones de los procesos creativos del niño y a través de la participación o intervención de la docente para favorecer el proceso de ejecución de los niños, con el propósito de favorecer el desarrollo de los talleres y actividades de manera significativa.

Diario del investigador: es un instrumento útil que permite registrar lo que se observa de manera sintetizada, se utilizó en la investigación con el propósito de tener un registro fiable de todo lo que se realizó durante la ejecución de los talleres y actividades de aprendizaje.

Registro fotográfico: es una técnica de recojo de información de manera precisa a través de la sucesión de imágenes. En la presente investigación se utilizó para capturar las evidencias de los trabajos realizados por los niños, para registrar información y mostrar imágenes de cada una de las partes del proceso de investigación acción.

3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN

En el contexto de la investigación acción, el plan de acción se configura como una estrategia esencial que engloba una serie de actividades específicamente diseñadas para cumplir con los objetivos de la investigación. Estas actividades se distribuyen en dos ámbitos de acción estrechamente ligados a los propósitos de la investigación. En primer lugar, se concentra en la planificación de actividades y de talleres de aprendizaje basados en la aplicación de estrategias lúdicas. El segundo aspecto del plan se enfoca en la ejecución de las actividades previamente planificadas, así como en el seguimiento y evaluación de la capacidad creativa de los niños.

3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas

3.2.1.1. Campo de acción 1: planificación de talleres de aprendizaje

Este campo se refiere a la preparación y diseño de talleres de aprendizaje que involucran el uso de elementos gráficos y plásticos de una manera creativa y lúdica. Implicó la elaboración de planes y materiales educativos que permitan a los niños explorar y expresarse a través de la escritura, el dibujo, la pintura y otras formas de expresión gráfica y plástica. El objetivo central de este campo fue fomentar y estimular la creatividad de los niños, lo que implicó su capacidad para generar ideas originales, pensar de manera innovadora y expresarse de manera creativa. Todo esto porque consideramos a la creatividad como un aspecto importante del desarrollo de los niños, ya que les permite abordar problemas de manera imaginativa y desarrollar habilidades cognitivas y emocionales.

En torno a este campo organizamos tres actividades que describimos y analizamos posteriormente:

- Revisión y contextualización de los desempeños que se orienten a mejorar la creatividad.
- Selección de estrategias lúdicas pertinentes para desarrollar la creatividad.
- Diseño de las experiencias de aprendizajes orientadas a mejorar la creatividad en los niños.

Revisión y contextualización de los desempeños

Para el desarrollo de la creatividad mediante estrategias lúdicas, nos reunimos las maestras, analizamos y relacionamos los objetivos de la investigación con las competencias, capacidades y desempeños del área de comunicación. Este proceso lo desarrollamos ayudados por un cuadro matriz en el que señalamos el área curricular, las competencias, las capacidades y los desempeños (ver tabla 1). Esta tabla nos ayudó a estructurar y visualizar claramente la conexión entre los objetivos de la investigación y los elementos pedagógicos necesarios.

Tabla 1

Matriz de selección de competencia, capacidades y desempeño

Competencia	Capacidades	Desempeño
Área curricular: comunicación.	- Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la música. Los títeres, etc.)
“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”	- Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos.	

Selección de estrategias lúdicas para la mejora de la creatividad

Con base en las competencias, capacidades, desempeños y objetivos de la investigación, procedimos a seleccionar estrategias didácticas lúdicas, en particular, el juego simbólico, como una herramienta efectiva para fomentar la creatividad en los estudiantes. Este enfoque nos permitió planear talleres didácticos específicos que se alinearan con los objetivos de la investigación y con los estándares del área de comunicación. Los talleres se diseñaron de manera que los estudiantes pudieran explorar su creatividad a través del juego simbólico, promoviendo así un aprendizaje más interactivo y participativo.

La búsqueda de estrategias lúdicas en Google nos brindó una amplia gama de recursos y enfoques disponibles para fomentar la creatividad en el aula. Nuestra elección se basó en una cuidadosa evaluación de estos recursos, considerando su pertinencia para los objetivos específicos de nuestra investigación y su adecuación para niños de 5 años de la I.E.I N°323 Centro Wawik.

En primer lugar, nos aseguramos de que las estrategias lúdicas seleccionadas estuvieran alineadas con las competencias que queríamos desarrollar en nuestros estudiantes, lo que garantizó que contribuyeran de manera efectiva al logro de los objetivos educativos. Esta selección la realizamos de manera metodológica y aplicando nuestra propia experiencia en el ámbito pedagógico.

Además, consideramos la viabilidad de implementar estas estrategias con niños de la zona de Imaza, teniendo en cuenta factores como el lenguaje y la cultura local. Esto fue fundamental para adaptar las estrategias de manera que fueran culturalmente sensibles y respetuosas con la identidad lingüística de los niños.

El uso de estrategias lúdicas como el juego simbólico no solo enriqueció el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también proporcionó a los estudiantes un entorno propicio para expresar su creatividad, imaginación y habilidades comunicativas, contribuyendo así al logro de los objetivos establecidos en nuestra investigación. La combinación de análisis riguroso y

planificación creativa resultó en una experiencia educativa enriquecedora y efectiva para todos los involucrados.

En resumen, la selección de estrategias lúdicas se basó en una combinación de criterios, incluyendo su relevancia para los objetivos de la investigación, su coherencia con las competencias educativas y su adecuación para el contexto de los niños del centro poblado Wawik. Esta cuidadosa selección garantizó que las estrategias elegidas fueran efectivas y culturalmente apropiadas para promover la creatividad en este entorno educativo específico.

Entre las estrategias que seleccionamos figuran las siguientes:

- **El Juego Simbólico**

El juego simbólico, también conocido como juego de roles o juego imaginativo, es una forma de juego en la que los niños representan situaciones, personajes y escenarios a través de la imaginación y la imitación. En el juego simbólico, los niños utilizan objetos, juguetes, personajes y entornos imaginarios para crear historias, escenificar roles y desempeñar diferentes papeles.

En este tipo de juego, los niños pueden asumir roles de adultos, animales, personajes ficticios o cualquier otro papel que elijan. Pueden dar rienda suelta a su creatividad e inventar narrativas, interactuar con otros niños en sus roles respectivos y experimentar situaciones que les permiten explorar y comprender el mundo que les rodea.

El juego simbólico es esencial en el desarrollo infantil, ya que promueve habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Les ayuda a practicar la resolución de problemas, a comprender y expresar sus emociones, a mejorar la comunicación y a desarrollar la empatía al ponerse en el lugar de otros personajes. También fomenta la creatividad y la imaginación, así como la adquisición de habilidades lingüísticas a medida que los niños narran sus historias y dialogan en sus roles.

Este tipo de juego es común en la infancia temprana y suele ser una actividad espontánea y natural para los niños mientras exploran y comprenden su entorno y las relaciones interpersonales. Bajo estas consideraciones seleccionamos un juego simbólico denominado “imitando a los patitos”.

Juego simbólico “Jugamos a ser patitos”

Este juego ha sido elegido con el objetivo de fomentar la representación a través del juego y la imitación, permitiendo a los niños explorar cómo se desplazan los patitos y qué sonidos emiten. Durante el desarrollo de esta actividad, tanto los niños como la maestra participan activamente en el proceso. Inicialmente, la maestra estimula la participación preguntando a los niños: "¿Qué hacen los patitos?"

Los niños, motivados por la curiosidad y el estímulo de la pregunta, se sumergen en el juego, imitando de manera creativa y lúdica las acciones y sonidos característicos de los patitos. Esta interacción no solo fortalece la conexión emocional de los niños con el tema, sino que también promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y sociales.

A medida que los pequeños exploran el comportamiento de los patitos a través de la imitación, se genera un ambiente educativo en el cual la maestra puede enriquecer la experiencia haciendo preguntas adicionales, brindando información sobre los patos y sus hábitats, o incluso introduciendo elementos adicionales al juego para estimular la creatividad y la colaboración entre los niños.

En resumen, el juego simbólico "imitando a los patitos" no solo ofrece un espacio para la diversión y la expresión creativa, sino que también se convierte en una valiosa herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los niños, fomentando el aprendizaje a través de la participación activa y la exploración guiada.

- **Juegos Grupales**

Los juegos grupales representan una valiosa herramienta lúdica que no solo maximiza el componente social en la experiencia de juego de los niños, sino que también potencia su capacidad creativa. Al participar en actividades grupales, los niños se desenvuelven de manera creativa, descubriendo la fascinante posibilidad de imitar diversas situaciones, animales, personajes animados y, a su vez, explorar los diferentes roles ocupacionales que puedan conocer o hayan observado en su entorno.

La relevancia de los juegos grupales durante la primera infancia es innegable, ya que esta práctica no solo fomenta el desarrollo social, sino que también contribuye de manera significativa al progreso cognitivo y lingüístico de los niños. Este enfoque integral no solo potenciará su capacidad creativa, sino que también les proporcionará las habilidades necesarias para desenvolverse de manera efectiva en diversos contextos diarios.

En esta línea, los juegos grupales comparten similitudes con el juego simbólico, siendo actividades espontáneas que se despliegan mientras los niños exploran y comprenden su entorno. Como parte de nuestro enfoque educativo, hemos seleccionado dos juegos grupales específicos que se alinean con estos principios: "¿Dónde vive mi amigo el pato?" y "Jugamos a ser patitos".

Estos juegos no solo buscan entretener, sino también enriquecer la experiencia de aprendizaje de los niños. "¿Dónde vive mi amigo el pato?" propicia la expansión de la creatividad a través de la exploración imaginativa, mientras que "Jugamos a ser patitos" ofrece una narrativa participativa que no solo divierte, sino que también estimula el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños. En conjunto, estos juegos grupales se convierten en herramientas pedagógicas esenciales para promover un aprendizaje integral y significativo durante la primera infancia.

¿Dónde vive mi amigo el pato?

La elección del juego "¿Dónde vive mi amigo el pato?" se fundamenta en la intención de crear un espacio inicial de relajación que, a su vez, estimule la libertad creativa de los niños. La dinámica se inicia con el propósito de permitir que los pequeños, en un ambiente distendido, den rienda suelta a su imaginación antes de embarcarse en la representación grupal.

Para facilitar la experiencia, se les ha provisto a los niños de máscaras que representan a los patos. Este enfoque no solo añade un elemento lúdico al juego, sino que también tiene la intención de potenciar la identificación grupal y la colaboración creativa. Al vestirse como patitos y compartir elementos visuales comunes, los niños tienen la oportunidad de explorar de manera autónoma y creativa diferentes representaciones, fomentando así su expresión individual dentro del contexto grupal.

La actividad busca estimular no solo la creatividad individual de cada niño, sino también promover la colectividad, ya que al representar juntos el papel de patitos, se fomenta el trabajo en equipo y la construcción de una narrativa compartida. Esta experiencia no solo sirve como una introducción a la creatividad grupal, sino que también sienta las bases para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en un entorno de juego cooperativo.

En resumen, "¿Dónde vive mi amigo el pato?" no solo es un juego destinado a relajar y liberar la imaginación de los niños, sino que también busca cultivar un espacio donde la creatividad individual y grupal florezcan, proporcionando una experiencia enriquecedora que va más allá del juego superficial.

Diseño de experiencias de aprendizaje

En la elaboración de las experiencias de aprendizaje se tuvo en cuenta las características de los niños, los talleres planificados se hicieron ajustados para la edad de 5 años en específico, dichos talleres permiten a los niños expresarse de manera espontánea a través de representaciones grupales y expresiones creativas como el dibujo, pintura.

Las actividades y/o talleres de aprendizaje se desarrollaron en el lapso de tres semanas, que variaron de acuerdo con la planificación establecida, durante un periodo de tiempo de 60 minutos. Las actividades y/o talleres están dirigidos a un grupo de 13 infantes de 5 años de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, Imaza.

Durante la última semana de septiembre, nos reunimos en un espacio virtual de colaboración, llevando a cabo reuniones virtuales a través de Google Meet en un horario nocturno que se extendía de 9:00 a 10:30 pm. En estas sesiones, las tres maestras a cargo de la investigación elaboramos las planificaciones considerando estrategias lúdicas destinadas a estimular la creatividad de los niños.

El resultado de este esfuerzo conjunto fue un proyecto de aprendizaje que titulamos "Mi amigo el pato", que captura el interés y la curiosidad de los infantes. Además, se dieron forma a dos experiencias de aprendizaje igualmente importantes: "La naturaleza como ventana mágica artística" y "Los animales que

habitan en mi localidad son fascinantes". Estas experiencias, cuidadosamente diseñadas, prometen no solo educar, sino también encantar a los niños, sumergiéndolos en un viaje educativo lleno de descubrimientos y asombro.

La combinación de la planificación detallada y la implementación de estrategias lúdicas en estas sesiones virtuales no solo han permitido la creación de contenido educativo de calidad, sino que también ha abierto la puerta a un enfoque pedagógico innovador y emocionante. Más adelante describimos cómo estas experiencias de aprendizaje han contribuido al desarrollo integral de los estudiantes, nutriendo no solo sus mentes, sino también su capacidad de explorar y expresarse creativamente en el fascinante mundo que les rodea.

Es oportuno señalar que las actividades y/o talleres de aprendizaje lo pensamos para desarrollarlo en el lapso de tres semanas, que variarán de acuerdo con la planificación establecida, durante un periodo de tiempo de 60 minutos.

Los procesos para la planificación de estos proyectos y experiencias de aprendizaje incluyeron la elaboración de criterios de evaluación para definir acciones y estrategias. Se incorporaron estrategias lúdicas seleccionadas con el objetivo de desarrollar la creatividad de los niños. Hubo diálogo con el equipo de investigación sobre los materiales a utilizar, llegando a un acuerdo unánime. La ejecución de las actividades y talleres de aprendizaje estará a cargo de la profesora investigadora Nicoll, mientras que la elaboración de los materiales será responsabilidad de las profesoras investigadoras Mirella y Esmeralda.

En la sección anexos presentamos la planificación detallada del proyecto de aprendizaje "Mi amigo el pato", que se basa en el interés de los niños por conocer más sobre los patitos. Las actividades planificadas se centran en abordar estos intereses mediante estrategias lúdicas, como el juego simbólico y juegos grupales, proporcionando materiales variados para que los niños realicen sus trabajos de manera creativa y según sus intereses. Este proyecto tiene una duración de una semana, con cinco talleres de aprendizaje programadas para ejecutarse en el lapso establecido (ver tabla 2).

Tabla 2*Talleres de aprendizaje definidos*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
“A volar la imaginación”	¿Dónde vive mi amigo el pato?	¿Qué come mi amigo el pato?	“Jugamos a ser patitos”	Cuento: “los dos patos”

En conclusión, el diseño y desarrollo de las experiencias de aprendizaje para niños de 5 años ha sido un proceso meticuloso y reflexivo. Al considerar cuidadosamente las características específicas de este grupo de edad, se ha logrado crear talleres ajustados que permiten a los niños expresarse de manera espontánea y creativa a través de representaciones grupales, como el dibujo y la pintura.

La planificación detallada, llevada a cabo durante tres semanas con sesiones de 60 minutos, ha sido crucial para adaptar las actividades a las necesidades y capacidades de los niños. La integración de estrategias lúdicas en estas sesiones, particularmente durante las reuniones virtuales de Google Meet, ha enriquecido significativamente el contenido educativo y ha aportado un enfoque innovador al proceso pedagógico.

La culminación de este esfuerzo conjunto se refleja en el proyecto de aprendizaje titulado "Mi amigo el pato" y las experiencias adicionales, "La naturaleza como ventana mágica artística" y "Los animales que habitan en mi localidad son fascinantes". Estas propuestas no solo prometen educar, sino también encantar a los niños, sumergiéndolos en un viaje educativo lleno de descubrimientos y asombro.

El papel clave desempeñado por las tres maestras a cargo de la investigación, desde la elaboración de criterios de evaluación hasta la cuidadosa selección de estrategias lúdicas, ha contribuido a la creación de un contenido educativo integral. La división de responsabilidades entre la ejecución de las actividades, a cargo de la profesora investigadora Nicoll, y la elaboración de materiales, realizada por las profesoras investigadoras Mirella y Esmeralda, ha demostrado ser un enfoque colaborativo efectivo.

En última instancia, estas experiencias de aprendizaje no solo buscan nutrir las mentes de los niños, sino también fomentar su capacidad de explorar y expresarse creativamente en el fascinante mundo que les rodea. La planificación detallada y la aplicación de estrategias lúdicas han sentado las bases para un enfoque educativo innovador y emocionante, brindando a los niños la oportunidad de aprender de manera activa y envolvente.

3.2.1.2. Campo de acción ejecución de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad

La ejecución de las actividades se refiere a la puesta en práctica de estrategias y métodos de enseñanza en el entorno educativo con el propósito de promover el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. En el contexto de esta investigación, implicó llevar a cabo el plan de actividades diseñado, asegurando que se ejecuten de manera efectiva las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños. Esto incluyó la evaluación constante del progreso de los estudiantes y la capacidad de ajustar el plan según sea necesario para mejorar los resultados.

En resumen, la práctica pedagógica en este contexto se centra en la implementación activa y consciente de las estrategias diseñadas para estimular la creatividad de los infantes, garantizando que estas estrategias se apliquen de manera efectiva, monitoreando el progreso de los estudiantes y estando dispuesto a realizar ajustes en función de las necesidades y los resultados observados. A continuación describimos y analizamos las actividades didácticas desarrolladas.

Taller de aprendizaje N°01 “A volar la imaginación”

La realización del primer taller de aprendizaje, titulado "A volar la imaginación", comenzó a las 9:45 am. En una primera fase, la docente introdujo mantas, almohadas pequeñas y un parlante ante los niños, invitándolos a seleccionar una manta y almohada. Con orientaciones precisas, los infantes fueron guiados para extenderlas en el suelo y acomodarse, creando un ambiente propicio para llevar a cabo una dinámica sumamente entretenida. La participación activa de los niños fue palpable, mostrando interés y expectación ante lo que estaba por suceder.

Figura 1

Actividades de relajación



Niños en la actividad de relajación, previo al desarrollo del taller. Fotografía tomada por el grupo de investigación

Una vez todos estuvieron posicionados, la docente presentó el parlante y explicó la dinámica: poner en marcha la imaginación, se instruyó a cerrar los ojos.

Preferiblemente estando recostados, mientras una canción con sonidos de animales de la granja se reproducía. La docente

estimuló la imaginación de los niños, planteándoles preguntas como ¿Cómo son estos animales?, ¿Tienen alguno en casa?, y ¿Cuál de ellos inspiró la realización de nuestro proyecto? A continuación, la docente hizo una breve introducción al proyecto y pidió a los niños que recordaran la anécdota del patito que los visitó en el aula, generando una participación activa y animada.

Luego, se solicitó a los niños que compartieran lo que imaginaron, abriendo los ojos, adoptando una posición sentada y describiendo los animales que visualizaron. También se les pidió que imitaran los sonidos y el caminar de los animales, fomentando así la expresión y participación activa. Este intercambio generó un diálogo enriquecedor entre los niños, proporcionando un espacio para compartir experiencias y reflexiones sobre la dinámica ejecutada.

Posteriormente, la docente distribuyó hojas de papel blanco a cada niño y les mostró los diversos materiales dispuestos en la mesa central del aula, que incluían pinturas, plumones, lápices, crayolas, temperas, plastilina, papel de colores, entre otros. Los niños se aproximaron con alegría a la mesa, entusiasmados por la variedad de materiales disponibles. La maestra explicó que podían elegir libremente los materiales para plasmar en un dibujo lo que habían imaginado durante la actividad de relajación. Se les animó a dibujar, grafitear, moldear o utilizar la técnica de dactilopintura para representar al animal que visualizaron.

Aunque algunos niños mostraron sorpresa inicial, optaron por los materiales de su preferencia para crear sus dibujos. Al dirigirse a sus mesas, consultaron a la docente sobre qué dibujar. Recordando que el dibujo era libre y debían recordar lo imaginado durante la actividad de relajación, la maestra les motivó recordándoles la canción de los animales de la granja. Como ejemplo, un niño llamado Deyvis compartió que al cerrar los ojos se imaginó un gallo y planeaba dibujar uno grande. La docente alentó a los demás niños a seguir el ejemplo de Deyvis y representar lo que habían imaginado.

Se observó que algunos niños se involucraron activamente y seleccionaron diversos materiales para sus dibujos. Sin embargo, la mayoría enfrentó indecisión y repetidamente preguntaron qué dibujar. Frente a esta situación recurrente, la maestra motivó de manera activa a los niños, recordándoles su creatividad y sugiriéndoles cerrar los ojos para recordar lo imaginado durante la actividad de relajación. Para reforzar este enfoque, volvió a reproducir la canción en el parlante, alentando a aquellos que buscaban ayuda a cerrar los ojos e imaginar un animalito para dibujar.

Con este estímulo adicional, los niños se animaron a plasmar sus visiones utilizando una variedad de materiales. Finalmente, se les invitó a exhibir sus creaciones (dibujos) para que pudieran compartir y comentar sobre lo que habían dibujado, cerrando así una actividad que no solo fomentó la creatividad, sino también la expresión y participación activa de los niños en el proceso educativo.

En conclusión, esta actividad de aprendizaje ha sido una experiencia enriquecedora y efectiva para estimular la creatividad de los niños. A través de la cuidadosa combinación de elementos sensoriales, como mantas, almohadas y sonidos de animales, se logró crear un entorno propicio para el despliegue de la imaginación infantil. La participación activa de los niños durante la dinámica evidenció su interés y entusiasmo, elementos cruciales para el desarrollo de la creatividad. El intercambio posterior, donde compartieron sus visiones, imitaron sonidos y reflexionaron sobre la experiencia, no solo fortaleció la expresión individual, sino que también fomentó un diálogo enriquecedor entre los participantes.

La fase de creación artística, al ofrecer una variedad de materiales y fomentar la libertad en el dibujo, permitió que cada niño plasmara de manera única sus imaginaciones. Aunque algunos mostraron indecisión inicial, la estrategia de motivación, recordando la canción de los animales de la granja y sugiriendo cerrar los ojos para recordar, resultó ser efectiva para superar las barreras creativas.

En resumen, la actividad no solo logró cumplir con su objetivo principal de estimular la creatividad, sino que también contribuyó a la construcción de un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. La combinación de elementos lúdicos, interacción grupal y expresión artística ha sentado las bases para futuras actividades que promuevan el desarrollo integral de los niños, fomentando su capacidad para imaginar, crear y compartir en el emocionante viaje del aprendizaje.

Taller de aprendizaje N°02 ¿Dónde vive mi amigo el pato?

La ejecución del taller de aprendizaje número 2, titulado "¿Dónde vive mi amigo el pato?", comenzó a las 9:45 a.m. El proceso inició con las actividades permanentes, seguido por una sesión especial que arrancó con la maestra convocando a los niños a una asamblea. Formando un semicírculo, entonaron la canción "¿Qué será? ¿Qué será?" dirigida por la maestra. Al finalizar, se presentó una imagen de un pato, y se plantearon preguntas para fomentar la participación, tales como: ¿Qué observan en la imagen?, ¿De qué color es?, ¿Será grande o pequeño?, ¿Dónde vivirán los patos? Los niños compartieron sus observaciones y experiencias relacionadas con los animales de su entorno.

A continuación, la docente introdujo la idea de que los patos tienen un lugar especial al que suelen ir para nadar. Se consultó a los niños si deseaban conocer este lugar, y su entusiasmo se manifestó con respuestas afirmativas. Previo a dirigirse al estanque de los patos, se recordaron las normas de salida, y los niños se organizaron para caminar hacia el lugar de manera ordenada.

Figura 2

Visitando el estanque de patos



Fotografía tomada por el grupo de investigación.

Durante la breve caminata, se promovió el respeto a las normas acordadas. Al llegar al estanque, se pidió a los niños que observarán a una distancia segura. La maestra describió el hábitat de los patos y respondió a las preguntas de los niños, generándose así una interacción enriquecedora. La curiosidad de los infantes

se reflejó en sus comentarios; por ejemplo, el niño Reverio expresó preocupación por la cantidad de agua en el estanque y sugirió que los patos podrían ahogarse. La maestra aclaró sus dudas, explicando que los patos saben nadar y flotan en el agua.

De regreso al aula, se llevaron a cabo las actividades de higiene de manos antes de continuar con la ejecución del taller programado. Se fomentó la participación activa de los niños mediante preguntas como: ¿Qué les pareció conocer el estanque?, ¿Cómo era el estanque?, y ¿Encontramos patitos? Los niños compartieron libremente sus impresiones, como Eduardo, quien describió el estanque como grande y verde, destacando la diversión de los patitos al nadar con sus amigos.

Tras reflexionar sobre la visita al estanque, la maestra introdujo máscaras y alentó a los niños a explorar el material. Los infantes, entusiasmados, se pusieron las máscaras y se organizaron en grupos pequeños. De manera autónoma, jugaron imitando sonidos y movimientos de los patos, generando una actividad lúdica y productiva. Al finalizar, cada grupo presentó su representación, inicialmente con cierta timidez, pero finalmente con entusiasmo.

Figura 3

Niños realizando juegos con mascararas



Niños realizando juegos grupales. Fotografía tomada por el grupo de investigación.

despacio y hacen "cua cua", ilustrando así su experiencia. La maestra valoró las contribuciones individuales y alentó a los niños a reflexionar sobre sus sentimientos tras participar en el taller. La conclusión reveló que los niños apreciaron la actividad creativa y expresaron el deseo de realizar actividades similares con mayor frecuencia, sugiriendo la incorporación de más máscaras de animales para futuras ocasiones.

En conclusión, la ejecución del taller de aprendizaje "¿Dónde vive mi amigo el pato?" ha resultado exitosa en la consecución de su objetivo principal: fomentar la creatividad en los niños. Desde el inicio de la actividad, se estimuló la imaginación de los infantes, quienes compartieron sus observaciones y experiencias personales. La visita al estanque proporcionó un contexto real para explorar el hábitat de los patos, generando curiosidad y preguntas entre los niños. La posterior actividad con máscaras permitió una expresión libre y autónoma, donde los niños, en grupos pequeños, representaron de manera creativa los sonidos y movimientos de los patos. A pesar de la inicial timidez, la participación entusiasta al finalizar evidenció el impacto positivo de la actividad en el desarrollo de la creatividad de los niños. Sus comentarios y sugerencias reflejaron un interés genuino en continuar participando en actividades similares, subrayando así el éxito de la actividad en la estimulación de su expresión creativa y el disfrute general del proceso educativo.

La maestra reunió nuevamente a los niños en asamblea para reflexionar sobre lo aprendido. Preguntó sobre lo que más les gustó de la actividad, y los niños destacaron el juego con las máscaras. Hidel compartió su observación de que los patos caminan

Taller de aprendizaje N°03 ¿Qué come mi amigo el pato?

La ejecución del taller de aprendizaje "¿Qué come mi amigo el pato?" comenzó a las 9:45 a. m. como parte de las actividades regulares del día. Después de completar las rutinas permanentes, se procedió a la sesión principal, iniciando con la presentación de un recipiente que contenía maíz ante los infantes. Se planteó a los niños una serie de preguntas reflexivas: ¿Qué podría ser este material?, ¿Qué animales podrían consumirlo?, ¿De qué color es? Frente a estas interrogantes, los niños participaron de manera activa. Liz Milena compartió su experiencia, identificando el maíz y mencionando que su mamá lo utiliza para alimentar a los pollos y patos en su corral. La maestra, en respuesta a cada contribución, expresó su aprecio, resaltando la importancia de compartir vivencias.

Posteriormente, se alentó a los infantes a acercarse al recipiente y explorar el material, instándolos a manipular el maíz con sus manos. Al término de esta exploración, se procedió a detallar la realización del taller en curso. Durante la explicación, se les informó a los infantes que tendrían la oportunidad de crear un collage representando la imagen del pato, utilizando diversos materiales. La maestra organizó una mesa en la parte central del aula, dispuesta con goma, maíz, temperas, pinceles, plumones y colores para facilitar la ejecución de la actividad.

La maestra invita a los niños a acercarse y explorar los materiales dispuestos en la mesa central, los cuales utilizarán para la creación de su collage del pato. Luego, los invita a tomar asiento y prestar atención a la imagen de la silueta de un pato que se ha colocado en la parte central de la pizarra. Cada infante selecciona una ficha del pato de la mesa junto a los materiales y se dirige a su lugar. La maestra les anima a escoger los materiales que deseen para su collage, observando cómo los niños eligen entre goma, maíz, temperas, pinceles, plumones y colores.

Figura 4

Niños realizando un collage del pato



Fotografía tomada por el grupo de investigación.

A continuación, la maestra organiza a los niños en grupos según los materiales elegidos. De manera ordenada, los niños se agrupan y reciben la indicación de llevar a cabo su collage utilizando los materiales seleccionados. De este modo, se forman cuatro

grupos de trabajo, dos de los cuales eligen elaborar su collage con maíz, mientras que los otros optan por colorear la imagen con plumones, colores y temperas. La maestra observa con atención el progreso de la actividad, motivando a los niños a completar sus collages y experimentar con otros materiales. Además, facilita goma cuando es solicitada y les recuerda que, si necesitan algún otro material, están en libertad de pedirlo.

Figura 5

Mural de colleges creativos



Fotografía tomada por el grupo de investigación.

Finalmente, la maestra reúne a los niños para reflexionar sobre lo aprendido durante el taller. Se les pregunta qué fue lo que más disfrutaron de la actividad realizada, fomentando la participación activa

de cada niño. Motiva a los pequeños a reflexionar sobre sus sentimientos después de participar en la actividad, buscando así fortalecer su autoconocimiento. Asimismo, se les invita a expresar sus pensamientos acerca de realizar actividades que les brinden la oportunidad de expresarse de manera

creativa, promoviendo una cultura de aprecio por la creatividad y la libre expresión en el aprendizaje.

La ejecución del taller de aprendizaje ha contribuido al fomento de la creatividad en los niños. A través de la exploración del maíz y la posterior creación de collages representando al pato, se evidenció una participación activa y entusiasta de los niños. La interacción con diferentes materiales les permitió expresar sus experiencias y conocimientos, como se observó en el relato de Liz Milena sobre el uso del maíz en la alimentación de los animales en su hogar. Como maestra, desempeñé un papel fundamental al valorar cada aporte, generando un ambiente propicio para compartir vivencias.

La fase práctica del taller, con la creación de collages, reveló una diversidad de enfoques creativos, destacando la originalidad de cada obra. La libertad dada a los niños para escoger materiales y explorar distintas técnicas promovió la toma de decisiones independientes y la experimentación. La exhibición de los collages en la pizarra no solo proporcionó un espacio para el reconocimiento mutuo, sino que también evidenció la riqueza de la creatividad infantil en la representación del pato.

En la reflexión final, los niños expresaron su gusto por la actividad, enfatizando la diversión al jugar con los materiales. Las respuestas de la niña Yaneli resaltaron cómo la libertad de elección en el uso del maíz y la aplicación de colores específicos reveló aspectos de su percepción del pato. Este taller no solo cumplió con el propósito de fomentar la creatividad, sino que también estimuló la autoexpresión y el aprecio por las actividades que permiten expresarse de manera libre y creativa.

Taller de aprendizaje N°04 denominado “Jugamos a ser patitos”

El desarrollo del taller de aprendizaje "Jugamos a ser patitos" se inició a las 9:45 am como parte de las actividades regulares del día. Después de completar las rutinas permanentes, se procedió a llevar a cabo la sesión. En la introducción, se presentó a los infantes un parlante, explicándoles que este sería el elemento clave para una dinámica especial. Se les detalló que la actividad consistiría en desplazarse y agruparse de acuerdo con su propio criterio, recordándoles que podían moverse de diversas maneras, ya sea saltando,

bailando o trotando, siempre cuidando el espacio de los demás. Tras las indicaciones, se animó a los niños a desplazarse por el aula al ritmo de la música que se reprodujo.

La dinámica se llevó a cabo con entusiasmo, los niños disfrutaron de la experiencia, expresando su alegría. Deyvis, por ejemplo, mencionó que al

Figura 6
Niños realizando una representación grupal del pato



Fotografía tomada por el grupo de investigación.

escuchar la música inicialmente tenía la intención de correr por toda el aula, pero al encontrarse con su amigo Reverio, optó por unirse a él en un alegre salto. La maestra reconoció y elogió las opiniones de los niños, fomentando así una participación activa.

Al concluir la dinámica, los infantes quedaron organizados en pequeños grupos, y se les solicitó que permanecieran de esa manera para dar inicio al taller. En esta fase, la maestra, para cada grupo formado, distribuyó máscaras de patos y trajes de color amarillo. Posteriormente, se les comunicó a los niños que participarían en un juego de representación: ser patitos. Con entusiasmo, se les preguntó: "¿Se animan a jugar?", y la respuesta entusiasta fue un unánime "sí".

La maestra consultó a los infantes sobre cómo les gustaría llevar a cabo el juego y quiénes deseaban ponerse la vestimenta de pato. Los grupos discutieron entre sí y luego participaron activamente en el juego de ser patitos, manifestando alegría y demostrando apertura y confianza entre ellos. La maestra animó a los niños a continuar la representación de manera autónoma, alentándolos a seguir imaginando cómo se desplazarían y qué sonidos harían si fueran patitos.

Posteriormente, invitamos a los niños a observar las diversas maneras en que juegan sus compañeros. Los pequeños prestan atención con interés y alientan a sus compañeros a imitar los sonidos de los patitos. Finalmente, llamamos a los niños a una asamblea y les solicitamos que compartan sus vivencias durante el juego grupal, expresando cómo se sintieron en ese momento. Se les anima a participar activamente, subrayando que su involucramiento fue notablemente creativo. Observamos cómo se desplazaron, imitaron los sonidos de los patos y se apoyaron mutuamente, aspectos que consideramos muy significativos y demostrativos de su excelente trabajo en grupo. Valoramos y elogiamos sus participaciones y representaciones a través de la dinámica del juego de los patitos.

Este taller de aprendizaje fue una experiencia enriquecedora y estimulante para los infantes, llevada a cabo como parte de las rutinas regulares del día. La introducción con un parlante marcó el inicio de una dinámica especial, donde los niños, guiados por la música, se desplazaron y agruparon de manera creativa, expresando su alegría y compartiendo sus emociones. La participación activa de los niños, como evidenciado por los comentarios entusiastas de Deyvis, demostró la efectividad de la dinámica en fomentar la colaboración y la diversión.

La segunda parte del taller, centrada en el juego de representación "Ser patitos", consolidó la creatividad y la apertura entre los niños. Al asignarles máscaras y trajes amarillos, se promovió la imaginación y el juego autónomo, donde los pequeños se sumergieron en el papel de patitos con entusiasmo y confianza. La culminación del taller, con la observación y elogio de las representaciones individuales, fortaleció la autoestima y el sentido de logro de los niños, destacando la importancia de trabajar en equipo y expresarse creativamente. En conclusión, la actividad logró no solo entretener a los niños, sino también promover la participación activa, la creatividad y el compañerismo en el aula.

Taller de aprendizaje N°05 denominada “Cuento: Los dos patos”

El taller de aprendizaje número 05, titulado "Cuento: Los dos patos", denominada "jugamos a ser patitos", se llevó a cabo a partir de las 9:45 a. m., después de completar las rutinas diarias. Iniciamos con las actividades permanentes y luego procedimos a la sesión principal, comenzando con la

convocatoria a los niños para organizar una asamblea. Durante esta reunión, entablamos una conversación con los niños acerca de las actividades realizadas durante la semana como parte del proyecto "Mi amigo el pato". Los niños compartieron sus recuerdos, resaltando sus participaciones individuales. Por ejemplo, Jhury describió cómo pegó maíz a la imagen del pato y lo pintó con tempera, mientras que Yersin compartió que eligió pintar el pato de color negro con témpera. La docente reconoció y felicitó las contribuciones de los niños, creando un ambiente de aprecio por sus esfuerzos y creatividad.

Posteriormente, explicamos lo que íbamos a realizar en el taller. Se presentó la actividad informando a los niños que se llevaría a cabo la narración de un cuento. Para iniciar la dinámica, se formuló la pregunta: "¿Qué creen que tengo en las manos?" Los niños expresaron sus ideas de manera ordenada, levantando sus manos. Luego, revelé el título del cuento, "Los dos patos", con lo que los niños reaccionaron entusiastamente en un coro de asombro y emoción. Nuevamente, pregunté: "¿De qué creen que tratará el cuento?" Los niños compartieron brevemente sus ideas. Distribuí las cartillas del cuento uno por uno, narrándolo con movimientos coordinados que seguían la trama, como desplegar sus brazos para simbolizar el vuelo de los patos hacia otro pantano, entre otros gestos sugeridos por la historia.

Después de concluir la narración, formulé preguntas a los niños, invitándolos a participar y compartir lo que más disfrutaron del cuento. Alexander, un niño entusiasta, resaltó que le encantó la parte en la que los patos ayudan a la tortuga, destacando la temática de la amistad. Motivados por esta primera intervención, otros niños se animaron a participar, expresando sus propias ideas sobre lo que les cautivó de la historia.

Figura 7

Narración del cuento "Los dos patos"



Fotografía tomada por el grupo de investigación.

A continuación, distribuí a cada niño una máscara, respetando la elección de aquellos que optaron por no recibirla, y les sugerí que se agruparan como prefirieran, ya sea de manera individual o en grupos.

Los animé a participar activamente utilizando el material del cuento y a compartir lo que más les gustó, alentándolos a hacerlo desde sus propias perspectivas y fomentando su creatividad.

Motivé a los niños a seguir participando de la manera que más les gustara. Tanto individualmente como en grupos, se acercaron al material concreto y relataron la historia según su propia interpretación, acompañando sus narraciones con movimientos que reflejaban los eventos del cuento. Después de cada participación, invité a los compañeros a aplaudir en reconocimiento a las contribuciones de sus compañeros, fomentando así un ambiente de aprecio y estímulo mutuo.

Acto seguido, invité a los niños a compartir sus emociones, instándolos a explicar lo que significó para cada uno participar en la narración del cuento desde sus perspectivas individuales. Maykel, Leysi, Jhen y Alex expresaron que disfrutaron contando el cuento, destacando el uso de sus manos para simular el vuelo. Reconocí y valoré sus contribuciones, alentando a los demás a compartir sus propias experiencias.

Finalmente, nos reunimos en asamblea para reflexionar sobre lo realizado en el taller. Pregunté a los niños qué fue lo que más les gustó de la actividad, fomentando así la reflexión individual sobre cómo se sienten después de participar en el taller y qué piensan acerca de llevar a cabo actividades que

les permitan expresarse de manera creativa. Esto promueve un espacio donde puedan compartir sus impresiones y fortalecer su autoconocimiento.

La ejecución de este taller fue un motivo para estimular la creatividad de los niños. Desde el inicio, durante la asamblea, se apreció la diversidad de participaciones individuales relacionadas con el proyecto "Mi amigo el pato". Jhury y Yersin compartieron creativamente sus contribuciones al trabajo con maíz, evidenciando la libertad que sienten al explorar sus ideas de manera original. La narración del cuento "Los dos patos" consolidó aún más este enfoque creativo, donde la maestra, al utilizar movimientos coordinados, permitió a los niños conectar de manera profunda con la trama, como se evidenció en la emocionante participación de Alexander, quien resaltó la amistad entre los patos y la tortuga.

La distribución de máscaras y la opción de trabajar en grupos o individualmente reforzaron el fomento de la creatividad al respetar las preferencias de cada niño. La narración autónoma del cuento, acompañada de movimientos imaginativos, reflejó la capacidad de los niños para expresarse de manera única. La expresión emocional de Maykel, Leysi, Jhen y Alex al disfrutar del cuento, destacando el uso creativo de sus manos, subrayó la conexión personal con la actividad.

La reflexión final en la asamblea proporcionó a los niños la oportunidad de expresar sus experiencias de manera reflexiva. La pregunta sobre lo que más les gustó y cómo se sintieron después de participar en el taller invitó a los niños a pensar en sus emociones y en la importancia de realizar actividades que fomentan la expresión creativa. En conjunto, esta actividad no solo cumplió con su objetivo de fomentar la creatividad, sino que también fortaleció el ambiente educativo como un espacio en el que los niños pueden expresarse libremente y construir un autoconocimiento positivo.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. CAMPO DE ACCIÓN PLANIFICACIÓN DE TALLERES DE APRENDIZAJE

En este capítulo resaltamos ideas que consideramos fundamentales y estrechamente relacionadas con los objetivos y las preguntas de investigación.

Los resultados del análisis los presentamos considerando los campos de intervención. Establecemos el objetivo central del campo de planificación de experiencias de aprendizaje, que es fomentar y estimular la creatividad de los niños como una habilidad esencial para abordar problemas de manera imaginativa y desarrollar habilidades cognitivas y emocionales. Con este propósito, organizamos tres actividades fundamentales: la revisión, diversificación y contextualización de desempeños, la selección de estrategias lúdicas pertinentes y el diseño de experiencias de aprendizaje orientadas a mejorar la creatividad de los niños.

La planificación curricular de proyectos y talleres de aprendizaje se basó en el Programa Curricular de Educación Inicial aprobado por el Minedu (2016). Se asumió la competencia “crea proyectos desde los lenguajes artísticos” del área Comunicación y las capacidades que el programa establece para dicha competencia. La planificación de los talleres curriculares combinó las

intencionalidades de las diversas áreas curriculares con el desarrollo de las habilidades creativas a través de juegos lúdicos, que es lo que se buscó finalmente como propósito.

Tabla 3

Estrategias de la propuesta

	“A volar la imaginación”	Representación gráfica.
Talleres	¿Dónde vive mi amigo el pato?	Juego simbólico a través del juego de las máscaras.
planificados	¿Qué come mi amigo el pato?	Representación gráfica.
	“Jugamos a ser patitos”	Representación simbólica a través del juego grupal.
	“Cuento: Los dos patos”	Representación oral creativa.

Utilizamos la matriz de selección como herramienta para vincular los objetivos de la investigación con las competencias, capacidades y desempeños del área de comunicación, lo que facilitó la estructuración y visualización de la conexión entre los objetivos y los elementos pedagógicos necesarios. Este trabajo de contextualización se basa en una de las características del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) que es la flexibilidad, la cual permite un margen de libertad al docente para adaptar los desempeños a la diversidad de los estudiantes y a las demandas y necesidades de las regiones del país (Minedu, 2016).

Finalmente, se resalta cómo la combinación de una planificación detallada y la implementación de estrategias lúdicas han creado un enfoque educativo innovador y emocionante. Este enfoque brinda a los niños la oportunidad de aprender de manera activa y envolvente, nutriendo no solo sus mentes, sino también su capacidad de explorar y expresarse creativamente en el fascinante mundo que les rodea.

En síntesis, el análisis revela una cuidadosa estructuración del proceso para desarrollar la creatividad infantil a través de experiencias de aprendizaje.

La utilización de la matriz de selección se destaca como una herramienta eficaz para establecer vínculos entre los objetivos de la investigación y los elementos pedagógicos necesarios, proporcionando una visión clara y estructurada. Además, la consideración de factores culturales y lingüísticos en la selección de estrategias lúdicas subraya la sensibilidad hacia la identidad de los niños, asegurando que las actividades sean culturalmente apropiadas.

4.2. CAMPO DE ACCIÓN EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

La selección y descripción detallada de estrategias lúdicas, como el juego simbólico y los juegos grupales, demuestra una comprensión profunda de su impacto en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. La planificación específica de experiencias de aprendizaje, como "Imitando a los patitos" y "Jugamos a ser patitos", evidencia un enfoque centrado en estimular la creatividad a través de la expresión corporal y la representación grupal.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

La combinación en la ejecución de una planificación detallada y la implementación de estrategias lúdicas han generado un enfoque educativo innovador y emocionante. Los métodos utilizados prometen nutrir las mentes de los niños y fomentar su capacidad de explorar y expresarse creativamente en el fascinante mundo que les rodea. Esto resalta el compromiso con la educación activa y envolvente, subrayando el impacto positivo que estas experiencias de aprendizaje pueden tener en el desarrollo integral de los niños.

Talleres ejecutados

- **Creatividad en libertad y autonomía “A volar la imaginación”.**

Este taller se desarrolló con el propósito de crear un ambiente de relajación y tranquilidad, para que los niños puedan representar de manera creativa un dibujo del animal que imaginaron, empleando diversos materiales de su preferencia. Para ello la maestra propició el ambiente adecuado, ubicando el mobiliario al contorno del salón y a cada niño se asignó una mantita y un cojín para que en posición de tendido de cúbito dorsal se relajara, luego se facilitó los materiales de pinturas y crayones, logrando que los niños de manera autónoma dibujen diferentes animales haciendo uso de su imaginación e ingenio.

Algunos niños se involucraron proactivamente en el taller, seleccionando diversos materiales para sus dibujos. En contraste, la mayoría mostró indecisión y preguntaron: "¿Qué dibujamos, maestra?" Ante esta situación recurrente, la maestra les sugiere: "¡Cierren los ojos e imaginen un animalito o recuerden algún animal que hayan visto!" La música, utilizada como estímulo, facilitó la relajación e impulsó la imaginación de los niños. Con este fondo musical, se animaron a plasmar sus ideas utilizando una variedad de materiales. Finalmente, se les invita a exhibir sus creaciones y comentar sobre lo que habían dibujado. Un niño exclamó: "¡Mi burro se ve muy peludito, parece un peluche!"; otro comentó: "Mi tigre tiene rayas de muchos colores, ¡es un tigre mágico!" Así, concluimos una actividad que no solo fomentó la creatividad, sino también la expresión y la participación activa de los niños.

Con este taller, concluimos que, mediante la motivación activa y el uso de estímulos musicales, los niños lograrán expresar su imaginación con libertad y creatividad. A pesar de que al inicio se mostraron reticentes e indecisos, al entrar en un estado de relajación, se promovió su seguridad y disposición para la libre expresión. Esto resultó en la creación autónoma de dibujos, culminando en una exposición donde los niños valoraron y compartieron orgullosamente sus producciones.

- **Representación teatral una opción creativa, lúdica e innovadora:
"¿Dónde vive mi amigo el pato?"**

En este taller a través de la vivencia experimental directa, los niños tuvieron la oportunidad de conocer el lugar dónde viven los patos y formular diferentes preguntas partiendo de su observación y curiosidad. Esta estrategia se desarrolló con el propósito de estimular su participación a través de la representación del juego simbólico empleando máscaras de patitos, con el objetivo de promover de manera autónoma y creativa su participación, con esta estrategia los niños ejecutaron diversos movimientos y sonidos onomatopéyicos que hacen los patos. Esta imitación estuvo inspirada en sus experiencias y vínculo con las aves de corral.

Después de invitar a los infantes a expresar su vivencia en la visita al estanque, la maestra presentó máscaras a los niños y los alentó a explorar el material. Los

infantes, entusiasmados, se pusieron las máscaras y se organizaron en grupos de tres integrantes. De manera autónoma, jugaron imitando sonidos y movimientos con sus brazos haciendo ademán de aleteos, alternando sus brazos, moviendo su cabeza hacia adelante como si estuvieran picando algo y formaron figuras geométricas como círculos, líneas, etc. Al finalizar, cada grupo presentó varias escenas que representaron la vida de los patos en el estanque, inicialmente lo hicieron con cierta timidez, pero finalmente con entusiasmo.

La maestra reunió a los niños en asamblea y sentados en círculo reflexionaron sobre lo aprendido. Preguntó: ¿niños, que más les gustó de la actividad? Los niños respondieron a coro: “nos gustó jugar con las máscaras”. El niño Hidel comentó: “los patos caminan despacio y hacen cua cua cua cua”, expresando con alegría y satisfacción su experiencia.

El taller “¿Dónde vive mi amigo el pato?” se destaca como una estrategia integral que permite a los niños experimentar, explorar y expresar de manera lúdica y creativa sus aprendizajes. Según Medina (2019), las actividades diseñadas para estimular la creatividad infantil, como esta representación teatral, potencian competencias clave para aprender. A través de la imitación y el juego simbólico, los niños no solo exploraron el hábitat de los patos, sino que también desarrollaron habilidades sociales, motoras y lingüísticas.

La autonomía fue un eje central en el taller, ya que los infantes tomaron decisiones sobre cómo representar las escenas y coordinarse con sus compañeros. La observación directa y la representación teatral impulsaron una conexión profunda entre el aprendizaje emocional y cognitivo, favoreciendo el desarrollo integral. Finalmente, la reflexión en asamblea consolidó los aprendizajes, permitiendo que los niños verbalizaran sus experiencias y aprendizajes, lo cual refuerza su sentido de logro y participación.

- **Representación gráfica autónoma y representación verbal activa:**
“¿Qué come mi amigo el pato?”

El taller se diseñó para fomentar la creatividad autónoma de los niños. Comenzó con la canción “¿Qué será, ¿qué será, lo que tengo yo?” mientras la maestra agitaba una caja. Los niños, intrigados, intentaron adivinar el contenido diciendo: “son piedras, semillas, guairuros (semillas de árboles nativos)”.

Confirmada su curiosidad, la maestra preguntó: “¿quieren ver qué hay en la caja?”. Con entusiasmo, los niños respondieron “¡síiiii!” y se acercaron para descubrir el contenido. Al ver el maíz, exclamaron “¡ahhh, es maíz!” y preguntaron: “¿profesora, por qué trajo maíz?”. La maestra les respondió con otra pregunta: “¿Qué come un pato?”.

Luego, la maestra dejó la caja en una mesa central del aula y animó a los niños a manipular el maíz. Mientras exploraban el contenido de la caja, la maestra colocó una silueta de un pato en el centro de la pizarra. Los niños se mostraron muy emocionados al ver la imagen del pato. Cada niño eligió una hoja con la silueta del pato y, utilizando maíz y témperas, creó un collage de manera libre y creativa.

El taller permitió a los niños explorar su curiosidad inicial mediante la manipulación del maíz, sino que también los involucró en un proceso de creación artística que favoreció su desarrollo integral. Según González (2022), esta dinámica fomenta la resolución de problemas y la interacción social, aspectos clave que se evidenciaron cuando los niños dialogaron sobre sus collages y compartieron sus experiencias personales relacionadas con los patos.

Desde una perspectiva sociocultural, Vygotsky enfatiza que las actividades colaborativas, como esta, impulsan el aprendizaje mediado por herramientas culturales como el maíz y los collages, promoviendo la construcción compartida de significados. Al dejar que los niños eligieran libremente cómo representar sus ideas, la actividad favoreció su autonomía y creatividad espontánea, lo que está alineado con las nociones de Amabile (1983) y Sternberg (2003) sobre la creatividad infantil como un proceso adaptativo y original.

El rol de la docente fue crucial para generar un ambiente seguro y motivador, guiando a los niños a través de preguntas abiertas y el reconocimiento de sus logros. Esto no solo estimuló su creatividad, sino también fortaleció su autoestima y confianza para expresar ideas. Asimismo, la actividad incorporó aprendizajes significativos al vincular conceptos familiares de maíz y patos con nuevas experiencias sensoriales y artísticas, potenciando su inteligencia naturalista y lingüística (Gonzaga, 2022).

- **Representación teatral grupal motivadora y relación estrecha entre pares: “Jugamos a ser patitos”**

Este taller se diseñó para crear un ambiente estimulante y divertido, donde los niños pudieran representar diversos movimientos de un pato. Se utilizó un parlante con música para que los niños liberaran sus energías en el aula, moviéndose respetuosamente de la manera que les resultara más cómoda, ya fuera saltando, bailando o trotando. Luego, los niños formaron grupos según su preferencia.

La maestra preparó el aula colocando el mobiliario alrededor del salón y presentó máscaras y trajes amarillos, invitando a los niños a usarlos mientras les planteaba preguntas sobre el pato: ¿Cómo come un pato? ¿Cómo camina? ¿Qué sonido hace? ¿Cómo duerme? ¿Cómo usa su pico y sus alas? Los niños, emocionados, se vistieron y pusieron las máscaras, representando de manera espontánea, activa, creativa y autónoma cómo imaginaban que se comportaba un pato.

La música con sonidos de agua estimuló a los niños, quienes recorrieron el aula saltando, gateando y rodando, siempre respetando el espacio de los demás. Esta estrategia promovió la interacción y el compañerismo. Los niños fueron invitados a observar las diferentes representaciones de sus compañeros imitando al pato. Un grupo mostró cómo los patitos bebés nadan junto a la mamá pata, otro grupo imitó cómo caminan los patos, y un niño alentó a sus compañeros a hacer los sonidos del patito diciendo: “¡El patito dice cuauac cuac, no lo olviden!”

Al final, los niños se reunieron en una asamblea para compartir sus experiencias durante el juego grupal, expresando cómo se sintieron. Una niña comentó: “Me divertí mucho imitando cómo camina el patito”, mientras que otro dijo: “A mí me gustó imitar el sonido del pato, Cuac Cuac”. Así concluyó una actividad que no solo fomentó la creatividad, sino también el compañerismo, la expresión, el aprecio y la valoración, y la participación activa de los niños.

Un estudio de Garaigordobil y Berrueco (2013) demostró que la participación en programas de juego aumentó la fluidez, flexibilidad y originalidad en las respuestas de los niños a tareas de pensamiento creativo. Esto sugiere

que el juego puede ser una herramienta efectiva para fomentar el pensamiento creativo en niños en edad preescolar, ya que les permite explorar y experimentar con diferentes ideas y materiales, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades creativas.

El taller cumplió de manera sobresaliente con su objetivo de fomentar la creatividad, el compañerismo y la expresión espontánea de los niños en un ambiente lúdico y estimulante. Al integrar elementos sensoriales, simbólicos y reflexivos, esta propuesta pedagógica contribuyó al desarrollo integral de los participantes, favoreciendo habilidades cognitivas, emocionales y sociales clave en la etapa preescolar.

- **Participación verbal y corporal autónoma creativa: “Cuento: Los dos patos”**

Este taller se diseñó para fomentar la participación activa y creativa de los niños de manera autónoma, mediante la representación verbal alternativa del final de un cuento narrado. Comenzó con la observación de escenas del cuento en varios escaparates gigantes. Los niños exploraron el material visual y, posteriormente, la maestra les invitó a representar el cuento en grupo, según su propia interpretación de las escenas observadas. Mientras un grupo actuaba, los demás niños aplaudían y reconocían la interpretación.

Luego, la maestra continuó narrando el cuento “Los dos patos” de manera didáctica, utilizando voces, gestos y sonidos guturales para enriquecer la experiencia. Al finalizar la narración, propuso a los niños que imaginaran y contaran un final alternativo para el cuento. Esta actividad permitió a los niños desarrollar su imaginación y creatividad al ofrecer un final inspirador y fantasioso, en contraste con el final original que contenía elementos trágicos.

Taylor (1959) clasifica la creatividad en varios niveles que se manifiestan en diferentes aspectos de la vida. Los tres niveles que propone son: el nivel expresivo, basado en la actividad espontánea, sin depender de técnicas específicas, que refleja la expresión personal en relación con el entorno; el nivel productivo que requiere habilidades y aptitudes orientadas a la creación de resultados concretos, y el nivel inventivo caracterizado por una alta flexibilidad educativa, donde se transforma la información en resultados únicos y relevantes.

A través del taller, se logró estimular la creatividad de los niños al permitirles expresarse de manera autónoma y según su imaginación. La oportunidad de representar y reinventar el final del cuento les ofreció un espacio para desarrollar su creatividad y explorar nuevas ideas. En este sentido, la actividad combina creatividad, narración y expresión corporal para potenciar el desarrollo infantil en múltiples dimensiones. La oportunidad de imaginar y representar finales alternativos permitió a los niños explorar su imaginación y construir aprendizajes significativos en un entorno colaborativo y respetuoso.

El diseño multisensorial y dinámico de la actividad facilitó la conexión emocional con el cuento y fomentó habilidades esenciales como la comunicación, la empatía y la resolución creativa de problemas. En futuras implementaciones, se podría ampliar la actividad vinculándola con proyectos interdisciplinarios, como la creación de libros ilustrados colectivos o la exploración de valores a través de otros cuentos, para maximizar el impacto educativo y formativo.

CONCLUSIONES

Las conclusiones están organizadas de acuerdo con los objetivos de la investigación, destacando los aspectos clave del diseño, ejecución y evaluación del plan. Se enfatiza cómo las estrategias lúdicas utilizadas no solo favorecieron el desarrollo creativo, sino también fomentaron habilidades sociales, emocionales y cognitivas en un entorno enriquecedor y adaptado a las características culturales y necesidades específicas de los niños.

- La ejecución de las actividades de aprendizaje ha demostrado contener un enfoque educativo innovador que promueve el desarrollo integral de los niños a través de la creatividad y la autonomía. Cada una de las actividades realizadas, desde la representación gráfica hasta el juego simbólico y la representación teatral, ha logrado fomentar la libre expresión, la imaginación y el pensamiento crítico en un entorno lúdico y estimulante.
- Las actividades ejecutadas han creado un entorno donde la creatividad, la autonomía y la participación activa se han visto significativamente potenciadas. Este enfoque lúdico y participativo no solo ha enriquecido el proceso de aprendizaje, sino que también ha permitido a los niños desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales fundamentales para su crecimiento integral.

- La selección de estrategias lúdicas pertinentes, tales como el juego simbólico y los juegos grupales, resalta de manera elocuente su importancia fundamental en el fomento del desarrollo integral de los niños. Estas estrategias ofrecen un espacio propicio para la formación cognitiva, social y emocional de los pequeños.
- El campo de planificación de experiencias de aprendizaje ha sido cuidadosamente estructurado para fomentar la creatividad infantil, reconociéndola como una habilidad esencial en el desarrollo integral de los niños. La planificación detallada, que combina la selección de estrategias lúdicas con la contextualización cultural y lingüística, ha demostrado en esta investigación acción ser un enfoque educativo innovador y efectivo.
- La revisión y contextualización de desempeños, utilizando una matriz de selección, se reveló como una herramienta efectiva para establecer vínculos significativos entre los objetivos de la investigación y las competencias, capacidades y desempeños inherentes al área de comunicación. Esto permitió una mejor alineación entre metas y aspectos fundamentales para el éxito educativo.
- Las actividades ejecutadas, "¿Qué come mi amigo el pato?", incentivaron la creatividad autónoma a través de la exploración sensorial y la representación gráfica. La consideración de factores culturales y la utilización de materiales diversos han permitido que los niños exploren y desarrollen su creatividad de manera libre y personal.
- La ejecución de actividades como el juego simbólico y la representación teatral consolidó habilidades sociales y emocionales, demostrando que estas estrategias lúdicas son efectivas para fomentar la creatividad, la autonomía y la participación activa en los niños.

RECOMENDACIONES

Para la planificación de experiencias de aprendizaje

- **Contextualización cultural y lingüística.** Es crucial que los docentes adapten las estrategias lúdicas a las características culturales y lingüísticas de los infantes como fue el caso de esta investigación, en dónde los niños participantes algunos integran la etnia awuajun y dominan dos lenguas (español y awuajun) y otros niños son hispanohablantes. Esto asegurará que las actividades sean culturalmente pertinentes, promoviendo un ambiente inclusivo y significativo para los infantes.
- **Uso de herramientas de planificación eficientes.** Se recomienda el uso de matrices de selección u otras herramientas que permitan vincular los objetivos pedagógicos con las competencias, capacidades y desempeños específicos de las áreas curriculares. Esto facilitará la estructuración de las actividades de manera coherente y efectiva.
- **Flexibilidad en la planificación.** La planificación debe mantener un grado de flexibilidad que permita a los docentes adaptar las actividades a las necesidades y características específicas de los infantes. Esto es especialmente importante en contextos diversos donde las necesidades de los niños pueden variar significativamente. Además de utilizar los materiales y recursos naturales de la zona.

- **Integración de estrategias lúdicas.** Se sugiere que los docentes incorporen diversas estrategias lúdicas, como el juego simbólico y grupal, para estimular la creatividad. Estas estrategias no solo fomentan el aprendizaje activo, sino que también permiten a los niños expresarse y desarrollarse emocional y socialmente.

Para la ejecución de las actividades orientadas a maximizar su impacto positivo en el desarrollo integral de los niños:

- **Creación de ambientes relajados y estimulantes.** Durante la ejecución de las actividades, es importante crear ambientes que promuevan la relajación. Esto puede lograrse mediante la disposición del mobiliario, el uso de música suave. Un ambiente adecuado facilita que los niños se sientan seguros para explorar y expresar su creatividad.
- **Motivación activa y estímulos sensoriales.** Se recomienda que los docentes utilicen estímulos sensoriales, como la música y los materiales táctiles, para motivar a los niños y potenciar su imaginación. Estos estímulos ayudan a los niños a conectarse con la actividad y a superar cualquier reticencia inicial.
- **Fomento de la autonomía infantil.** Las actividades deben estar diseñadas para promover la autonomía de los niños, permitiéndoles tomar decisiones y expresar sus ideas de manera independiente. Los docentes debemos actuar como guías, ofreciendo apoyo cuando sea necesario, pero permitiendo que los niños lideren su propio proceso creativo.
- **Reflexión y valoración colectiva.** Al finalizar las actividades, es recomendable organizar momentos de reflexión y valoración donde los niños puedan compartir y discutir sus creaciones. Este tipo de retroalimentación colectiva refuerza el aprendizaje, promueve la autoestima, la confianza, la solidaridad y el reconocimiento entre pares.
- **Fomento del trabajo en equipo.** Se sugiere que las actividades incluyan componentes de trabajo en equipo, como las representaciones teatrales grupales. Estas actividades no solo fomentan la creatividad, sino también el compañerismo y la capacidad de los niños para colaborar y respetar las ideas de los demás.

REFERENCIAS

- Acosta, I. (2018). Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa "Agusto Nicolás Martínez". *Universidad Tecnológica Indoamérica*.
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/995/1/Trabajo%20de%20Titulaci%c3%b3n%20Erika%20Acosta.pdf>
- Albornoz, J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial de la escuela Benjamin Carrion. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(66).
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/900/926>
- Alejos, R. (2016). *Creatividad en los niños*. Paidós-Perú.
- Carballal, A., y Serrano, M. (2019). *El desarrollo de la creatividad de los niños*. Guia Infantil.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/>
- Castillo, C. (2020). *Diseño de juego para el desarrollo de la creatividad y fortalecer la capacidad de independencia y adaptación al entorno en los niños de 3 a 5 años de hogares pertenecientes al NSE b- y c+*.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a6053842-edaf-4bbc-89aa-4e8ecc85fd0e/content>
- Delgado, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio metaanalítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 51-64.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8152451.pdf>
- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2020, Junio 24). *Plan 12- Aprender para transformar*. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
<https://www.unicef.org/lac/plan-12creatividad#:~:text=La%20creatividad%20es%20una%20habilidad,personas%20para%20enfrentar%20el%20futuro>

- Fernández, R. (2022). El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas. [Tesis posgrado], Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56426/TFG-G5464.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Florencia, M. (2022). La imaginación y sus vínculos con la creatividad. Un análisis teórico desde la psicología del desarrollo. *Revista de Psicología*, 18(35), 84-98.
- Gonzaga, R. (2022, junio). Pensamiento creativo: Una estrategia para el proceso de enseñanza -aprendizaje. *Revista Hacedor*, 6(1), 80-91.
- Gonzales Moreno, A., & Morelo Jurado, M. d. M. (2022). Creatividad y variables relacionadas según la etapa educativa: revisión sistemática. *Revista de Educación Alteridad*, 17(2), 246-261. doi: <https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.06>
- Instituto Nacional de Estadísticas e Informática. (2022). *Indicadores de educación, según departamento 2011 - 2021*. INEI. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1871/libro.pdf
- Jimenes Jimenes, L. K., & Ortiz Garcia, M. C. (2021). Secuencia didáctica, el juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer procesos en los niños y las niñas de primera infancia. [Tesis pregrado], *Politécnico Gran Colombiano*. <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/2888/SECUEN~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- Londoña, C. (2019, 09 de agosto). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo. *Eligeeducar*. Recuperado de <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>

Ministerio de Desarrollo e inclusión social. (n.d.). *Desarrollo y Aprendizaje de las niñas y niños menores de 5 años*. MIDIS.

https://www.midis.gob.pe/wpcontent/uploads/2019/08/DT_Desarrollo_Aprendizaje_042017v6.pdf

Moran Santiesteban, R. P., & Melendez Galvez, M. F. (2023). Aplicación de un programa de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 203 Pasitos De Jesús - Lambayeque. [Tesis posgrado], Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

Navarro, J. (2021). El juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de Culebras - Huarmey - 2019. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22398/ACTIVA_CREATIVIDAD_NAVARRO_HUERTA_JESSICA_MIRTHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nieto Mendoza, R. (2020). El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de educación inicial. [Tesis pregrado], Universidad Nacional de Educación, Lima. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/582f92ec-933d-4996-8f14-ed89d49874cc/content>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Primera infancia: la vida de los niños y niñas antes, durante y después de la pandemia*. <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/es/portal/primera-infancia-la-vida-de-los-ninos-y-ninas-antes-durante-y-despues-de-la-pandemia>

Organización Mundial de las Naciones Unidas. (2021). *Día Mundial de la Creatividad y la Innovación*. <https://www.un.org/es/observances/creativity-and-innovation-day>

Organización no Gubernamental Plan Internacional. (2021, Abril 21). *Situación actual de la educación inicial en el Perú: Beneficios y desafíos del Homeschooling*. Plan Internacioaln.

<https://www.planinternacional.org.pe/blog/situacion-actual-de-la-educacion-inicial-en-el-peru-beneficios-y-desafios>

Procel Guamán, E. P. (2021). El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021. *Universidad Nacional de Chimborazo*.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8242/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000057.pdf>

Procel Guamán, P. E. (2023). *Juego simbólico en el desarrollo y la creatividad de los niños*.

Quejibe, A., & J, F. (2018). *Grafología artística*. Lima: San Marcos.

Quejibe, C., & Flores, J. (2022). *Guía de actividades lúdicas*. Ecuador: San Marcos.

Quijije López, A. L., & Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II. *Revista educare*.

<https://revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/download/1704/1615/3467>

Torres, A. (s.f.). *Las 6 etapas de la infancia (desarrollo físico y psíquico)*.

<https://www.fundacionclinicadelafamilia.org/las-6-etapas-de-la-infancia-desarrollo-fisico-y-psiquico/>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿De qué manera las estrategias didácticas lúdicas fomentan el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial de la I.E.I. N° 323 del Centro Wawik de Amazonas?	<p>OBJETIVO GENERAL: Promover el desarrollo de la creatividad en niños del nivel inicial de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, en Amazonas, a través de la ejecución de un plan de actividades fundamentado en estrategias didácticas lúdicas.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un plan detallado de actividades basadas en estrategias didácticas lúdicas, específicamente adaptadas a las necesidades y contexto de los niños del nivel inicial de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik en Amazonas, considerando sus características y requisitos para el año 2023. • Implementar el plan de actividades diseñado, asegurando su ejecución efectiva y monitoreando el impacto de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños, evaluando su progreso y ajustando el plan según sea necesario. 	Planificación de experiencias de aprendizaje	Diseño e implementación de experiencias de aprendizaje que para desarrollar la creatividad en los niños.	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión y contextualización de los desempeños que se orienten a mejorar la creatividad. • Selección de estrategias lúdicas pertinentes para desarrollar la creatividad. • Diseño de las experiencias de aprendizajes orientadas a mejorar la creatividad en los niños. 	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN Investigación Acción Educativa</p> <p>FASES DE LA INVESTIGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y diagnóstico de la situación problemática. • Elaboración de un plan de acción. • Aplicación y desarrollo del plan de acción. • Obtención de conclusiones en base a los resultados <p>PARTICIPANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 docentes de aula • 18 niños de la I.E.I N° 323 Centro Wawik.
	Ejecución de actividades de aprendizaje basadas en la aplicación de estrategias lúdicas.	Aplicar estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Selección de estrategias lúdicas pertinentes para desarrollar la creatividad. • Diseño y ejecución de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad. • Identificación de logros y dificultades en la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad. (Ficha de observación del desempeño docente). • Evaluación del desarrollo de la creatividad de los niños. 		

Anexo 2: Ficha de observación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”

JAÉN

Ficha de observación

Ítems				
		Sí	No	Observaciones
1	El niño imagina historias al momento de jugar			
2	El niño mientras juega presenta roles y objetos			
3	El niño asimila la realidad al momento de jugar			
4	El niño reproduce acciones vividas cuanto utiliza el juego simbólico			
5	El niño imita situaciones cotidianas que vive en su entorno			
6	El niño crea representaciones mentales después de escuchar un cuento			
7	El niño crea representaciones simbólicas después de escuchar un cuento			
8	El niño reproduce mediante la representación gráfica lo que observa en láminas o pictogramas			
9	El niño crea cuentos por sí solo cuando se le entrega máscaras y se le pide que realice esta actividad			
10	El niño elabora ideas originales y las dice a la maestra en el momento de realizar alguna técnica grafo plástica			

Anexo 3: Planificación de talleres de aprendizaje

“MI AMIGO EL PATO”

- **Datos informativos:**
I.E.I. N° 323 CENTRO WAWIK
AULA: “ANGELITOS DE JESÚS”
EDAD: Infantes de 5 Años
ESPACIO:
RESPONSABLE: Prof. Obdulia Nicoll Palay Shijap



Imagen recuperada de:
<https://www.google.com/se>

DURACIÓN APROXIMADA: 5 días	GRUPO DE EDAD
	Infantes de 5 años

1. **SITUACIÓN SIGNIFICATIVA QUE ORIGINÓ EL PROYECTO DE APRENDIZAJE:**
Estando en la hora de recreo en la Institución educativa, los infantes de 5 años observan que al aula de clase ingresa un patito pequeño, de inmediato van tras el patito para agarrarlo. Lo observan, lo agarran y se lo pasan de uno a otro preguntando ¿Dónde está su mamá?, ¿Por qué vino al colegio? La docente al observar esta situación se acerca, toma al patito y propone a los niños ir a buscar a su dueña. De este modo surge el presente proyecto, que busca a través de las diferentes estrategias lúdicas que los infantes puedan imaginar, dibujar, crear, representar, dramatizar, etc., para descubrir y conocer más sobre el patito, poniendo así en práctica su creatividad.
Surgiendo la siguiente interrogante: ¿Cómo podemos lograr que los niños desarrollen su creatividad, lo exploren y lo plasmen a través de las actividades propuestas? La propuesta pedagógica se justifica en los niveles de Creatividad según Taylor:

Taylor (1959) propone una clasificación de niveles de creatividad que se manifiestan en diversas esferas de la vida. Estos niveles incluyen:
 - **Nivel Expresivo:** Se basa en la actividad espontánea, sin depender de técnicas, habilidades o aptitudes específicas, siendo una expresión personal del individuo en relación con su entorno.
 - **Nivel Productivo:** Requiere aptitudes y habilidades, orientándose hacia la productividad con el objetivo de lograr un resultado concreto.
 - **Nivel Inventivo:** Se caracteriza por un alto grado de flexibilidad ideacional, donde el individuo transforma la información en resultados únicos y relevantes.
 - **Nivel Innovador:** Este nivel de creatividad tiene un valor social, manifestando nuevas perspectivas sobre cosas ya existentes.
 - **Nivel Emergente:** Se refiere a la producción de nuevos paradigmas de trabajo y la creación de escuelas o enfoques innovadores, lo que demanda habilidades significativas en la reestructuración de la realidad actual (Guilera, 2020).

Propósitos

- Fortalecer su capacidad creativa.
- Valorar el nivel creativo del niño.
- Motivar el potencial creativo de los niños.
- Que los niños reconozcan que su trabajo es valioso.

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	5 años Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.)	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.

3. ENFOQUES TRANSVERSALES.

EVIDENCIA	PROPOSITOS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Representa a través del dibujo lo que imaginó desde sus posibilidades y creatividad utilizando los materiales que crea conveniente.	<ul style="list-style-type: none"> • Que los infantes tengan a su disposición diversos materiales, para aplicar sus procesos creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Cuaderno de campo
A través del juego grupal realizan representaciones dramatizando como se desplaza el pato.	<ul style="list-style-type: none"> • Que los infantes a través del juego realicen dramatizaciones teniendo como referente al pato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Cuaderno de campo
Realiza un collage del pato empleando su capacidad creativa y utilizando	<ul style="list-style-type: none"> • Que los infantes exploren el material de manera libre y realicen un collage del pato 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de campo • Lista de cotejo

material que escoja libremente.	empleando los materiales elegidos de manera autónoma.	
A través del juego los infantes de manera autónoma juegan a ser patitos, realizando desplazamientos desde sus posibilidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Que los infantes jueguen de manera autónoma y sus posibilidades a ser patitos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Cuaderno de campo
Representa desde sus habilidades expresivas lo que más le gustó del cuento.	<ul style="list-style-type: none"> • Que los infantes se expresen corporalmente y/o de manera oral lo que más le gustó del cuento narrado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de campo • Lista de cotejo

Enfoque búsqueda de la excelencia.

4. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

- Lista de cotejo
- Cuaderno de campo

5. PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
“A volar la imaginación”	¿Dónde vive mi amigo el pato?	¿Qué come mi amigo el pato?	“Jugamos a ser patitos”	Cuento: “los dos patos”

TALLER N°01

Nombre del taller: “A volar la imaginación”

1. Docente: Prof. Obdulia Nicoll Palay Shijap

2. I.E.I. N°: 323 Centro Wawik

3. Edad: Infantes de 5 años

4. Contexto: Aula de clases

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.).	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.

Momentos	Tareas	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Introducción al taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los infantes unas mantas, almohadas pequeñas, un parlante. • Explicamos lo que vamos a realizar en el presente taller. • Explicación: les mencionamos a los niños que el trabajo a realizar ellos tendrán que estar echados sobre las mantas o como ellos deseen y se sientan cómodos y con los ojos cerrados. • La docente anima a los niños a tender las mantas y estar en una posición cómoda. • Posteriormente enciende el parlante con una música relacionado a sonidos de animales 	Mantas Almohadas Parlante	20 min

	(animales de la granja). Luego pide a los niños que imaginen a estos animales, que piensen como se mueven, como son, su color.		
Desarrollo	<p>Creación autónoma de los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporciona a cada niño una hoja de color blanco, y a la disposición de toda el aula material como: colores, plumones, papeles de colores, goma, crayolas, temperas, pinceles, etc., materiales diversos para que ellos puedan seleccionar y poner a flote su creatividad. • Se les menciona a los niños realizar lo que deseen con los materiales dados y que plasmen lo que imaginaron durante la actividad de relajación. <p>Reconociendo sus habilidades creativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a seguir con la representación de manera autónoma. • Pedimos a los niños que si necesitan algún otro material pueden solicitarlo. • Luego, invitamos a los niños a colgar sus creaciones en la pizarra. <p>Compartir y expresar sus trabajos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invita a los niños a compartir su creación, explicando lo que para él representa su dibujo. • Anima a los niños a participar. • Valoramos su trabajo. 	<p>Papel boom</p> <p>Pinturas</p> <p>Plumones</p> <p>Temperas</p> <p>Goma</p> <p>Crayolas</p>	30min
Cierre	<p>Reflexión final:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reúne a los niños para hablar sobre lo que han aprendido durante la actividad. • Preguntamos qué es lo que más les gusta de la actividad realizada. • Anima a cada niño a reflexionar sobre cómo se siente después de participar en la actividad. Y lo que piensan de realizar actividades que les permitan expresarse de manera creativa. 		10 min

LISTA DE COTEJO - EVALUACION DEL TALLER

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	
		DESEMPEÑO: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.).	
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	
		SI	NO
01	MALDONADO HUANCAS, David Khemal		
02	BRICEÑO YASPANA, Yojana Guadalupe		
03	CARRASCO DIAZ, Júpiter		
04	CORDOVA UNCUNCHAM, Khaleesi Naomi		
05	DE LA CRUZ SANCHEZ, Maykel		
06	ESPINAL IDROGO, Eduardo		
07	DIAZ VIERA, Fidel Esmir		
08	GIL VENTURA, Liam Mathew Grabiell		
09	TSEJEM PAATI, Reverio		
10	HUANCAS WAJAJAI, Hidel		
11	MONTENEGRO TIWI, Deyvis Jhordin		
12	PEREZ CHOLAN, Alexis Yadiel		
13	PEREZ SHAJUP, Yury		

Docente

TALLER N°02

Nombre del taller: ¿Dónde vive mi amigo el pato?

1. **Docente:** Prof. Obdulia Nicoll Palay Shijap

2. **I.E.I. N°:** 323 Centro Wawik

3. **Edad:** Infantes de 5 años

4. **Contexto:** Visita al estanque de patos.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.).	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.

Momentos	Tareas	Recursos	Tiempo
Inicio	Introducción al taller: <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra la imagen de un pato. • Se comenta con los infantes donde creen que viven los patos. Cada niño comenta desde sus saberes previos. • Explicamos lo que vamos a realizar en el presente taller. • Explicación: se menciona que los patos tienen un lugar a dónde van con frecuencia para nadar, se pregunta a los niños si quieren conocer ese lugar. • Los infantes comentan que sí. • Posteriormente se alistan de manera ordenada, se repasan las normas de salida y nos dirigimos al estanque. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maíz 	20 min
Desarrollo	Creación autónoma de los niños: <ul style="list-style-type: none"> • De regreso al aula, realizamos las actividades de lavado de las manos y continuamos con el taller. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo del pato. - Goma - Temperas - Pinceles 	30min

	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide a los infantes que comenten sobre la visita al estanque planteando las preguntas. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció conocer el estanque? - ¿Cómo era el estanque? - ¿Encontramos patitos? <p>Los infantes comentan de manera libre. Luego, la maestra muestra unas máscaras, las deja en un lugar visible del aula y pide que exploren el material.</p> <p>Posteriormente los niños hacen uso del material.</p> <p>Reconociendo sus habilidades creativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ya con el material la maestra comenta a los niños que las máscaras representan a los patitos. • Se los motiva a realizar representaciones de manera libre. • Los niños se forman en grupo y realizan sus representaciones motivándose entre ellos. • Aplaudimos sus representaciones tanto individuales como grupales. <p>Compartir y expresar su experiencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invita a los niños a compartir como se sintieron, explicando lo que para él representa desplazarse como lo hace el patito. • Valoramos su participación. 		
Cierre	<p>Reflexión final:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reúne a los niños para hablar sobre lo que han aprendido durante el taller. • Preguntamos qué es lo que más les gusta de la actividad realizada. • Anima a cada niño a reflexionar sobre cómo se siente después de participar en el taller. Y lo que piensan de realizar actividades que les permitan expresarse de manera creativa. 		10 min



Docente

LISTA DE COTEJO - EVALUACION DEL TALLER

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	
		DESEMPEÑO: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.).	
		CEITERIO DE EVALUACIÓN: Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	
		SI	NO
01	MALDONADO HUANCAS, David Khemal		
02	BRICEÑO YASPANA, Yojana Guadalupe		
03	CARRASCO DIAZ, Júpiter		
04	CORDOVA UNCUNCHAM, Khaleesi Naomi		
05	DE LA CRUZ SANCHEZ, Maykel		
06	ESPINAL IDROGO, Eduardo		
07	DIAZ VIERA, Fidel Esmir		
08	GIL VENTURA, Liam Mathew Grabiél		
09	TSEJEM PAATI, Reverio		
10	HUANCAS WAJAJAI, Hidel		
11	MONTENEGRO TIWI, Deyvis Jhordin		
12	PEREZ CHOLAN, Alexis Yadiel		
13	PEREZ SHAJUP, Yury		

Docente

TALLER N°03

Nombre del taller: ¿Qué come mi amigo el pato?

1. Docente: Prof. Obdulia Nicoll Palay Shijap

2. I.E.I. N°: 323 Centro Wawik

3. Edad: Infantes de 5 años

4. Contexto: Aula de clases

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.). 	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.

Momentos	Tareas	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Introducción al taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los infantes un recipiente con maíz, se formulan preguntas: ¿Qué será este material?, ¿Qué animales lo consumen? • Se invita a los infantes explorar, tocar el maíz. • Explicamos lo que vamos a realizar en el presente taller. • Explicación: les mencionamos a los niños que el trabajo a realizar ellos tendrán la oportunidad de realizar un collage de un pato, empleando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maíz - Temperas - Imagen del pato en papel A4. - Pinceles - Plumones - Colores - goma 	20

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego la maestra pone en la parte central del aula una mesa y sobre ella goma, maíz, temperas, pinceles, plumones, colores. • La docente anima a los infantes acercarse y explorar los materiales. • Posteriormente los invita a sentarse. 		
Desarrollo	<p>Creación autónoma de los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • los infantes escogen la imagen del pato, luego se dirigen a sus sillas. • La maestra motiva a los infantes a escoger los materiales con los que quieran realizar su collage. Los niños se acercan a la mesa y escogen sus materiales. • La maestra pide a los niños agruparse según los materiales a trabajar. Los niños se agrupan de manera ordenada. • Se les menciona a los niños realizar su collage con los materiales escogidos. <p>Reconociendo sus habilidades creativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a terminar su collage, a utilizar otro material, le proporcionamos goma cuando lo solicite. • Pedimos a los niños que si necesitan algún otro material pueden solicitarlo. • Luego, invitamos a los niños a colgar sus creaciones en la pizarra. <p>Compartir y expresar sus trabajos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invita a los niños a compartir su creación, explicando lo que para él representa su collage y qué material utilizó. 	<ul style="list-style-type: none"> - Temperas - Imagen del pato en papel A4. - Pinceles - Plumones - Colores - goma - maíz 	30min

	<ul style="list-style-type: none"> • Anima a los niños a participar. • Valoramos su trabajo. 		
Cierre	Reflexión final: <ul style="list-style-type: none"> • Reúne a los niños para hablar sobre lo que han aprendido durante el taller. • Preguntamos qué es lo que más les gusta de la actividad realizada. • Anima a cada niño a reflexionar sobre cómo se siente después de participar en la actividad. Y lo que piensan de realizar actividades que les permitan expresarse de manera creativa. 		10 min



Docente

LISTA DE COTEJO - EVALUACION DEL TALLER

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	
		DESEMPEÑO: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.).	
		CEITERIO DE EVALUACIÓN: Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	
		SI	NO
01	MALDONADO HUANCAS, David Khemal		
02	BRICEÑO YASPANA, Yojana Guadalupe		
03	CARRASCO DIAZ, Júpiter		
04	CORDOVA UNCUNCHAM, Khaleesi Naomi		
05	DE LA CRUZ SANCHEZ, Maykel		
06	ESPINAL IDROGO, Eduardo		
07	DIAZ VIERA, Fidel Esmir		
08	GIL VENTURA, Liam Mathew Grabiél		
09	TSEJEM PAATI, Reverio		
10	HUANCAS WAJAJAI, Hidel		
11	MONTENEGRO TIWI, Deyvis Jhordin		
12	PEREZ CHOLAN, Alexis Yadiel		
13	PEREZ SHAJUP, Yury		

TALLER N°04

Nombre del taller: “Jugamos a ser patitos”

1. Docente: Prof. Obdulia Nicoll Palay Shijap

2. I.E.I. N°: 323 Centro Wawik

3. Edad: Infantes de 5 años

4. Contexto: Aula de clases

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.). 	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.

Momentos	Tareas	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Introducción al taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los infantes un parlante, le explicamos que este material lo utilizaremos para realizar una dinámica. • Les comentamos que la dinámica consiste en agruparnos y desplazarnos según creamos conveniente, lo pueden hacer saltando, bailando, trotando, cuidando el espacio del otro. • Pedimos a los infantes desplazarse por el aula y ponemos la música. • Se realiza la dinámica, los infantes se divierten, ríen y comentan como se sienten. 	Parlante	20

	<ul style="list-style-type: none"> Al final de la dinámica quedarán en grupos pequeños, se les pide quedarse de esa manera para realizar el taller. 		
Desarrollo	<p>Creación autónoma de los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> Por grupos, proporcionamos a los niños las máscaras de los patos y un traje de color amarillo. Después de ello, comentamos a los niños que jugaremos a ser patitos, si se animan a jugar. Se les menciona a los infantes que de qué manera les gustaría jugar, quién se quiere poner la vestimenta de pato. Los infantes por grupos comentan y al final juegan a ser patitos. <p>Reconociendo sus habilidades creativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivamos a los niños a seguir con la representación de manera autónoma jugando a ser patitos. Pedimos a los niños que también pueden emitir los sonidos que hacen los patitos. Luego, invitamos a los niños a observar como juegan sus demás compañeros. <p>Compartir y expresar sus trabajos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Invita a los niños a compartir sus experiencias, como se sintieron al realizar este juego. Anima a los niños a participar. Valoramos sus representaciones a través del juego de los patitos. 	Máscaras Vestimenta de color amarillo	30min
Cierre	<p>Reflexión final:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reúne a los niños para hablar sobre lo que han aprendido durante el taller. Preguntamos qué es lo que más les gusto de la actividad realizada. Anima a cada niño a reflexionar sobre cómo se siente después de participar en el taller. Y lo que piensan de realizar talleres de juego que les permitan expresarse de manera creativa y espontánea. 		10 min



Docente

LISTA DE COTEJO - EVALUACION DEL TALLER

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. DESEMPEÑO: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.). CEITERIO DE EVALUACIÓN: Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	
		SI	NO
01	MALDONADO HUANCAS, David Khemal		
02	BRICEÑO YASPANA, Yojana Guadalupe		
03	CARRASCO DIAZ, Júpiter		
04	CORDOVA UNCUNCHAM, Khaleesi Naomi		
05	DE LA CRUZ SANCHEZ, Maykel		
06	ESPINAL IDROGO, Eduardo		
07	DIAZ VIERA, Fidel Esmir		
08	GIL VENTURA, Liam Mathew Grabiél		
09	TSEJEM PAATI, Reverio		
10	HUANCAS WAJAJAI, Hidel		
11	MONTENEGRO TIWI, Deyvis Jhordin		
12	PEREZ CHOLAN, Alexis Yadiel		
13	PEREZ SHAJUP, Yury		

Docente

TALLER N°05

Nombre del taller: "Cuento: Los dos patos"

1. Docente: Prof. Obdulia Nicoll Palay Shijap

2. I.E.I. N°: 323 Centro Wawik

3. Edad: Infantes de 5 años

4. Contexto: Aula de clases

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.). 	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.

Momentos	Tareas	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Introducción al taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Llamamos a los infantes para organizarnos en asamblea. • Estando en asamblea conversamos con los niños sobre las actividades realizadas durante la semana con el proyecto titulado: Mi amigo el pato. • Explicamos lo que vamos a realizar en el presente taller. • Explicación: les mencionamos a los infantes que hoy se les va a narrar un cuento. • La docente anima a los niños a mencionar que cuento será el que se les va a narrar. • Posteriormente la docente muestra el material concreto y juntos descubren el nombre del cuento. 	Cuadro del título del cuento.	20 min

<p>Desarrollo</p>	<p>La docente va pasando uno a uno las cartillas del cuento y va narrando el cuento, ejecuta movimientos en que va de acuerdo con el cuento: los dos patos.</p> <p>Al final se formulan preguntas a los infantes y se les pide su participación comentando lo que más les gustó del cuento.</p> <p>Creación autónoma de los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporciona a cada niño una máscara, el que desea lo recibe y el que no, no hay problema. • Se les menciona a los infantes si desean trabajar en grupos o si desean hacerlo solos. • Según lo que decidan se organizan. • La docente pide a los infantes participar haciendo uso del material del cuento y contar que parte le gusto más de lo que observaron y escucharon. • Menciona que lo harán desde sus posibilidades y su creatividad. <p>Reconociendo sus habilidades creativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a seguir con su participación de manera autónoma. • Pedimos a los compañeros aplaudir las participaciones de sus compañeros. <p>Compartir y expresar sus trabajos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invita a los niños a compartir sus emociones, explicando lo que para él significó participar. • Anima a los niños a participar. • Valoramos su participación. 	<p>Cuento: los dos patos.</p> <p>Máscaras del pato.</p>	<p>30min</p>
<p>Cierre</p>	<p>Reflexión final:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reúne a los niños para hablar sobre el taller. • Preguntamos qué es lo que más les gusto del taller realizado. • Anima a cada niño a reflexionar sobre cómo se siente después de participar en el taller. 		<p>10 min</p>

LISTA DE COTEJO - EVALUACION DEL TALLER

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	
		DESEMPEÑO: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la dramatización, la música, los títeres, etc.).	
		CEITERIO DE EVALUACIÓN: Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, etc. Y comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	
		SI	NO
01	MALDONADO HUANCAS, David Khemal		
02	BRICEÑO YASPANA, Yojana Guadalupe		
03	CARRASCO DIAZ, Júpiter		
04	CORDOVA UNCUNCHAM, Khaleesi Naomi		
05	DE LA CRUZ SANCHEZ, Maykel		
06	ESPINAL IDROGO, Eduardo		
07	DIAZ VIERA, Fidel Esmir		
08	GIL VENTURA, Liam Mathew Grabiél		
09	TSEJEM PAATI, Reverio		
10	HUANCAS WAJAJAI, Hidel		
11	MONTENEGRO TIWI, Deyvis Jhordin		
12	PEREZ CHOLAN, Alexis Yadiel		
13	PEREZ SHAJUP, Yury		

Docente

Anexo 4: Matriz de apoyo para la redacción del análisis y discusión de los resultados

OBJETIVOS	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	¿Qué resultados o cambios se lograron? ¿Qué sentido tiene este logro o cambio (interpretación)?	¿Qué dicen los ANTECEDENTES al respecto? ¿Se asemejan o diferencian de tus resultados?	¿Qué explicaciones encuentro en el MARCO TEÓRICO sobre los cambios o resultados?
<p>OE1 (PLANIFICACIÓN CURRICULAR) Fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial de la I.E.I N° 323 Centro Wawik, a través de la implementación de planificaciones didácticas que incorporen estrategias lúdicas, como el juego simbólico y juegos grupales, con el propósito de estimular el potencial creativo de los niños.</p>	<p>AE1: Revisión y contextualización de los desempeños que se orienten a mejorar la creatividad.</p>	<p>Se logró analizar, revisar y seleccionar la competencia, las capacidades y el desempeño a trabajar, para ello se elaboró un cuadro de análisis. Además de la formulación de los criterios de evaluación que nos permitirá evaluar el progreso y el desarrollo de la creatividad de los niños.</p>		<p>Al respecto el Minedu (2020) sostiene la contextualización de desempeños.</p>
	<p>AE2: Diseño de las experiencias de Aprendizajes orientadas a mejorar la creatividad en los niños.</p>	<p>Se elaboraron tres experiencias de aprendizaje, las cuales contienen 15 sesiones de aprendizaje que evidencian la aplicación de las estrategias lúdicas para la mejora de la creatividad. Esto nos permitió tener todo programado para ejecutar con los niños.</p>	<p>Quijje y Flores (2022) llevaron a cabo una investigación titulada "Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II". Su objetivo era proponer una guía didáctica de actividades lúdicas que promovieran la autonomía en los niños. Mediante un enfoque propositivo y la observación de una muestra de 25 niños de 4 años, determinaron que existía un bajo nivel de autonomía en la realización de actividades propias. Como</p>	<p>En el ámbito educativo, las escuelas están interesadas en fomentar la creatividad mediante estrategias didácticas que mejoren el pensamiento creativo de los estudiantes, preparándolos para enfrentar problemas de manera autónoma (González & Molero, 2022). Para estimular la creatividad infantil, es esencial implementar actividades diseñadas específicamente para motivar a los niños a desarrollar sus capacidades creativas, lo que a su vez fomenta su competencia para aprender (Medina et al., 2019).</p>

			respuesta, desarrollaron una guía de actividades lúdicas destinada a fomentar la autonomía y el pensamiento creativo en los niños.	
	AE3: Evaluación del proceso de planificación de las experiencias de aprendizaje.	Se revisó y analizó de manera detallada con la asesora designada por el instituto las experiencias de aprendizaje planificadas, con este trabajo se logró mejorar, enriquecer e incorporar estrategias lúdicas a lo planificado, para su ejecución con los infantes.	Albornoz (2019) realizó un estudio titulado "El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión". El objetivo era establecer estrategias lúdicas para fomentar la creatividad en niños del nivel inicial. A través de un enfoque propositivo y la aplicación de un cuestionario a 25 estudiantes del nivel inicial, se encontró un bajo nivel de pensamiento creativo en los niños. La conclusión destacó la importancia de utilizar el juego como herramienta para desarrollar las habilidades creativas en los niños del nivel inicial.	"Evaluación es un proceso de análisis estructurado y reflexivo, que permite comprender la naturaleza del objeto de estudio y emitir juicios de valor sobre el mismo, proporcionando información para ayudar a mejorar y ajustar la acción educativa." (1:18). Borges OLC, Añorga MJA. Dimensiones de la evaluación de impacto del posgrado académico desde la óptica de la Educación Avanzada en la Educación Médica. Revista Cubana de Educación Médica Superior. 2015; 29(2):369-376. AÑORGA Morales, Julia y otros. Modelo de Evaluación de Impacto de procesos educativos. En CD-Rom. Doctorado en Ciencias de la Educación. Versión 3. CEPI. Sucre, Bolivia. 2001: 34.
OE2 (ESTRATEGIAS) Ejecución de las actividades y/o talleres de aprendizaje aplicando estrategias	AE1: Implementación del diseño y ejecución de actividades y/o talleres de aprendizaje incorporando	Se ejecutaron a lo largo de los meses de octubre a diciembre las sesiones de aprendizaje planificadas con los infantes, todo ello aplicando estrategias lúdicas para la mejora de la creatividad. Lo que nos permitió ir	Jaimes y Ortiz (2021) llevaron a cabo una investigación denominada "Secuencia didáctica: el juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer procesos en los niños y las niñas de primera infancia". Su objetivo	En un contexto educativo, es crucial que los docentes fomenten la innovación y la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego se presenta como una de las opciones más valiosas en este estudio, ya que no solo promueve habilidades de

<p>lúdicas planificadas para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial de la I.E.I N° 323 Centro Wawik, Amazonas 2023.</p>	<p>estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad.</p>	<p>innovando y mejorando la participación de los infantes.</p>	<p>era diseñar una secuencia didáctica basada en secuencias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños en la primera infancia. A través de un enfoque determinaron que la estrategia lúdica permitía un desarrollo adecuado y fomentaba el pensamiento autónomo. Concluyeron que las estrategias didácticas contribuyen al desarrollo de un pensamiento creativo en los niños.</p> <p>Alejos (2022) en su estudio titulado "El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas". Diseño una propuesta educativa infantil centrada en estrategias lúdicas para fomentar la creatividad en niños menores de 4 años. Alejos observó a una muestra de 20 niños y niñas, concluyendo que los estudiantes presentaban un bajo nivel de creatividad expresiva. Como respuesta a este hallazgo, se diseñó una propuesta basada en actividades lúdicas para fomentar un aprendizaje</p>	<p>aprendizaje, sino que también sumerge a los estudiantes en situaciones que desafían su pensamiento y los ayuda a reforzar el aprendizaje teórico. El juego se convierte así en una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades creativas en el aula (Rubicela, 2018).</p>
---	--	--	--	---

			activo y estimular el desarrollo de habilidades creativas.	
	AE2: Participación de los infantes y observación del progreso de sus aprendizajes en el desarrollo de la creatividad.	A medida de la ejecución de las sesiones de aprendizaje se fue evaluando el progreso de los niños a través de un instrumento de evaluación (lista de cotejo) lo que nos permitió ir analizando la mejora de los infantes en su creatividad aplicando estrategias lúdicas.	En el estudio de Navarro (2021) titulado "El juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de Culebras - Huarmey – 2019", se examinó si el juego libre como estrategia activa puede mejorar el desarrollo de la creatividad en niños. A través de un estudio preexperimental que involucró a 22 niños de 4 años y la aplicación de un juego didáctico, se determinó que el 54.5% de los niños mostraban un bajo nivel de desarrollo creativo antes de la aplicación de la estrategia, en contraste con el 72.7% que experimentaron mejoras después de su implementación. Los resultados apoyaron la conclusión de que la estrategia activa, como el juego libre, contribuye significativamente al desarrollo de la creatividad en los niños.	Asimismo, un estudio conducido por Garaigordobil y Berrueco (2013) evidenció que la participación de los niños en un programa de juego resultó en una mayor fluidez, flexibilidad y originalidad en sus respuestas a tareas de pensamiento creativo. De manera similar, se sugiere que el juego puede ser una herramienta efectiva para fomentar el pensamiento creativo en niños en edad preescolar. Esto se debe a que el juego permite a los niños explorar y experimentar con diferentes ideas y materiales, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades creativas.

	<p>AE3: Identificación de logros y dificultades en la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad.</p>	<p>Se analizó con la asesora de la tesis, los resultados obtenidos, para de este modo mejorar la práctica pedagógica en la mejora de la creatividad a través de la aplicación de estrategias lúdicas.</p>	<p>Asimismo, en otro estudio realizado en Ecuador, Acosta (2018) publicó una investigación titulada "Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa Augusto Nicolás Martínez". El propósito fue elaborar estrategias lúdicas para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años. A través de un enfoque propositivo y la observación de 45 estudiantes, se identificaron dificultades en el desarrollo de la creatividad de los niños. Como solución, se propuso una estrategia lúdica compuesta por 3 fases para motivar a los niños a adquirir un aprendizaje significativo. La conclusión resaltó que el uso de estrategias adecuadas contribuye al fomento del pensamiento creativo en los niños.</p>	
	<p>AE4: Evaluación, retroalimentación y fomento de la autorreflexión del desarrollo de la</p>	<p>En la ejecución de las sesiones y/o talleres de aprendizaje se evaluó el progreso de los niños, se brindó la retroalimentación al final de cada actividad y se pidió manifestar a los infantes como se sentían al realizar actividades</p>	<p>Finalmente, en el estudio de Nieto (2020) titulado "El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de educación inicial", se buscó proponer un juego didáctico que promoviera el</p>	<p>Un estudio realizado por Howard et al. (2010) reveló que los niños que jugaron con plastilina produjeron dibujos más creativos en comparación con aquellos que siguieron actividades estructuradas. Este fenómeno se</p>

	<p>creatividad de los niños.</p>	<p>que le permitan desarrollar su creatividad.</p>	<p>desarrollo de la creatividad en los niños. A través de una investigación propositiva con estudiantes de 3 a 5 años en la ciudad de Lima, se propuso un juego llamado "Vamos creando rimas" con el objetivo de fomentar la interacción y el desarrollo de habilidades creativas. Este estudio subrayó la idea de que los estudiantes aprenden de manera más efectiva a través de herramientas lúdicas.</p>	<p>debió a que los niños que jugaron con plastilina exhibieron una mayor variedad de colores y formas en sus dibujos, los cuales fueron más originales y expresivos. Los resultados sugieren que el juego puede ser una herramienta efectiva para promover la creatividad en los niños pequeños, ya que les permite explorar y experimentar con diferentes ideas y materiales, fomentando así su pensamiento creativo.</p>
<p>Objetivo General Promover el desarrollo de la creatividad en niños del nivel inicial de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, en Amazonas, a través de la ejecución de unan de actividades fundamentado en estrategias didácticas lúdicas.</p>		<p>Se logró fortalecer la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 323 Centro Wawik, en Amazonas mediante la aplicación de estrategias lúdicas, lo que se evidencia en el trabajo autónomo cuando realizan sus tareas, muestran originalidad en sus dibujos, no copia modelos...</p>		

Anexo 5: Evaluación Diagnóstica de Entrada

Objetivo: conocer el nivel de creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°323 “Centro Wawik”.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	ÍTEMS																			
		El niño imagina historias al momento de jugar		El niño mientras juega presenta roles y objetos		El niño asimila la realidad al momento de jugar		El niño reproduce acciones vividas cuanto utiliza el juego simbólico		El niño imita situaciones cotidianas que vive en su entorno		El niño crea representaciones mentales después de escuchar un cuento		El niño crea representaciones simbólicas después de escuchar un cuento		El niño reproduce mediante la representación gráfica lo que observa en láminas o pictogramas		El niño crea cuentos por sí solo cuando se le entrega máscaras y se le pide que realice esta actividad		El niño elabora ideas originales y las dice a la maestra en el momento de realizar alguna técnica grafo plástica	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	MALDONADO HUANCAS, David Khemal	X			X	X			X		X		X		X		X		X		X
02	BRICEÑO YASPANA, Yojana Guadalupe		X		X		X		X		X		X	X		X			X	X	
03	CARRASCO DIAZ, Alexander		X		X		X		X		X		X		X		X	X			X
04	CORDOVA UNCUNCHAM, Khaleesi Naomi		X		X		X		X		X		X		X	X			X	X	
05	DE LA CRUZ SANCHEZ, Maykel		X		X	X			X	X			X		X		X		X		X
06	ESPINAL IDROGO, Eduardo	X			X		X		X	X			X	X		X			X		X
07	DIAZ VIERA, Fidel Esmil		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X

08	GIL VENTURA, Liam Mathew Grabiél		X		X		X		X		X		X		X		X		X
09	TSEJEM PAATI, Reverio	X		X		X		X		X	X		X		X		X		X
10	HUANCAS WAJAJAI, Hidel	X			X		X		X	X		X		X	X		X		X
11	MONTENEGRO TIWI, Deyvis Jhordin		X	X		X		X		X	X		X		X		X		X
12	PEREZ CHOLAN, Alexis Yadiel		X		X		X		X		X		X		X		X		X
13	PEREZ SHAJUP, Yury		X	X		X	X		X		X		X		X		X		X

FECHA DE APLICACIÓN: 10/04/2023



DOCENTE

Obdulia Nicoll Palay Shijap

Anexo 6: ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE ENTRADA

Resultados de la evaluación diagnóstica de entrada para conocer el nivel de creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°323 "Centro Wawik".

Ítems	El niño imagina historias al momento de jugar		El niño mientras juega presenta roles y objetos		El niño asimila la realidad al momento de jugar		El niño reproduce acciones vividas cuanto utiliza el juego simbólico		El niño imita situaciones cotidianas que vive en su entorno		El niño crea representaciones mentales después de escuchar un cuento		El niño crea representaciones simbólicas después de escuchar un cuento		El niño reproduce mediante la representación gráfica lo que observa en láminas o pictogramas		El niño crea cuentos por sí solo cuando se le entrega máscaras y se le pide que realice esta actividad		El niño elabora ideas originales y las dice a la maestra en el momento de realizar alguna técnica grafo plástica	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Criterio	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Valores	4	9	3	10	2	11	1	12	3	10	3	10	3	10	5	8	3	10	3	10
%	30	70	23	77	15	85	7	93	23	77	23	77	23	77	38	62	23	77	23	77

Anexo 7. Evaluación de salida

Objetivo: conocer el nivel de creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°323 “Centro Wawik”.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	ÍTEMES																				
		El niño imagina historia al momento de jugar		El niño mientras juega presenta roles y objetos		El niño asimila la realidad al momento de jugar		El niño reproduce acciones vividas cuanto utiliza el juego simbólico		El niño imita situaciones cotidianas que vive en su entorno		El niño crea representaciones mentales después de escuchar un cuento		El niño crea representaciones simbólicas después de escuchar un cuento		El niño reproduce mediante la representación gráfica lo que observa en láminas o pictogramas		El niño crea cuentos por sí solo cuando se le entrega máscaras y se le pide que realice esta actividad		El niño elabora ideas originales y las dice a la maestra en el momento de realizar alguna técnica plástica		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01	MALDONADO HUANCAS, David Khemal	X		X		X		x		x		x			x		x		x		x	
02	BRICEÑO YASPANA, Yojana Guadalupe	X		X			x	x		x		x			x		x		x		x	
03	CARRASCO DIAZ, Alexander	X		X			x	x		x		x			x		x		x			x

04	CORDOVA UNCUNCHAM, Khaleesi Naomi	X		X			x	x		x		x		x			x	x	
05	DE LA CRUZ SANCHEZ, Maykel	X		X		x		x		x		x		x		x		x	
06	ESPINAL IDROGO, Eduardo	X			X	x			x	x		x		x		x			
07	DIAZ VIERA, Fidel Esmit		X		X	x		x		x			x	x		x		x	
08	GIL VENTURA, Liam Mathew Grabiel		X		X	x		x		x		x		x		x		x	
09	TSEJEM PAATI, Reverio	X		X			x	x		x		x		x		x		x	
10	HUANCAS WAJAJAI, Hidel	X		X		x		x		x		x		x		x		x	
11	MONTENEGRO TIWI, Deyvis Jhordin	X		x		x			x		x	x		x		x		x	
12	PEREZ CHOLAN, Alexis Yadiel		x	X		x			x		x	x		x			x		x
13	PEREZ SHAJUP, Yury	X		X		x		x		x			x		x	x		x	x

FECHA DE APLICACIÓN: 27/11/2023



DOCENTE

Anexo 8. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE SALIDA

Resultados de la evaluación diagnóstica de salida para conocer el nivel de creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°323 "Centro Wawik".																					
Ítems	El niño imagina historias al momento de jugar		El niño mientras juega presenta roles y objetos		El niño asimila la realidad al momento de jugar		El niño reproduce acciones vividas cuanto utiliza el juego simbólico		El niño imita situaciones cotidianas que vive en su entorno		El niño crea representaciones mentales después de escuchar un cuento		El niño crea representaciones simbólicas después de escuchar un cuento		El niño reproduce mediante la representación gráfica lo que observa en láminas o pictogramas		El niño crea cuentos por sí solo cuando se le entrega máscaras y se le pide que realice esta actividad		El niño elabora ideas originales y las dice a la maestra en el momento de realizar alguna técnica grafo plástica		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Valores	10	3	10	3	9	4	10	3	10	3	11	2	11	2	13	0	10	3	11	2	
%	77	23	77	23	70	30	77	23	77	23	85	15	85	15	100	0	77	23	85	15	

Anexo 9: Fotografías

Figura 1

Niños realizando la actividad de relajación



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 2:

Niños realizando el pintado de la silueta del pato



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 3:

Niños realizando de manera creativa el collage de la silueta del pato



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 4:

Niños realizando de manera creativa el collage de la silueta del pato



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 5:

Trabajo de los niños del collage del pato



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 6:

Niños visitando el estanque de patos de la comunidad



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 7:

Niños realizando una representación simbólica de la actividad Jugamos a ser patitos



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 8:

Niños realizando juegos con mascararas



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 9:

Juego simbólico “Jugamos a ser patitos”



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 10:

Docente narrando el cuento “los dos patos”



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 11:

Niños en la actividad de recolección de hojas secas



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 12:

Actividad de relajación con los niños "Me muevo de manera libre"



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 13:

Niños representando el juego simbólico del árbol



Figura 14:



Fotografías tomadas por el grupo de investigación

Figura 15:

Niños decorando de manera creativa el cartel del medio ambiente



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 16:

Niños observando el cartel del medio ambiente que decoraron



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 17:

Niños en la actividad de juego grupal



Fotografía tomada por el grupo de investigación

Figura 18:

Niños representando el juego simbólico del árbol



Fotografía tomada por el grupo de investigación