



**UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS**  
José Martí Pérez

**Facultad de Ciencias  
& Pedagógicas**

**FACULTAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL – LOGOPEDIA**

**EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DEL GRADO PREESCOLAR**  
**THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN PRESCHOOL CHILDREN**

**TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN ATENCIÓN**  
**EDUCATIVA A LA DIVERSIDAD**

**Autora: Lic. Dianelys Carmona González.**

**Tutora: Dr. C María Lilia Concepción Rodríguez. Profesora Titular.**

**Sancti Spíritus**

**2023**

Este documento es Propiedad Patrimonial de la Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”, y se encuentra depositado en los fondos del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación “Raúl Ferrer Pérez” subordinada a la Dirección de General de Desarrollo 3 de la mencionada casa de altos estudios.

Se autoriza su publicación bajo la licencia siguiente:

Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

**Atribución- No Comercial- Compartir Igual**



Para cualquier información contacte con:

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación “Raúl Ferrer Pérez”.

Comandante Manuel Fajardo s/n, Olivos 1. Sancti Spíritus. Cuba. CP. 60100

Teléfono: 41-334968

## **PENSAMIENTO**

*“La creatividad es ver lo que todo el mundo ha visto y pensar en lo que nadie había  
pensado”*

Albert Einstein

## **AGRADECIMIENTOS**

Con satisfacción puedo decir que fueron muchos los que me permitieron llegar hasta aquí. Por eso se erigen, inaplazables, estos agradecimientos:

A mi tutora Dr. C María Lilia Concepción Rodríguez, por permitirme ser partícipe de su sabiduría. Gracias por conducirme con inteligencia, paciencia y afecto por el camino de la investigación, enseñándome el sacrificio y, a la vez, el placer que encierra el crecimiento profesional.

A mis padres, por brindarme a cada instante la ayuda incondicional que necesité.

A mi esposo, por su paciencia, comprensión, por su entrega incondicional, por su aliento oportuno, por apaciguar mis miedos e impedir apagar mi espíritu.

A mi hermano y toda la familia, por el espacio siempre reservado en su corazón y por apoyarme siempre, de quienes me siento orgullosa.

Al colectivo de profesores del departamento, por su ayuda y estímulo en cada momento en que lo necesité.

A mis profesores y compañeros de la maestría.

A tantos otros que harían interminable la relación y que me apoyaron siempre, llegue mi más sincero agradecimiento. Muchas GRACIAS.

## DEDICATORIA

- ✚ A mis padres, por sus condiciones excepcionales que los convierten en grandes tesoros de mi vida.
- ✚ A mi esposo por su amor incondicional y el apoyo desmedido.
- ✚ A todos mis compañeros y amigos que de una forma u otra me brindaron su ayuda.

## **RESUMEN**

La tesis muestra cómo se contribuye al desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar, el juego en estas edades establece un lenguaje natural y abierto en la vida del niño; proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones, así como forma vínculos de amistad con sus compañeros de aula y adultos que lo rodean. El sistema de juegos didácticos que se elabora facilita el desarrollo de su pensamiento creativo y permiten la relación con las diferentes situaciones y materiales que el escolar posee a su alcance. Desde esta perspectiva, se investigó sobre la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en el grado preescolar. A partir de los resultados obtenidos, se proyecta sensibilizar a los diferentes agentes educativos que se relacionan con ellos, en función de brindar atención y facilitar espacios, que posibiliten al escolar el desarrollo de la creatividad, y le permitan expresar su motivación, flexibilidad e independencia cognoscitiva, se considera una estrategia valiosa en el desarrollo de los niños de este nivel.

Palabras clave: juego, creatividad, preescolar

## **ABSTRACT**

The thesis shows how it contributes to the development of creativity in preschoolers, the game in these ages establishes a natural and open language in the child's life; it provides the free expression of feelings and emotions, as well as forms bonds of friendship with their classmates and adults around them. It also helps to improve the teaching practice in general of everything that the educational process of preschool children implies in the independent Activity. The system of didactic games facilitates the development of their creative thinking and allows the relationship with the different situations and materials that the student has within his reach. From this perspective, the importance of games in the development of creativity in preschool children was investigated. From the results obtained, it is projected to sensitize the different educational agents that relate to them, in order to provide attention and facilitate spaces that make possible the development of creativity, and allow them to express all their motivation, flexibility and cognitive independence, which is considered a valuable strategy in the development of children at this level.

Key words: play, creativity, pre-school.

## INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS ACERCA DEL PROCESO EDUCATIVO DE LA INFANCIA PREESCOLAR EN LA ACTIVIDAD INDEPENDIENTE Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DEL GRADO PREESCOLAR	9
1.1.- El Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad Independiente. Aproximación a sus particularidades	9
1.2.- El juego. Rasgos que lo tipifican para el grado preescolar	16
1.3.- El sistema de juegos didácticos, su pertinencia para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar	23
CAPÍTULO II. DIAGNÓSTICO DEL ESTADO REAL DEL PROBLEMA. DISEÑO Y ELABORACIÓN DEL SISTEMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DEL GRADO PREESCOLAR. EVALUACIÓN DE SU EFECTIVIDAD	31
2.1.- Diagnóstico del estado real del desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar	31
2.2.- Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar	34
2.3.- Constatación de los resultados obtenidos con la aplicación del sistema de juegos didácticos para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar	43
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

## **INTRODUCCIÓN**

Los cambios que se suceden, por el tercer perfeccionamiento, en los distintos niveles educativos que se realizan en Cuba demandan del desarrollo de las cualidades creadoras de la personalidad en los escolares, para que asimilen procesen y apliquen los conocimientos que aprenden en la escuela a las situaciones de la vida social, de modo que enfrenten con perseverancia, independencia cognoscitiva y originalidad, y se contribuya a su formación integral. En este sentido, la Educación Preescolar se reconoce como el primer subsistema del Sistema Nacional de Educación cubano, que se encarga de plantar las bases para la formación y desarrollo de la personalidad de los escolares en edades tempranas. Por lo que se necesita de una adecuada concepción, y tiene en cuenta las edades y características de los niños en el grado preescolar.

Cuba aplica un enfoque holístico para el desarrollo del niño en este grado y proporciona un sistema de servicios integrados a estos infantes que tiene como objetivo promover el mejor comienzo en la vida y el máximo desarrollo del potencial de cada uno de ellos.

A tono con lo anterior, en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible y los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) se precisa que el acceso a servicios de atención y desarrollo de la primera infancia y a una enseñanza preescolar de calidad para todos los niños es una de las metas a cumplir.

Asimismo, los Lineamientos de la política económica y social en Cuba incluyen la mejora de la calidad educativa (lineamiento 145) y conforme a esta regulación, el Ministerio de Educación es responsable de dirigir, ejecutar y supervisar la implementación de la política educativa estatal, incluida la educación preescolar, desde el nivel nacional hasta el nivel local.

Para sustentar lo anterior se asume que es en el Proceso educativo de la primera Infancia donde se dan las relaciones entre el profesional de la educación y los niños entre sí. En la Actividad independiente se concreta esta interacción y se considera al escolar como un sujeto activo que se estimula su desarrollo integral y su aprendizaje y se impulsa su desarrollo.

El Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente ocupa un tiempo y lugar importante. Propicia esencialmente la toma de decisión por parte de los niños acerca de qué, cuándo y cómo hacer, favorece la independencia. Dándole la posibilidad de seleccionar las más variadas y ricas alternativas. Incluye



actividades de diversas naturalezas, donde se contribuye al desarrollo de la inteligencia y la creatividad en los niños del grado preescolar. Para el cumplimiento de sus objetivos, debe primar la flexibilidad en su concepción y realización.

Tiene la función de crear un balance en la carga intelectual que el niño pueda tener. Se distingue por su carácter marcadamente inclusivo y equitativo, con énfasis en las directrices para el florecimiento del desarrollo de la creatividad y la estimulación de la curiosidad, así como la tolerancia en los niños del grado preescolar para que crezcan con personalidad equilibrada y segura para la toma de decisiones futuras. El Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente constituye un único proceso e indivisible. Con carácter sistemático, de asimilación activa creadora y es contextualizado, reflexivo, regulado, mediante el cual, en colaboración con el otro, aprende de forma gradual acerca de los objetos, los procedimientos, las formas de actuar, de pensar, produce y reproduce conocimientos, habilidades, hábitos y actitudes y juega un factor importante la motivación capaz de aplicar los nuevos conocimientos a situaciones prácticas.

Lo antes expuesto, implica apostar por el uso en el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente, de juegos que propicien el desarrollo de la creatividad, lo que según Valqui (2016), se considera como la capacidad que posee el individuo para pensar fuera de los parámetros establecidos, encontrando nuevas soluciones mediante la generación de ideas.

Con relación al juego, Gallardo (2018), plantea que los niños tienen la posibilidad de jugar durante los primeros años de vida con el afán de divertirse, potenciar su afecto, promover la práctica de valores; y, a la vez, jugando desarrollan aspectos relacionados con su fantasía, imaginación, creatividad y aprenden a vivir en su entorno.

Precisamente, para el desarrollo de la creatividad, el juego es una actividad social con una fuerte carga de fantasía que aflora como resultado de las combinaciones creativas de los niños del grado preescolar. Proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones, así también forma vínculos de afectos con sus amigos y adultos que lo rodean de incalculable valor para su desarrollo integral.

Acerca de la creatividad existen diversos estudios a nivel internacional que dan cuenta de su evolución y aportes teóricos que enriquecen la práctica pedagógica, en este sentido se distinguen los trabajos de Guilford (1950), Osborn (1953), De Bono(1999), Romo y Sanz (2000), De Prado (2005) y Torrance(2013); sus

principales aportes se centran en el proceso creativo con énfasis en el desarrollo del pensamiento, y ofrecen test para su evaluación y técnicas para su estimulación que han tenido una amplia difusión. Sin embargo estos estudios no conciben la multifactorialidad en el proceso creativo.

Otros estudiosos como Rodríguez (1988), De la Torre (2003), Martínez (2009), profundizan en la creatividad en educación, sus ideas apuntan hacia una definición de creatividad con una concepción holística, le otorgan un importante rol a la motivación por la actividad, sus propuestas se limitan al uso de vías para el desarrollo de la creatividad en la institución educativa, con énfasis en la solución de problemas.

También investigadores cubanos han incursionado en la temática, tal es el caso de: Caballero (2012); Gamboa et al. (2016); López (2017); Concepción (2017); Garriga et al. (2017); Marcos y Fernández (2019); Hernández y Concepción (2019); Avelino y Cala (2020); Del Cristo, Rodríguez y Sobrino, (2020) y Rodríguez, (2020), en el análisis de sus trabajos se permitió concretar el vínculo de la creatividad con el desarrollo personalógico del sujeto, las posibilidades de elaborar productos nuevos y el sustento que brinda el pensamiento, tanto divergente como convergente, en la actuación de la persona.

Acerca de la creatividad en el Proceso educativo en la infancia preescolar existen diversos estudios que dan cuenta de su evolución y sus aportes teóricos que enriquecen la práctica pedagógica. En este sentido se destaca Corte (2010) quien refiere que la UNESCO plantea que los seres humanos tienen potencialidades creadoras. Enfatiza además, que se puede estimular la creatividad en espacios comunicativos, de libertad de expresión, donde se desenvuelva y se logre independencia cognoscitiva en los escolares.

En esta misma línea de pensamiento las indagaciones de Ullaguari (2016); Zacatelco et al., (2017); Sánchez & Morales (2017), Vera Moscoso, (2017); Albornoz (2019), Barba et al. (2019) y Acuña, et al. (2020), se refieren a cómo desarrollar la creatividad mediante los juegos en la educación preescolar.

Ullaguari (2016) determinó la importancia de la combinación perfecta entre las actividades de juego y el pensamiento creativo, considerados como elementos dinamizadores del desarrollo físico, intelectual, afectivo y social del escolar de preescolar.

Sánchez y Morales (2017), refieren que es importante la aplicación de estímulos a través de una intervención sería orientado por estrategias que faciliten el desarrollo de los procesos creativos en los procesos de aprendizaje de los niños.

Zacatelco et al., (2017), promueve la adquisición de las habilidades cognoscitivas como el razonamiento, análisis, comparación, observación y síntesis y situando al juego como un elemento esencial para dicho logro.

Vera (2017), plantea cómo identificar las falencias y aciertos que surgen dentro del Proceso educativo con respecto al desarrollo de las potencialidades lúdicas y creativas. Considera que el juego estimula de forma efectiva la creatividad, mediante actividades pedagógicas inmersas en la cotidianidad de los pequeños.

Barba et al. (2019), implican que la originalidad, la innovación o los criterios de invención son generados de forma intencional y reforzada dentro del accionar educativo, con la ejecución de juegos.

Albornoz (2019), establece la importancia de la lúdica en el fomento de la creatividad infantil con el propósito de brindar y facilitar espacios de aprendizajes, que potencien el desarrollo de la capacidad creativa, imaginación y fantasía.

Acuña, et al. (2020), consideran que potenciar la creatividad a partir de juegos facilita al estudiante de educación inicial, desarrollar sus habilidades de flexibilidad, fluidez y originalidad en el manejo de los juegos.

En Cuba hablar de creatividad constituye una premisa importante en el desarrollo de la esfera espiritual y práctica. Es por eso que educar y enseñar a los niños son tareas importantes, donde el programa educativo tiene como objetivo el desarrollo armónico y multilateral, así como lograr el máximo desarrollo posible de sus potencialidades

Martínez. (1995), considera la creatividad como [...] el momento de acción del hombre con respecto al mundo y que se traduce en cambios en la realidad en correspondencia con las necesidades sociales.

Es importante destacar que el desarrollo de la creatividad durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente se enseña que deben recoger lo que desordenan y así se estimula la disciplina de saber cuál es su deber en las próximas ocasiones, sino con ello también se estimulará la independencia cognoscitiva y el autoaprendizaje, como un paso importante en el camino hacia la creatividad.

Sin embargo, no se encontraron hallazgos en la literatura revisada que revelen cómo desarrollar la creatividad en los niños del grado preescolar a través de juegos didácticos durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.

En el estudio realizado de forma práctica como psicopedagoga se pudo constatar que se manifiestan limitaciones que obstaculizan el desarrollo de la creatividad a través de la realización de juegos didácticos, las que se expresan en:

- insuficiente promoción del lenguaje natural y abierto que contribuya a la libre expresión de sus sentimientos y emociones;
- carencia de actividades estimulantes basadas en juegos didácticos;
- escasa exposición de situaciones placenteras para enriquecer el desarrollo de la creatividad;
- consideración del escolar como un receptor de información, y se desatiende el proceso de asimilación de conocimientos;
- exigua imaginación e inventiva en la confección de medios de enseñanza que motiven a los niños en el área de juego;
- limitaciones en el desarrollo de la independencia cognoscitiva en los niños;
- poca estimulación de climas que favorecen la comunicación de forma individual y grupal en la Actividad independiente.

A partir de estas evidencias, se declara el siguiente **problema científico**: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente?

Se define como **objeto de estudio**: el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente y el **campo de acción** se concreta en el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar.

Para dar solución al problema científico se determinó como **objetivo**: elaborar un sistema de juegos didácticos para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.

Con el fin de dar cumplimiento al objetivo se plantean las **preguntas científicas**:

- ¿Cuáles son los fundamentos teórico- metodológicos sobre el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente?
- ¿Cuál es el estado inicial del desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar?

- ¿Cómo debe ser el sistema de juegos didácticos para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente?
- ¿En qué medida el sistema de juegos didácticos que se elabora contribuye a desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente?

Para dar respuesta a las preguntas científicas se determinaron las siguientes **tareas científicas:**

- Determinación de los fundamentos teórico- metodológicos que sustentan el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.
- Diagnóstico del estado inicial en que se expresa el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar.
- Elaboración de un sistema de juegos didácticos para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.
- Determinación de las potencialidades transformadoras del sistema de juegos para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.

El enfoque Dialéctico Materialista en su condición de metodología del conocimiento y de la investigación se proyecta la utilización de diferentes métodos del nivel teórico y empíricos, a partir de considerar sus principios, leyes y categorías, los que a continuación se explican.

Del nivel teórico:

El histórico-lógico: consistió en determinar los antecedentes del desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar en correspondencia con el marco histórico concreto y cómo ha sido su evolución hasta la actualidad.

El inductivo-deductivo: sirvió de guía de pensamiento y exposición de los fundamentos teóricos y hallazgos empíricos relacionados con el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar durante Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.

El sistémico-estructural: propició llegar a un acercamiento a la aspiración del desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar y la concepción del sistema de juegos didácticos durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.

Del nivel empírico:

El análisis documental: permitió determinar el rol que tiene la creatividad en los documentos que norman la política educacional para el grado preescolar.

La observación: con la finalidad de registrar la constatación del desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar.

Entrevista a maestras: con el propósito de comprobar sus expresiones acerca del desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar.

La triangulación metodológica: permitió la correlación de los datos obtenidos mediante los métodos expuestos y la determinación de puntos de coincidencia y divergencia.

El experimento: se empleó en su variante de pre-experimento y se desarrolló en sus tres fases, constatación inicial o pre-test, aplicación de las acciones de orientación y constatación final o post-test.

Además, se utilizó la estadística descriptiva y como procedimiento el cálculo porcentual en el procesamiento y análisis de los datos.

Del nivel matemático: se utilizó el cálculo porcentual para comparar avances y retrocesos en el procesamiento y análisis de los datos.

Operacionalización de las variables.

Variable dependiente. Desarrollo de la creatividad.

Variable independiente. Sistema de juegos didácticos.

Dimensión: Motivación

Indicadores

- Vínculo afectivo con las actividades propias de la Educación Preescolar.
- Disposición para la solución actividades propias de la Educación Preescolar.
- Manifestación de las vivencias afectivas durante la realización de los juegos

Dimensión: Flexibilidad

Indicadores

- Variedad y validez de las actividades que se aplican en contraposición a las clásicas que generalmente se utilizan en la Educación Preescolar.
- Modo en que se adapta a las nuevas estrategias de enseñanza que le permitan desarrollar la unidad de lo cognitivo y lo afectivo en la Educación Preescolar.
- Posibilidad para realizar interrogantes, que logren el vínculo del contenido objeto de aprendizaje con la práctica en juegos didácticos.

Dimensión: Independencia cognoscitiva

## Indicadores

- Posibilidad para actuar con independencia en la práctica en juegos didácticos propios de la Educación Preescolar.
- Formas de orientarse en situaciones nuevas durante la ejecución de juegos didácticos propios de la Educación Preescolar.
- Hallar caminos propios durante la ejecución de juegos didácticos en la educación preescolar.

En la investigación la población está conformada por los 25 niños de preescolar de la Escuela Primaria “Panchito Gómez Toro” del municipio Cabaiguán y la muestra fue seleccionada de manera intencional, 14 niños que representa el 56%, de ellos 8 hembras y 6 son varones. Manifiestan dificultades en establecer relaciones interpersonales, pocos creativos e insuficiente participación en las actividades del juego.

La actualidad de la tesis se expresa en que responde a la política social aprobada por el Partido Comunista de Cuba, la cual exige la necesidad de elevar la calidad y el rigor del proceso pedagógico y en particular del Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente, a la luz de su enfoque metodológico actual, con lo que contribuye a la formación integral de los niños del grado preescolar.

La novedad científica radica en las singularidades que distinguen al sistema de juegos didácticos para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar en los que se recrea, disfruta y entretiene con elevados índices de motivación, flexibilidad e independencia cognoscitiva.

El contenido del informe se presenta en dos capítulos, en el primero se presentan los elementos que condicionan la determinación y conceptualización del problema científico a modo de fundamentación, en el segundo se expone los resultados del diagnóstico inicial, la propuesta del sistema de juegos didácticos y los resultados de la aplicación.

## **CAPÍTULO I. FUNDAMENTOS TEÓRICO- METODOLÓGICOS ACERCA DEL PROCESO EDUCATIVO DE LA INFANCIA PREESCOLAR EN LA ACTIVIDAD INDEPENDIENTE Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DEL GRADO PREESCOLAR**

En este capítulo se presentan los fundamentos teórico - metodológicos que sustentan el objeto de estudio y el campo de acción de la investigación.

### **1.1.- El Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente. Aproximación a sus particularidades**

La Educación Preescolar tiene la misión de lograr el máximo desarrollo de las potencialidades del niño y como consecuencia, su preparación para la escuela. Su objeto es el Proceso educativo y todas actividades que se conciben desde una concepción organizada y sistemática.

El Proceso educativo de la primera infancia toma como referencia la teoría histórico-cultural, su aplicación en la práctica pedagógica y las relaciones que se establecen entre la educación y el desarrollo infantil. Esta posición se corresponde con la aspiración de lograr un desarrollo general, que comprende tanto lo físico como las particularidades, cualidades, procesos y funciones psicológicas, de los escolares del grado preescolar, lo que reafirma su carácter eminentemente educativo.

Lo anterior significa que la dirección del Proceso educativo dé respuesta al fin de la educación en estas edades, por tanto, se dirija a lograr formaciones intelectuales, socio-afectivas, actitudinales y valorativas, sin prescindir de los conocimientos que los escolares asimilan, pero que no constituyen un fin en sí mismo, sino un medio que contribuye a su progreso y crecimiento.

En este sentido, se resalta su carácter educativo, con intencionalidad, continuidad y sistematicidad, de manera cohesionada, planificada, donde se consideren las necesidades, intereses y motivaciones del escolar.

Desde su fundamento filosófico ofrece una interpretación sobre el niño del grado preescolar y sus posibilidades para ser educado. A partir una mirada sociológica se precisa la aspiración de un ser humano con realizaciones desde su primera infancia y el rol de los agentes socializadores educativos conscientes y activos durante el Proceso educativo.

En cuanto al sustento psicológico se hace referencia a las particularidades del desarrollo de los procesos psíquicos en el escolar, que ejercen una importante



influencia en el diseño, organización y ejecución del Proceso educativo, el cual está mediatizado por la cultura plasmada en objetos concretos y en el “otro”, portador de cultura, organizador y guía (familia y otros agentes), y que ese desarrollo es resultado de la interacción socio-afectiva.

Desde la pedagogía se destaca la integración y el aporte de los restantes fundamentos, que se expresan en las características del Proceso educativo para estas edades y el sistema de principios educativos que resume los requerimientos de ese proceso.

En el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente se sustenta en principios, que se derivan de posiciones teóricas que emanan de los fundamentos filosóficos, sociológicos y psicológicos que se asumen como esenciales en la educación del niño en el grado preescolar. Entre estas posiciones se destacan la comprensión de:

- La actividad, como fuente del desarrollo psíquico. El desarrollo no es posible sin actividad, pues es en ella donde se posibilita el surgimiento de las cualidades y propiedades psíquicas que han de permitir su cumplimentación. Es en la actividad donde el psiquismo se forma, en que surge como consecuencia de la misma, para una vez surgido, dirigir y perfeccionar esa misma actividad. Esta concepción dialéctica implica que, para la asimilación de cualquier conocimiento, para la formación de cualquier hábito o habilidad, el niño ha de hacerlo de manera activa y dinámica, pues de no hacerse así, la incorporación de éstos es siempre pobre y fragmentaria. Desde este punto de vista los métodos y formas de organización del Proceso educativo de la educación preescolar han de ser estructurado de modo tal que permita el más amplio desarrollo de actividades que, racionalmente concebidas, posibiliten la acción directa para el logro de un aprendizaje activo y significativo que genere desarrollo.
- La comunicación, como elemento trascendental en la formación y funcionamiento de la personalidad. Es un elemento imprescindible en el funcionamiento y la formación de la personalidad. Desde la posición marxista-leninista la esencia social del hombre es punto de partida para la comprensión del papel que juega en la personalidad. La condición fundamental que determina la formación de la personalidad del hombre es el lugar que ocupa en el sistema de las relaciones sociales y la actividad que en el mismo cumple. Sin embargo, la formación y desarrollo de los contenidos psíquicos en el niño no se produce solo

mediante la relación que establece con los objetos y fenómenos del mundo externo en su actividad con ellos, sino también a través de las relaciones que establece con otras personas, en su comunicación con ellas.

- La educación como guía del desarrollo. El Proceso educativo conduce al desarrollo, lo trae tras de sí, en una espiral ascendente de niveles inferiores a superiores. Esto implica decididamente un buen conocimiento de las particularidades del niño, para garantizar que la estimulación sea oportuna, ejercida en el momento preciso, ni antes ni después de su tiempo adecuado. Efectuar una estimulación antes de su momento puede ser nocivo, puede ser precoz, adelantarse en extremo es perjudicial, tanto o más que no proporcionarla cuando corresponde, o realizarla después que se debe hacer. Lo contrario, esperar a las manifestaciones del desarrollo para entonces propiciar la estimulación, se relaciona con tendencias biologistas, que ven al desarrollo como una función solamente interna, a la cual debe ajustarse el proceso de educación, para consolidar o hacer manifiesta, para actualizar lo que ya está dado por lo interno del individuo. En consecuencia, los objetivos del Proceso educativo en estas edades deben estar encaminados a la estimulación oportuna del desarrollo, antecediéndolo y propiciándolo al máximo posible.

En este proceso tienen lugar adquisiciones tan importantes como el dominio de movimientos fundamentales, que devienen en la ampliación de sus posibilidades de interactuar, de socializarse, de comunicarse de manera más independiente con el mundo exterior; el desarrollo del lenguaje y la adquisición de la lengua materna; el desarrollo sensorial, que garantiza el conocimiento de los objetos, de sus cualidades y el establecimiento de relaciones entre ellos; y el dominio de la actividad con objetos, que se enriquece como resultado de la adquisición del lenguaje, del desarrollo del pensamiento y de otros procesos cognoscitivos muy importantes como la atención y la memoria.

La primera infancia es el momento de la vida en que el fortalecimiento de los lazos afectivos y el sentido de bienestar les permiten a los niños establecer reacciones de apego con su familia y personas cercanas, cuya relación es fundamental para el establecimiento de lazos identitarios; base de una formación patriótica (mi familia, mi barrio, mis símbolos, mi círculo, mi provincia, mi país).

Tienen grandes progresos en el desarrollo del pensamiento, transitan desde el práctico o en acciones, característico de la infancia temprana (resuelve tareas con

acciones prácticas, externas: tapar-destapar, armar una pirámide), al representativo o en imágenes de la infancia preescolar, porque finalmente necesitan mucho menos de las acciones de orientación externa para solucionar determinadas tareas; ya puede operar con imágenes, logra interiorizar las acciones que planifica en un plano mental.

En estas edades es el inicio de la formación de una jerarquía de motivos, son capaces de subordinar un motivo por otro. En general, los primeros seis años de la vida son fundamentales en el proceso de desarrollo y formación de la futura personalidad.

Este reconocimiento toma en cuenta la significación de estas edades como etapa en sí misma, para el establecimiento de conexiones que sirven de base para el registro y afianzamiento de las más variadas estimulaciones, a la vez que es el período de mayor vulnerabilidad física y susceptibilidad ante los agentes patógenos del medio; asimismo, que en ella existe una marcada necesidad y dependencia de los adultos para una apropiada alimentación y nutrición, para vivir en un medio favorable, recibir estímulos para un desarrollo integral caracterizado por la interdependencia de los procesos, para acabar integrándose en una estructura de la conciencia (particular para esta etapa del desarrollo), en la que la afectividad es decisora y tiene lugar el crecimiento y perfeccionamiento de las estructuras cerebrales y de los órganos sensoriales, base de los procesos psíquicos superiores esenciales para el desarrollo humano.

El interés se gesta dentro del juego y su producto fundamental está relacionado con el perfeccionamiento de los resultados de sus acciones y el desarrollo de intereses cognitivos. Son capaces de comprender una tarea que se les indica, aprenden a determinar las acciones que deben realizar. Son extremadamente curiosos, lo cual está muy relacionado con el desarrollo de las motivaciones e intereses cognoscitivos, como premisa de la preparación para el ingreso a la escuela.

En el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente devienen en la ampliación de sus posibilidades de interactuar, de socializarse, de comunicarse con el mundo exterior; el desarrollo del lenguaje y la adquisición de la lengua materna y el establecimiento de relaciones entre los participantes.

La Actividad independiente tiene la función de crear un balance en la carga intelectual que el niño pueda tener, y si bien es cierto, no se puede olvidar que su principal función consiste en lograr que se sienta libre y manifieste sus posibilidades

en una forma espontánea, lo cual contribuye al desarrollo de su independencia y creatividad.

El contenido de la Actividad independiente dentro del Proceso educativo de la primera infancia es muy variado de acuerdo con los intereses, gustos y necesidades de los niños que la seleccionan, pero indiscutiblemente las profesionales de la educación ejercen su influencia de una forma indirecta, al incluir materiales que los niños tienen a su disposición. Dándole la posibilidad de seleccionar las más variadas y ricas alternativas. Incluyendo actividades de diversas naturalezas.

Durante la ejecución del mencionado proceso aparecen incipientes sentimientos de amor hacia lo que los rodea y manifiestan una actitud positiva ante los componentes del medio ambiente cercano. Se pronuncian como sujetos activos del propio proceso de su desarrollo lo que propicia un clima afectivo positivo como expresión de la satisfacción de sus necesidades en las diversas acciones que realiza.

La integración de la actividad y la comunicación ocupa un rol determinante para lograr desde lo biológico y lo social, entre lo externo y lo interno la apropiación de la experiencia histórico-cultural, que permite la formación de habilidades, propiedades y cualidades de la personalidad en niños del grado preescolar.

En la Actividad independiente se ocasiona un proceso de comunicación entre los participantes, en las interacciones que se establecen las que contribuyen al desarrollo infantil, existen algunas más significativas en una determinada etapa, por lo que devienen en medio fundamental para estructurar el Proceso educativo. De este modo, es preciso prestar atención a las relaciones sujeto-objeto, pero también, y de modo muy especial, a las relaciones sujeto-sujeto, que mediatizan las más variadas actividades que se realizan.

El Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente concebido, estructurado y organizado tiene como propósito garantizar el desarrollo y formación integral de los infantes, lo que significa que se centra no solo en la transmisión de conocimientos, sino en la estimulación de las diferentes dimensiones del desarrollo. Se debe considerar la unidad de lo cognitivo y lo afectivo, para lograr un desarrollo integral de la personalidad que garantice la flexibilidad y la independencia cognoscitiva, aspectos importantes en niños del grado preescolar.

El contenido de la Actividad independiente puede ser muy variado atendiendo a los intereses, gustos y necesidades de los niños que las seleccionan, pero

indiscutiblemente la maestra ejerce también su influencia de una forma muy indirecta, e incluye entre otros, los materiales que se tienen a su disposición a aquellos que resultan sugerentes y cuya utilización puede contribuir a alcanzar los objetivos propuestos.

Como se evidencia se pone de manifiesto la teoría de Vigotsky (1987), que plantea que en el de cursar del desarrollo del niño es resultado del proceso de asimilación individualizada de la experiencia acumulada por la humanidad a lo largo de toda su historia social.

De este modo, la existencia misma del ser humano como ser social y dotado de conciencia, tiene un origen y una mediatización social e histórica: es a través de la educación, que el individuo entra en contacto con la experiencia humana y se apropia de ella. Precisamente a este proceso de asimilación consciente de la experiencia histórica y social heredada por la humanidad se le denomina: aprendizaje.

En la dirección del Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente es imprescindible el desarrollo de habilidades que se deben propiciar en niños del grado preescolar, entre las que se distinguen:

- habilidad organizativa: atributos correspondientes, cuando se relacionan con un nuevo argumento debe enseñarles láminas, conversaciones, narraciones.
- habilidad para narrar: poseer una dicción clara y un lenguaje coherente, capaz de llamar la atención de los niños;
- habilidad para dirigir: dirigir la actividad a conciencia, ya que de ahí depende el trabajo fructífero que se logre;
- habilidad de observación: debe saber detectar cuando no se lleva a la práctica los conocimientos adquiridos y la imitación de la vida diaria;
- habilidad para preguntar: las preguntas hacen que se mantenga viva la atención, los enseña a pensar mejor y los educa;
- habilidad para lograr la estabilidad: creación de condiciones necesarias para desarrollar el interés y el suministro de otros nuevos.

El propósito fundamental del Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente se dirige a la contribución a la formación integral de los niños con orientaciones valorativas expresadas en sus formas de sentir, pensar y actuar. Dentro de las características que lo tipifican se distinguen:

- Ocupa un tiempo y un lugar en el Proceso educativo.
- Debe ser flexible en su concepción y realización.
- Puede hacerse con un grupo o varios grupos de niños.
- Permite formar cualidades para la vida en colectivo.
- Atiende a las particularidades del niño de edad preescolar.
- Favorece la actividad creadora.
- Propicia el surgimiento de iniciativas en el niño.
- Beneficia los procesos cognoscitivos, la imaginación, la memoria, percepción, el pensamiento, el lenguaje y la atención.
- Favorece la capacidad de dirigir sus acciones independientes, ya que selecciona por sí solo juguetes, atributos, materiales.
- Crea condiciones para que el niño utilice sus conocimientos y habilidades de manera creadora.

Este proceso constituye un contexto de interrelación e intercomunicación de varios niños, ya que se dan en un grupo en el cual la maestra ocupa un lugar importante que organiza y conduce, donde el protagonismo, la actitud y la motivación del escolar es muy importante para el logro de resultados positivos.

Favorece el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente la formación el desarrollo de la creatividad de niños del grado preescolar si se tienen en cuenta todas las concepciones y se aplica consecuentemente la interacción didáctica entre los componentes del proceso.

El Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente debe potenciar la apropiación activa y creadora de la cultura y el desarrollo de su formación protagónica, lo que significa que los niños del grado preescolar deberán:

- Implicarse de manera activa y sentirse motivado por las tareas a desarrollar y comprometido para asumir nuevos retos.
- Ser y sentirse responsables de hacer su trabajo individual y para el colectivo, así como poner a disposición de todos los miembros del grupo los materiales de trabajo para solucionar las tareas planteadas.
- Interactuar constantemente, realizando un intercambio de información, ideas, razonamientos, puntos de vista, para que exista retroalimentación entre los miembros del grupo y decisiones individuales y colectivas.

- Desarrollar habilidades colaborativas, tales como distribuirse responsabilidades, tomar decisiones, establecer una adecuada comunicación, manejar correctamente las dificultades que se presentan, saber cuándo tomar la palabra para opinar, exponer y argumentar en torno a un tema o una conducta a seguir, expresarse con claridad sus criterios.
- Mantener una actitud positiva y promover relaciones afectivas en los escolares. Lo abordado hasta aquí, permite afirmar que el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente se concibe desde su carácter participativo, dinámico, que asegure las condiciones previas para que el escolar pueda asumir su rol, como un agente eminentemente activo, cooperando y responsable con sus tareas, y evidencie elevados niveles de motivación, flexibilidad, y la independencia cognoscitiva para propiciar el desarrollo de su creatividad.

### **1.2.-El juego. Rasgos que lo tipifican para el grado preescolar**

El juego es la actividad fundamental para los niños del grado preescolar, produce cambios cualitativos en su desarrollo psíquico, en él se manifiesta las relaciones y normas sociales. Permite crear una zona de desarrollo potencial en los infantes, siendo una necesidad vital para su formación puesto que el pensamiento martiano se concreta su importancia al plantear que los niños juegan como viven y jugando aprende a vivir.

Permite al niño manifestarse y a la vez satisfacer, en alto grado, su curiosidad, fantasía, su necesidad de actividad. Durante su desarrollo el escolar entra en un amplio y complejo sistema de relaciones con los objetos, otros niños y con los adultos, lo que les posibilita asimilar numerosas nociones del mundo que lo rodea, que constituyen una vía para el desarrollo integral de la personalidad de los infantes.

Asimismo, permite sobre todo, desarrollo de habilidades sociales, ponerse de acuerdo con los otros, llevar una idea hasta el final, fomenta los sentimientos de amistad, estimula el lenguaje, la aparición de la función simbólica de la conciencia, entre otros aspectos.

El juego en el Proceso educativo no entra en contradicción con el carácter independiente de esa actividad, por el contrario, lo potencia, porque cuando el adulto intercambia con los niños, sugiere, hace proposiciones y demuestra para

conducir la actividad de una manera diferente y llevarla hacia el logro de objetivos educativos, sin perder de vista las necesidades de los niños, y sus intereses.

Su dirección debe responder, por una parte, al sólido conocimiento del niño y su desarrollo en esta etapa, y por la otra, al dominio de los procedimientos pedagógicos requeridos en estas edades, siempre se toma en consideración los principios que lo rigen y teniendo como guía los objetivos planteados.

A tono con lo anterior, no se debe olvidar entonces que el juego es uno de esos valiosos procedimientos pedagógicos, que al propio tiempo es la actividad más significativa en esta edad y que ocupa toda la vida de los pequeños. De ahí que sea tan importante que el niño se eduque, aprenda y se desarrolle de forma integral en un ambiente lúdico, pues mediante el juego se pueden lograr con mucha mayor efectividad los objetivos de la educación en cualquier contexto donde esta se realice.

Constituye uno de los elementos fundamentales en los primeros años de vida de todo individuo; a través de este, el niño aprehende aspectos de su entorno, exterioriza pensamientos, emociones, formas de ver el mundo y sobre todo crea un espacio propio para hacer de lo imaginario algo real, utiliza herramientas proporcionadas por determinada actividad de esparcimiento complementadas con su creatividad, interés y estilo personal de hacerlas cualquier acto.

A tales efectos, existe un amplio y complejo marco de definición de juego, donde se hace referencia a la necesidad que posee el ser humano para poder expresarse, comunicarse y sentir emociones en diversas magnitudes.

Gallardo (2018), explicitó son realizados a cualquier edad y por ello los niños tienen la posibilidad de jugar durante los primeros años de vida con el afán de divertirse, potenciar su afecto, promover la práctica de valores; y, a la vez, jugando desarrollan aspectos relacionados con su fantasía, imaginación, creatividad y aprenden a vivir en su entorno.

Sin embargo, los juegos a esta edad no tienen reglas específicas, ya que son producto de la espontaneidad, instinto natural, sin aprendizaje previo. Posterior a ello, se dará inicio al juego reglamentado, donde se provee una serie de normas que fijan las condiciones del juego, además de regular su desarrollo y terminación. Para Gómez (2016), el juego debe ser visto como actividades lúdicas, recreativas y placenteras que son practicadas a cualquier edad. Por tanto, su relevancia radica



en el fortalecimiento de las habilidades y destrezas locomotoras, especialmente durante los primeros años de vida.

También Gómez (2016), expresa que el juego aparece durante los primeros años de vida sirviendo como un medio que posibilita la relación con otros iguales. Por tanto, esta acción es vista como algo espontáneo e innato en el ser humano durante la primera infancia.

El criterio de Ruíz (2017), coincide al manifestar que el juego se proyecta como un proceso de experimentación y descubrimiento, que facilita el entrenamiento de una diversidad de habilidades en desarrollo, inmersas en el ámbito físico, cognitivo, lingüístico, emocional y social.

Es criterio de la autora de la investigación que en el juego se busca entretener, recrear e inducir al desarrollo integral del escolar. De igual forma, actúa como un factor favorecedor en el desarrollo del lenguaje, por situarse durante la primera infancia como una necesidad básica, que la ausencia de la misma debe estar situada como una problemática a ser intervenida. Además, satisface las necesidades exploratorias y de curiosidad propias de los niños.

Según Medina, et al. (2017), sostienen que en los juegos se expresan sentimientos de libertad que facilita la vivencia de un estado de transformación permanente; donde se busca la conexión inesperada y nueva teniendo como cualidades la flexibilidad, elaboración, fluidez y originalidad.

Asimismo, Yturalde (2014), opina que a través él se fomenta la adquisición progresiva de saberes, las bases de la conformación de la personalidad, las mismas que interaccionan con una variedad de actividades que proveen placer, goce y deleite para quienes la practican. Es por ello, que esta debe ser vista como la manera de afrontar la vida dentro de la cotidianidad, para sentir placer y aprender a desarrollar actitudes, relaciones y sentidos de complacencia con los demás

Padilla (2014), quien cita el criterio de Piaget (1973), al referirse que el juego expresa que forma parte de la inteligencia de los infantes, por el hecho de permitirles representar una asimilación de carácter funcional o reproductivo de la realidad inherente a su etapa evolutiva. Sin embargo, existen condicionamientos en el origen y la evolución de la lúdica, las mismas que se relacionan con las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como características elementales en el desarrollo del individuo.

Por lo que, la teoría piagetiana logra asociar las estructuras básicas de las actividades lúdicas con las fases evolutivas del pensamiento humano, donde se encuentra la simplicidad del ejercicio, el juego simbólico y el juego relajado.

Para Linaza (2013), el juego está vinculado con el contexto sociocultural, ya que el niño durante el juego pretende relacionarse e integrarse en un grupo, con el que comparte pensamientos y emociones. Además, a través del juego, el niño imita las actividades de los adultos reproduciendo los roles, valores, formas de comunicación, relaciones y conductas de su entorno cultural.

De la misma manera, Vygotsky (1984), define al juego como una necesidad elemental del ser humano para fijar contacto con su medio circundante, por considerar a este, como la posibilidad de presentar escenas que se sitúan más allá de los instintos y representaciones internas de las personas.

En concordancia con lo manifestado, sé que precisa los niños del grado preescolar necesitan jugar, puntualizando que el juego es la base de su desarrollo y que a través de este logran potenciar sus capacidades físicas, habilidades motrices, técnicas y tácticas, con características especiales referentes a su tipología y diversidad. Además, proporciona experiencias de observación, exploración y comprensión del mundo que lo rodea. Sin embargo, otras de sus características se fundamentan en que posibilitan el desarrollo de la creatividad desde las edades más tempranas.

En correspondencia con los propósitos de este estudio, es interesante la precisión de González (1995), para explicar determinadas particularidades de las relaciones sujeto objeto, sujeto-sujeto, durante la actividad cognoscitiva.

La actividad cognoscitiva es el proceso de penetración gradual en la esencia de los objetos y fenómenos, es el movimiento de lo desconocido hacia el conocimiento más completo y exacto, el conocimiento de las particularidades generales y esenciales de los objetos y fenómenos y de los vínculos entre ellos. Que se desarrolla o realiza en la escuela como institución encargada socialmente de su organización y dirección.

A través del juego se establece una relación con el medio natural y social de incalculable valor para su desarrollo integral. Mejor que cualquier otra actividad, propicia el aprendizaje, porque constituye un todo coherente, capaz de desarrollar habilidades físicas e intelectuales, (percepción, imaginación, memoria, pensamiento y lenguaje)

Durante los primeros años de vida es vital, constituye la actividad más importante que se realiza, ocupan una gran cantidad de tiempo. A partir de él, el niño comienza a interactuar con el medio que le rodea, a relacionarse con sus semejantes, a conocer determinados aspectos que hasta ese momento desconocía, a desarrollar determinadas habilidades, a respetar determinadas normas.

El francés Caillois (1967), propuso una clasificación universal de los juegos, y precisó las características que lo tipifica como una actividad que lo distinguen de las otras prácticas humanas, entre las que se señalan.

- Libre: El jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa.
- Separada: Circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y fijados de antemano.
- Incierta: Cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente al jugador cierta iniciativa en la necesidad de inventar.
- Improductiva: que no crea bienes ni riquezas ni elemento nuevo alguno y salvo tiene transferencia de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.
- Reglamentada: Sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta.
- Ficticia: Acompañada de una conciencia específica de realidad, segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.
- Frente a este esfuerzo tendente a descubrir los juegos como objeto, se sitúan los diversos enfoques psicológicos que tratan de captar el papel que desempeña el juego en la evolución de la psiquis individual.

El juego es un fenómeno multifacético, que tiene un papel predominante en el desarrollo de la personalidad. Es de naturaleza social y lo suscita la aspiración de conocer lo nuevo del mundo circundante. Se considera como un conjunto de actividades fascinantes, agradables, divertidas, que incrementa el desarrollo intelectual de los educandos, constituye una actividad social, en la cual la cooperación con otros niños propicia adquirir papeles o roles que son complementarios durante su desarrollo.

De tal modo, que la presente investigación se basa en una visión social del juego y propende por el verdadero sentido que este tiene en la vida de un niño del grado preescolar, no solo en su desarrollo afectivo sino en el Proceso educativo de la primera infancia en la Actividad independiente.

En la práctica de los juegos se deben tener en cuenta aspectos que enmarcan, elementos característicos, entre los que se subrayan:

- producen todo tipo de sensaciones, es una práctica de esparcimiento mental de gozo, alegría, dinamismo, empeño e interés y ansiedad;
- respetan la disciplina y las reglas necesarias para su buen desarrollo y para ello requieren condiciones espaciales y temporales determinadas;
- despierta la voluntad e interés, el que se va transformando a medida que el reto de finalizar se convierte en un incentivo para trabajar con más entusiasmo;
- constituyen un puente de comunicación entre lo real y lo ideal, puesto que este conlleva al jugador a un mundo provisional en el que le es posible poner en marcha sus deseos, pensamientos y emociones;
- propician una relación positiva y de empatía entre todos y cada uno de los participantes durante su ejecución;
- permiten el fortalecimiento de valores tales como el respeto, tolerancia grupal, responsabilidad, confianza en sí mismo y seguridad;
- fomentan el diálogo, compartir ideas, inquietudes, que en su conjunto facilitan e interiorizan los conocimientos del niño de manera muy significativa.
- ayudan al niño a resolver sus propios interrogantes y estar dispuesto a enfrentar las diferentes situaciones con decisión y coraje;
- permiten a los estudiantes utilizar formas nuevas y creativas para aprender y a su vez, salirse de los límites normales y rutinarios para aplicar lo aprendido;
- favorecen la ruptura de barreras, se alejan de la rutina y se realizan siguiendo normas o reglas con determinada estructura para crear orden.

Vigotsky (1987), apuntó que el juego del niño no es simple recuerdo de lo vivido, sino el procesamiento creativo de las impresiones vividas, su combinación y construcción partiendo de ellas, de una nueva realidad que corresponde a las demandas e inclinaciones del propio niño, es decir, mirando el juego como una actividad creadora de la imaginación.

La imaginación posibilita dar soluciones a problemas novedosos en distintos planos del desarrollo intelectual: nivel simbólico materializado, nivel perceptivo y el nivel verbal. Al considerar este planteamiento, se propone que la imaginación creadora se puede presentar en diferentes planos de acción: materializado (objetos como sustitutos de otros), perceptivo (imágenes visuales) y verbal (palabra). En cada uno de ellos un problema imaginario puede ser propuesto o resuelto; lo que cambia es el plano de representación del objeto con el cual opera el niño: un sustituto objetual, un sustituto de una imagen o un sustituto verbal.

En la infancia, la imaginación creadora se desarrolla cuando el niño participa en actividades de juego González (2022). Estas actividades se centran en la comunicación interactiva y dialógica entre el adulto y el niño o grupos de niños del grado preescolar.

Para Galperin (1986), la actividad garantiza el desarrollo psíquico del niño y se define como un proceso desplegado en el tiempo, hecho por el sujeto y sometido a un motivo. Siempre tiene un carácter objetual, es decir, se orienta, se realiza y se dirige a un objeto.

En el caso particular de la imaginación eso significa que está dirigida al acto mismo de creación y se manifiesta en todos los aspectos de la vida cultural, además involucra al objeto de su actividad, sea externo (con objetos) o interno (con ideas) Leontiev (1983). Una actividad de creación está constituida por acciones, las cuales implican la presencia de objetivos que pueden ser conocidos, pero también ser novedosos para el sujeto.

En este sentido se afirma que para el desarrollo de la imaginación creadora es necesaria la orientación que proporciona el adulto al niño como acción externa usando el lenguaje y determinados signos externos, lo que permite que el menor más adelante oriente con su lenguaje externo la acción de creación.

Este planteamiento deja bien claro las amplias ventajas que proporciona el juego, como son: la concentración, atención, la capacidad de memorizar y recordar, de desarrollar la creatividad, la imaginación y la fantasía. Todo esto, se considera fundamental en el pensamiento divergente del niño del grado preescolar.

En la actividad lúdica se forman más intensamente las cualidades psíquicas y particularidades de la personalidad del niño; el juego influye en la formación del carácter voluntario de los procesos psíquicos, con su aplicación se comienza a

desarrollar la atención y la memoria voluntaria y entra en relación directa con la sociedad en que vive y constituye un verdadero espejo social de cada cultura.

Durante su ejecución se inicia en el comportamiento del mundo adulto, aprende de él la acción de sustituir un objeto real por un juguete; conoce la conducta y las interacciones de los adultos que se convierten en un modelo para su propia conducta y adquieren los hábitos fundamentales de comunicación y cualidades indispensables para el establecimiento de las interrelaciones con sus coetáneos.

En conclusión, el juego se caracteriza por facilita el aprendizaje de los niños del grado preescolar, se considera como un conjunto de actividades fascinantes, agradables, divertidas, que permiten el fortalecimiento de la tolerancia grupal, responsabilidad, la confianza en sí mismo y seguridad, además de fomentar el compartir ideas, inquietudes e interiorizan los conocimientos de manera muy significativa. Por su carácter competitivo constituye una estrategia de aprendizaje que facilita resolver interrogantes y proporciona disposición para enfrentar las diferentes situaciones que se les presenta en el Proceso educativo.

### **1.3.-El sistema de juegos didácticos, su pertinencia para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar**

Actualmente, en el grado preescolar, se reconoce la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo de la creatividad. Con su implantación se establecen las bases para el desarrollo de la personalidad del niño, en lo que se refiere establecer vínculos afectivos en la interacción comunicativa, tomar en cuenta el efecto de las decisiones en el otro, manifestar expresiones de satisfacción, flexibilidad en su accionar, así como demostrar independencia para su solución.

Acercas de la creatividad existen diversos estudios que dan cuenta de su evolución y aportes teóricos que enriquecen la práctica pedagógica. Corte (2010), refiere que la UNESCO precisa en que los seres humanos tienen potencialidades creadoras, cada individuo puede expresarse creativa y artísticamente y participar en la vida de la comunidad. Enfatiza que desde edades tempranas se puede estimular la creatividad en espacios comunicativos, de afectos, libertad de expresión sin represión ni censura que los docentes deben establecer las estrategias para alcanzar tales propósitos.

El considerar la creatividad como un proceso de la personalidad supone que el desarrollo y la educación de la primera no pueden ser analizados al margen de los espacios cognoscitivos de la educación y del desarrollo de la segunda.

Los aportes teóricos de Vygotsky (1987), Martínez (1998), Mitjans (1995), Chacón (2011), De la Torre (2013) y Gallardo (2014), entre otros, indican que la creatividad es una capacidad específica del ser humano que le permite crear, elaborar productos y poner en práctica soluciones para resolver problemas de la realidad.

Desde el punto de vista de estos autores el desarrollo de la creatividad implica que los componentes cognitivo y afectivo motivacional, yacen íntimamente unidos y conducen la actuación del sujeto de forma concatenada como un proceso intencionado que se desarrolla en los educandos y se pone en práctica en las actividades que despliega el niño del grado preescolar.

Martínez (1998) aborda el tema desde el punto de vista psicológico y epistemológico proporcionando argumentos objetivos en los análisis de la categoría de la creatividad e integra la visión científica del término desde el enfoque personológico, que otros investigadores como Mora (2014), quien resalta que ejercitar el hemisferio cerebral derecho a temprana edad es muy importante para estimular la creatividad en los niños.

Mitjans (2013), afirma que la creatividad es un proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, en el cual se expresa el vínculo de los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad.

Berenguer, et al. (2016), determinan que es importante el desarrollo de la creatividad y la lateralidad en los niños en los procesos de aprendizaje en la escuela. La formación de los niños en inicial, sostiene que es un campo fértil porque los niños son creativos por naturaleza porque tienen una herramienta que les ayuda a desenvolverse sin inhibiciones que es el juego. Mediante su empleo se potencian las habilidades creadoras de los niños, desarrolle su pensamiento y las formas de comunicación con los demás, para ello el uso del lenguaje es fundamental para que el niño desarrolle sus habilidades de relación para desarrollar la flexibilidad en los procesos creativos.

Sánchez y Morales (2017), refieren que es importante la aplicación de estímulos a través de una intervención sería orientado por estrategias que faciliten el desarrollo de los procesos creativos en los procesos de aprendizaje de los niños y tengan su

autonomía sobre su aprendizaje innovador y creativo en el camino hacia el aprendizaje

Shabalina, et al. (2019), el proceso de enseñanza - aprendizaje potencia sus capacidades para tener una base sólida para el desarrollo del futuro ciudadano. Esto implica que la formación debe llevar consigo despojarse de una formación tradicional y abarcar el desarrollo de una formación divergente orientados al desarrollo de la creatividad.

La Actividad independiente es una forma organizativa del Proceso educativo, cuya iniciativa radica en los niños. Ofrecen la posibilidad de seleccionar las más variadas y ricas alternativas. Incluyendo actividades de diversas naturalezas y es un espacio idóneo para el desarrollo de juegos didácticos.

En este sentido, la práctica de juegos didácticos fomenta el desarrollo del pensamiento creativo, por el hecho de permitir su relación directa con las diferentes situaciones y materiales que los pequeños poseen a su alcance.

A tono con lo anterior en la búsqueda bibliográfica realizada por la autora, posibilitó profundizar en la temática referida a la creatividad, y precisar que cuando se hace referencia a ella, se debe tener presente la producción de nuevas combinaciones de elementos ya conocidos, las que pueden contribuir a la adaptación de nuevas situaciones; la toma de decisiones adecuadas y la búsqueda de alternativas de solución diferentes a un problema determinado, que se expresa en los niveles de motivación, flexibilidad, e independencia cognoscitiva de los escolares.

Se fomenta la combinación del juego y la creatividad, para promover el lenguaje natural y abierto en la vida de los infantes; contribuir a la libre expresión de sus sentimientos y emociones, de modo que puedan potenciar vínculos de amistad con sus compañeros y adultos que lo rodean. En este sentido Valencia y Orlando (2015), refieren que la creatividad se manifiesta en la imaginación, la fantasía y la composición se dan por las experiencias de situaciones reales del contexto donde se encuentra el escolar desde la edad más temprana.

Constituyen una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas, con ellos se inicia el deseo por crear y descubrir su entorno. Es una actividad natural y espontánea, jugar no solo es por diversión; están relacionados con el desarrollo de destrezas sociales y cognitivas, además de su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias experiencias significativas.



A través de los ellos se investiga todo con respecto al mundo que lo rodea y se consideran como un modo idóneo en el Proceso educativo de la infancia preescolar y propiciar el desarrollo de la creatividad en los niños.

En esta investigación se consideran importantes todas aquellas condiciones, bajo las cuales tiene lugar el Proceso educativo de la primera infancia, y donde la utilización de juegos didácticos dirigidos al desarrollo de la creatividad que permitan la manifestación de iniciativas permeadas de fantasía, imaginación y expresen flexibilidad e independencia cognoscitiva en los niños del grado.

Se coincide con Valencia y Orlando (2015), quien propone a los juegos didácticos características esenciales, entre las que se distinguen:

- su motivación es intrínseca a los niños;
- son divertidos;
- se rigen por reglas que deben respetar;
- involucra una actividad cognitiva;
- predominan símbolos y representaciones que le imprimen creatividad.

Atendiendo a lo antes expuesto, se considera que la creatividad es una forma libre de expresión propia que posee cada individuo, donde es importante favorecer la motivación intrínseca, para lo cual se presupone la necesidad de detectar y estimular los intereses de cada escolar de manera independiente y grupal. Una forma muy práctica para lograr esto es despertar en los niños la curiosidad, la imaginación, la independencia cognoscitiva y altas dosis de flexibilidad.

Considerar al educando como sujeto activo y consciente de su actividad de aprendizaje, significa diseñar los juegos didácticos en correspondencia con los resultados del diagnóstico. Por ello se hace necesario conocer cuáles son los principales gustos respecto a las actividades de entretenimiento, para que puedan ser introducidas bajo el ingenio creativo de la profesional de la educación en el diseño y formato de sus actividades lúdicas, para ello se demanda:

- realizar un análisis de las diferentes fuentes del saber en el grado preescolar para pueden organizarse con el fin de propiciar la: motivación, la flexibilidad y la independencia cognoscitiva que puede realizar el educando en cada caso;
- garantizar que el juego didáctico se organice en correspondencia con los diferentes momentos de la estructura de la actividad cognoscitiva: orientación, ejecución y control;

La organización de cada juego didáctico, presupone determinar en cada fase o momento, qué acciones deben ser realizadas por los escolares de modo que se encamine al desarrollo de la creatividad de forma eficaz en los niños.

Esta etapa desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los juegos didácticos, ya que es la llamada a garantizar la comprensión de los niños de todo lo que se debe hacer durante su desarrollo. En este momento tiene lugar el análisis, exploración, el reconocimiento previo, materializado para cada uno de ellos y la determinación de la familiaridad ante el juego. Un elemento fundamental en la dirección, lo constituye crear una disposición positiva en los sujetos participantes hacia la actividad, es decir, lograr su motivación.

Resulta esencial para lograr la motivación de los escolares por las tareas de tipo cognitivo despertar los intereses hacia el contenido y llegar a descubrir su importancia práctica, explorando hasta dónde conocen de lo nuevo y qué conocimientos poseen para lograr un adecuado vínculo o relación, qué es lo nuevo que va a descubrir.

Asimismo, es importante la riqueza de las experiencias, las observaciones cotidianas, para que el niño pueda pasar de la simple imitación a la reproducción creadora de la realidad y de ahí a la elaboración de nuevas imágenes.

La dirigente del proceso hace uso de su creatividad y muestra ante los infantes la fuerza viva, cálida y entusiasta de su maestría pedagógica, tiene que lograr atrapar la atención voluntaria y su óptima disposición para resolver las tareas planteadas dentro del juego. Para lo que debe mostrar las posibilidades de disfrute y entretenimiento puede alcanzar, siempre y cuando asimilen con entusiasmo, placer y disfrute la actividad lúdica.

En la ejecución se produce el desarrollo de los juegos didácticos y se garantiza la participación y el éxito, se establecen relaciones y una buena comunicación entre ellos, lo que facilita el desarrollo de los procesos cognoscitivos, afectivos y motivacionales.

También es necesario que dominen un vocabulario de imágenes suficientemente rico y variado que les permita expresarse sin limitaciones excesivas. Se debe propiciar la comparación, asimilación de conocimientos, la imaginación, la fantasía y la independencia cognoscitiva en la solución de actividades propias durante la aplicación de juegos didácticos.

Igualmente, se le plantea al niño tareas cada vez más complejas, que requieran de él interés y preocupación por crear cosas bellas, pero esta actividad debe ser rica, ante todo, en representaciones. En la medida que el escolar haya visto, escuchado y vivido, mientras más conozca, asimile y mayor cantidad de elementos de la realidad tenga en su experiencia, más importante y productiva será la actividad de su imaginación en otras condiciones.

Para el surgimiento de la idea lúdica es necesario suministrar fuertes impresiones sobre el medio que lo rodea, pero esto no quiere decir que ya el niño es capaz por sí sólo, de crearlas y llevarlas a la práctica, aún es necesario que aprenda a planificar sus acciones, esta es una tarea que, si se logra, entonces se puede plantear que se han formado las bases de la actividad creadora del niño.

En esta etapa, sienten la necesidad de crear a su modo los sucesos y fenómenos; que satisfacen de forma voluntaria, en los que reflejan sus intereses, sus relaciones, sus sueños y lo hacen de forma tal que representan para ellos su propia realidad, su inspiración. Se manifiestan los primeros indicios de la capacidad de idear y realizar, la habilidad de combinar sus conocimientos y representaciones.

Durante la realización se debe proporcionar un gran peso a su forma de proceder, antes de llegar al resultado final. No puede ser el producto lo más relevante, sino el camino recorrido, su análisis previo para arribar a él, su flexibilidad, e independencia cognoscitiva.

En el control se permite comprobar la efectividad de los juegos didácticos y de los productos obtenidos, realizar los ajustes y correcciones requeridas. Está presente desde la etapa de orientación. En esta se realiza un análisis colectivo y reflexivo sobre las enseñanzas que aportó el sistema de juegos didácticos; se respeta el criterio de los demás, sus gustos, u otros aspectos. El trabajo colectivo permite el conocimiento de las diferentes ideas que se exponen las alternativas para la solución de las tareas, se amplía el marco de referencia, de análisis, la variación y reajuste de los puntos de vista, de los procedimientos a aplicar.

A partir de ello se amplían los conocimientos de los escolares y se promueve el deseo de la búsqueda de otros nuevos, para lograr el desarrollo de la creatividad. Es importante tener en cuenta que junto al desarrollo intelectual avanza su desarrollo afectivo motivacional, por lo que la educadora tiene que atender también a este componente, para esperar satisfacción, expresar qué les gustó y qué no les

gustó, lo cual permite emitir criterios de reestructuración y modificación de sus características.

De igual manera, la creación se manifiesta en la idea, en la selección del tema, en la búsqueda de los procedimientos para realizar lo pensado. Entre otras tareas se debe desarrollar en la actividad lúdica las capacidades creadoras del niño, hacer que todo momento vaya del pensamiento a la acción.

Es frecuente que unen en un mismo argumento diferentes impresiones, lo que refleja la calidad de los conocimientos aprendidos. Se deben aplicar los métodos y procedimientos para desarrollar habilidades y hábitos, sin los cuales sería imposible la actividad creadora en los juegos.

Por todo lo antes expuesto, podemos decir que el trabajo efectivo y sistemático dará como resultado, que el sistema de juegos didácticos se conviertan en una fuente más para el desarrollo de las capacidades creadoras de los niños del grado preescolar, si se logra organizar adecuadamente las condiciones, enriquecer las experiencias, las observaciones cotidianas, y así el escolar puede pasar de la simple imitación a la reproducción creadora y de ahí a la elaboración de nuevas imágenes.

Para la implementación del sistema de juegos didácticos se requiere considerar requisitos, los que se centran en:

- determinar los objetivos que se persiguen;
- poseer los instrumentos, materiales y medios que se utilizarán;
- establecer los roles, las funciones y responsabilidades de cada niño;
- delimitar el tiempo limitado que permita una adecuada organización;
- designar las reglas que se tendrán en cuenta;
- lograr un clima empático, agradable y de respeto.

En la aplicación del sistema de juegos didácticos para propiciar el desarrollo de la creatividad se necesita de un sistema de comunicación que se distinga porque el niño del grado preescolar:

- intente encontrar una solución propia, solicite ayuda sólo si no se puede encontrar una solución;
- emplee estrategias efectivas, juega con diferentes grupos de niños y se expresa de acuerdo con el rol que está representando;

- ajuste sus acciones, teniendo en cuenta el progreso del juego y las necesidades de los demás,
- muestre iniciativas de manera verbal para resolver problemas y encuentre una solución que sea aceptable para todos los participantes.

Conclusiones del capítulo.

Lo abordado hasta aquí, permite afirmar que, desde el enfoque histórico-cultural, el sistema de juegos didácticos constituye una actividad innovadora que incluye la participación conjunta y activa de los niños con otros sujetos, ayudan al desarrollo de la actividad comunicativa, posibilitan el desarrollo integral en niños del grado preescolar. De ahí la importancia de la relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad, como esencia del Proceso educativo de la primera infancia en la Actividad independiente.

## **CAPÍTULO II. DIAGNÓSTICO DEL ESTADO REAL DEL PROBLEMA. ELABORACIÓN DEL SISTEMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DEL GRADO PREESCOLAR. EVALUACIÓN DE SU EFECTIVIDAD**

Este capítulo contiene los resultados del diagnóstico inicial que se realizó para profundizar en el estado actual del problema científico. En él, se fundamentan y se describen el sistema de juegos didácticos para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar, así como los principales resultados obtenidos correspondientes al experimento pedagógico que se llevó a cabo en su variante de pre experimento.

### **2.1.-Diagnóstico del estado real del desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar**

Con el estudio investigativo realizado en la Escuela Primaria "Panchito Gómez Toro", del municipio Cabaiguán, posibilitó la familiarización con los niños del grado preescolar, así como establecer vínculos afectivos que propicien la empatía con la investigadora. Fue necesario realizar un estudio inicial exploratorio en función de constatar el estado en que se manifiesta el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar.

Durante este estudio exploratorio, se aplicaron métodos de investigación, tales como: el análisis documental (Anexo 1), análisis del producto de la actividad (Anexo 2), observación pedagógica (Anexo 3), y entrevista a maestras (Anexo 4). Los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados, se describen a continuación.

A continuación, se describen los principales resultados obtenidos de los instrumentos aplicados.

Con el análisis documental del Programa de Cuarto Ciclo primera y segunda parte y la planificación de la Actividad independiente se apreció como tendencia lo siguiente:

- insuficientes las actividades dirigidas a la actuación por sí mismos que expresen iniciativas;
- escasas acciones que propician la curiosidad;
- insuficiente estimulación progresiva de la independencia cognoscitiva;
- exiguas acciones que propicien la motivación;

- predominio de actividades poco participativas que favorezcan climas afectivos de confianza, placer y oportunidades para expresar las ideas.

En el análisis del producto de la actividad (Anexo 2) de los 14 niños seleccionados para un 100% de la muestra, se trazó como objetivo: obtener información sobre el rol que tiene la creatividad en los cuadernos de trabajo. Dicho análisis permitió determinar que en 10, representando el 71,42% no manifiestan el empleo de la imaginación y la fantasía en la solución de las actividades, el resto de la muestra 4, no expresan curiosidad y satisfacción para la ejecución de las actividades que orienta la maestra, son muy pobres los niveles de independencia en sus respuestas, lo que representa un 28,57%.

En cuanto a la limpieza del cuaderno, en las respuestas a las actividades desarrolladas durante el Proceso educativo en 11 para un 78.57% de los escolares no son las características que se predominan, solo en 3 se demuestra mayor organización en los cuadernos, representado un 21,42%.

Con el propósito de comprobar el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar implicados en la muestra, se aplicó una guía de observación en las diferentes actividades del Proceso educativo (Anexo 3), que tiene como objetivo, constatar los cambios en el desarrollo de la creatividad en niños del grado.

Se conoció que de 14 solo en 5 se constatan evidencias acerca de la disposición para la solución de actividades, lo que representa el 35,71% y en cuanto al vínculo afectivo que denoten placer, alegría y gusto en 7 escolares para un 50%; en 6 se denotan expresiones relacionadas con la posibilidad para realizar interrogantes y encontrar soluciones apropiadas durante la realización de las actividades, así como se constata además que realizan de preguntas inusitadas, pero lógicas en función de los estilos de comunicación que favorezcan la interacción de lo individual y lo colectivo propios para un escolar del grado lo que representa un 42,85%.

De los 14 niños, 4 se adaptan a los cambios que se requieren durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente, lo que representa un 28,57%. Es significativo que 10, para un 71,42%, de los 14 observados, no logran vencer dificultades propias del grado. En 8 escolares se manifiesta que no saben orientarse ante situaciones diversas y tampoco defienden sus criterios relacionados con las vías de solución sencilla a problemas que deben dar respuestas, lo que representa un 57,14%, en 6 de la muestra no se denota independencia en sus respuestas y en las actividades que brinden la posibilidad

para realizar interrogantes no las aprovechan correctamente, evidencian además que no logran el vínculo con la práctica, cuestión que se expresa en 42,85%.

En 11 de los muestreados se no revela flexibilidad en la ejecución y realización de las actividades y nunca presentan manifestaciones independientes para un 78,57%. En 10 de los niños se denota en ocasiones disposición y curiosidad para solucionar las actividades, para un 71,42%. Las relaciones interpersonales durante la ejecución de actividades están dañadas, en ocasiones manifiestan rasgos de autoritarismo, egoísmo e individualismo, que se revelan en un lenguaje extra verbal caracterizado por gestos de disgusto.

En la entrevista realizada a maestras (Anexo 4) que tuvo como objetivo: conocer el estado en que se encuentra la preparación y el tratamiento que las maestras le confieren al desarrollo de la creatividad durante el Proceso educativo en la Actividad independiente. Dicho análisis permitió señalar que es pobre el conocimiento acerca de la creatividad, así como el empleo de métodos para estimularla y formas de propiciarla es también escaso y en alguna ocasión habían empleado dimensiones para valorar la creatividad. Sugieren como una vía para su estimulación y desarrollo de la creatividad el empleo de juegos didácticos. Lo anteriormente planteado demuestra que las maestras no estaban preparadas teóricamente para asumir el reto de la investigación, no dominaban la información teórica actualizada sobre la temática, así como la parte instrumental necesaria para desarrollar el experimento. La triangulación metodológica permitió correlacionar los datos obtenidos y llegar a la conclusión de que en los niños que conforman la muestra se evidencian rasgos que revelan dificultades en el desarrollo de la creatividad, lo que se expresa en:

- escasa realización de actividades que estimulen la creatividad, que propicien la indagación, la búsqueda y no aplican acciones lúdicas, dinámicas que fomenten la motivación por conocer, la flexibilidad e independencia para explorar y preguntar, propio de los niños de este grado;
- inadecuadas relaciones interpersonales que denoten la reflexión animada, cooperada, desinhibida y sin esquemas ni dogmatismos;
- carencia en los planes de clases y otros documentos un propósito expreso encaminado a introducir acciones que estimulen la realización de actividades creativas que despierten la motivación, se promueva la independencia y la flexibilidad en la actuación en los escolares.



Con el fin de propiciar la búsqueda de alternativas en aras de solucionar la problemática presentada, se realiza una propuesta de sistema de juegos didácticos dirigidas al desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar, sobre la base de las principales dificultades detectadas en el estudio diagnóstico y teniendo en cuenta las características psicológicas de los escolares muestreados.

Es por ello que se elabora un sistema de juegos didácticos a aplicar en la Actividad independiente que se fundamenta y describe en el próximo epígrafe.

## **2.2.- Sistema de juegos didácticos para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar.**

Se impone hoy, como nunca antes, revitalizar los procesos de transformación al tener en cuenta los nuevos retos que dimanan de los escenarios globales y regionales, así como de las realidades, donde el desarrollo de la creatividad, la innovación y la comunicación entre los hombres es una tarea de primer orden.

El juego constituye uno de los elementos fundamentales en los primeros años de vida de todo individuo; a través de este, el niño aprende aspectos de su entorno, exterioriza pensamientos, emociones, formas de ver el mundo y sobre todo crea un espacio propio para hacer de lo imaginario algo real, se parte de herramientas proporcionadas por determinada actividad de esparcimiento complementadas con su creatividad, interés y estilo personal de hacer las cosas.

El sistema de juegos didácticos encuentra sus fundamentos filosóficos en la concepción dialéctico-materialista, que plantea la necesidad de que los hombres sean el producto de las circunstancias y de la educación. Presuponen una concepción cada vez más objetiva del Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente para desarrollar la creatividad. Uno de sus fundamentos está en la teoría marxista-leninista del conocimiento, al expresar el tránsito de la contemplación viva al pensamiento abstracto y, de ahí, a la práctica.

Los fundamentos sociológicos del sistema de juegos didácticos se expresa en la relación educación-sociedad, donde los objetivos y los fines de la educación se subordinan a las exigencias del momento histórico. Para ello, se jerarquiza la necesidad de que en la Actividad independiente se contribuya a la preparación de los escolares del grado preescolar para vivir en un sistema organizado de relaciones y transformarlo en virtud de la satisfacción de sus necesidades individuales y sociales para propiciar el desarrollo de la creatividad.

El sustento psicológico se apoya en la teoría histórico-cultural de Vigostky (1987) y sus colaboradores, el cual se centra en el desarrollo integral de la personalidad, y tiene como núcleo básico la imbricación de lo cognitivo y lo afectivo, el desarrollo de la flexibilidad y la independencia cognoscitiva durante el desarrollo de la Actividad independiente, estimulan asimismo los procesos cognitivos, y tienen como propósito brindar y facilitar espacios de aprendizajes, que potencien el desarrollo de la imaginación y fantasía, donde la posición que ocupa el escolar lo convierte en un ente activo de su propio aprendizaje. Su carácter participativo, dinámico, condicionan el desarrollo de la creatividad.

Desde la pedagogía, la propuesta se centra en los criterios de Remedios, Nazco y Valdés (2016), quienes aceptan la educación como un proceso consciente, organizado y dirigido; de ahí que sus procedimientos orienten el accionar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente del desarrollo de la creatividad.

El sistema de juegos didácticos se planifica, organiza, ejecuta, ayuda a estimular la flexibilidad en el pensamiento y a la independencia cognoscitiva, herramienta didáctica muy valiosa, ya que es el aspecto lúdico lo que hace que se potencien habilidades como la percepción y se incremente el interés y el pensamiento simbólico de los niños; capacidades que favorecen el desarrollo de la creatividad. Los juegos didácticos permiten utilizar formas nuevas y creativas de aprender y a su vez, salirse de los límites normales del Proceso educativo de la infancia preescolar rutinario para dejarles aplicar lo aprendido.

El sistema de juegos didácticos se distingue por:

- tener en cuenta las particularidades de los niños en el grado preescolar;
- fomentar relaciones interpersonales empáticas, donde prime un clima de respeto, de diálogo para conocer otras inquietudes y dar a conocer las suyas a través de éste, así como la potenciación de una comunicación más rica y abierta;
- propiciar la participación activa sin imposiciones en un ambiente emocional positivo;
- apreciar el rendimiento de los niños y conocer sus características individuales;
- apoyar emocionalmente y reforzar la autoestima de los estudiantes;
- reconocer el mérito del trabajo realizado por los escolares, para desplegar así la confianza en sí mismos;

- permitir a los niños crear y explorar para enfrentar los retos del futuro;
- desarrollar la capacidad de pensamiento divergente;
- estimular de forma adecuada la motivación, la flexibilidad y la independencia cognoscitiva;
- permitir a aprender a trabajar en grupos, les enseña a compartir y entender la postura de los demás;
- reforzar las acciones de búsqueda y del esfuerzo personal que propicie el desarrollo de la creatividad.

El sistema de juegos didácticos fue elaborado por la autora y se aplicaron en la Actividad independiente del grado preescolar con la estructura siguiente: título con carácter sugerente, objetivo, materiales o medios, acción del juego y reglas del juego.

Sistema de juegos didácticos para propiciar el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar.

### **Juego didáctico #1.**

**Nombre:** Creando historias.

**Objetivo:** Describir historias, de manera que manifiesten cierta motivación por el juego, flexibilidad e independencia cognoscitiva.

**Materiales:** Láminas de animales, historias inconclusas.

#### **Acción del juego:**

Se seleccionan dos equipos conformados por 7 niños cada uno y deben realizar lo que se les oriente. Todo se centra en la realización de historias.

**A.** Continúa la historia. Escoge una de las alternativas para que continúes la historia:

1. Se encontraban en el campo dos niños, juntos caminaban contemplando el paisaje, de pronto se encontraron un toro y ...
2. Sorprendió un león feroz a un pequeño conejo que dormía tranquilamente. Pero

#### **B.** Las fábulas

Escoge cuatro animales de las láminas que te mostraré a continuación para que realices tu propia fábula. Nombre a los personajes.



## Reglas del juego

Participan todos los niños formando hasta dos equipos.

Gana el equipo que más creatividad exprese en sus historias.

### Juego didáctico #2.

**Nombre:** Cambiando cuentos infantiles.

**Objetivo:** Describir cuentos infantiles, de modo que se evidencie la independencia cognoscitiva.

**Materiales:** Diversos cuentos infantiles.

### Acción del juego:

Se van seleccionando niños al azar de cada equipo para que escoja uno de los cuentos con sus finales y realice los cambios que desee, brinden más elementos de los personajes que aparecen en ellos y que narren que pasaría si ellos estuvieran en el cuento.

Cuentos infantiles:

- Cenicienta

Cuando Cenicienta se puso el zapato le encajó a la perfección. A los pocos días se casó con el príncipe.

- Blanca Nieves

Blanca Nieves despertó con el beso del príncipe y se casó con él.

- Pinocho

Pinocho aprendió la lección, prometió no decir más mentiras y se convirtió en un niño de verdad.

- Los tres cerditos

Los tres cerditos pusieron a hervir un caldero con agua y el lobo al entrar por la chimenea cayó en él.

### Reglas del juego.

El niño que no sepa cambiar el final del cuento pasa a un niño del otro equipo.  
Gana el equipo que más finales de cuentos haya cambiado y cuan creativos hayan sido en sus respuestas.

### Juego didáctico #3.

**Nombre:** Los usos posibles

**Objetivo:** Proponer usos posibles para objetos y materiales que se muestran, de manera que manifiesten motivación, flexibilidad e independencia cognoscitiva.

**Materiales:** Diferentes objetos.

### Acción del juego.

Se realizan dos grupos para que busquen usos posibles para los objetos y materiales que aparecen a continuación en la tabla, deben ser 4 para cada grupo.

Objetos y materiales			
			
Jabón	Mesa	Cubo	Sillón
			
Teléfono	Cuchillo	Reloj	Televisor

### Reglas del juego

El niño que responda correctamente anotará puntos a su grupo.  
Ganará el grupo que más objetos haya identificado según cuan creativos hayan sido en sus respuestas.

### Juego didáctico #4.

**Nombre:** Jugando con la magia.

**Objetivo:** Reconocer manifestaciones de flexibilidad e independencia cognoscitiva mediante situaciones que se realizan con magia.

**Materiales:** Diferentes situaciones.

### Acción del juego.

Se selecciona uno de los estudiantes y realiza lo que se orienta.

### A. El genio de la lámpara

Imagina que te encontraras una lámpara igual que la de Aladino y de pronto salga un genio que te concederá 5 deseos, pero estos serán deseos creativos y sorprendentes en los cuales despliegues toda tu imaginación.

### B. Los oficios.

Imagina que con la magia puedes hacer que por un día los niños pudieran desempeñar los oficios de los adultos. Escoge oficios y relata cómo sería ese día. Oficios: constructor, doctor, bombero, policía y cocinero. Oficios del circo: Payaso, mago y domador de leones. Puedes proponer otros oficios.

### Reglas del juego.

Pueden participar todos los niños del grupo ya que cada niño expresará su propia idea.

Ganan los tres niños que expresen mayor creatividad en sus respuestas.

### Juego didáctico #5.

**Nombre:** Imagina lo que digo.

**Objetivo:** Identificar animales por sus sonidos, de manera que manifiesten motivación, flexibilidad e independencia cognoscitiva.

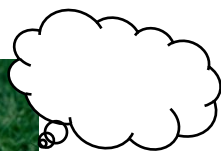
**Materiales:** Láminas con animales.

### Acción del juego.

Se divide en tres equipos, dos conformados por 5 niños y uno de 4; se les orienta las siguientes actividades:

#### A. Si hablaran los animales...

Imagina que por un día pudieran hablar los animales. ¿Qué estarán pensando para decir?





**B. Adivina lo que digo.**

A continuación, les realizaré 6 acciones diferentes a través de la mímica y manifiesten qué podría estar haciendo en cada caso según le corresponda.

**Reglas del juego.**

Participan todos los niños distribuidos en los tres equipos.

Gana el equipo que primero conteste de forma correcta.

**Juego didáctico #6.**



**Nombre:** Un paseo al Zoológico.

**Objetivo:** Identificar la acción que realiza el animal, de modo que sientan amor y cuidado por la naturaleza.

**Materiales:** Bombo, tarjetas ilustradas con animales realizando diferentes acciones.

**Acción del juego:**

Se forman tres equipos, rojo, verde y azul, se selecciona un niño del equipo para que saque una tarjeta del bombo, este debe decir qué animal es el que aparece en la ilustración que seleccionó y qué acción está realizando, así sucesivamente hasta que todos hayan participado, si contestan correctamente se ganarán un animalito ilustrado.

**Reglas del juego:**

El niño que no sepa realizarlo pasará la tarjeta a un niño del otro equipo.

Gana el equipo que más niños hayan obtenido la ilustración de un animal.

**Juego didáctico # 7.**



**Nombre:** La bolsa mágica.

**Objetivo:** Estimular el amor por el trabajo, de modo que expresen agrado y amor por este.

**Materiales:** Bolsa de tela, tarjetas ilustradas con instrumentos para utilizar en el huerto y la varita mágica.

**Acción del juego:**

Se forman dos equipos, y se les indica que dentro de la bolsa mágica aparecen una serie de tarjetas que representan instrumentos de trabajo que utilizamos cuando vamos al huerto, un niño del equipo pasa al frente, y con la varita dará dos golpes en la bolsa mágica para sacar una tarjeta. Seguidamente informará qué objeto es y qué acción puede realizar con ese instrumento.

**Reglas:**

El niño que responda correctamente habrá ganado un instrumento para su equipo. Ganará el equipo que más instrumentos haya extraído de la bolsa mágica.

**Juego didáctico # 8.**



**Nombre:** Mi animal favorito.

**Objetivo:** Estimular relaciones de comunicación, de manera que exista un mayor vínculo afectivo.

**Materiales:** Libro: Había una vez, cartulina y crayolas.

**Acción del juego:**

Se invita a los niños a ojear un ejemplar del libro: Había una vez y se les pide que entre todos escojan un cuento relacionado con animales, el que más les guste según las ilustraciones que aparecen. Entre todos se deben poner de acuerdo,



porque cada uno se identifica con el animal que más les gustó del cuento; además pueden imitar los sonidos del animal favorito y expresar características que lo identifique. En esta actividad se debe lograr la implicación de todos los niños, comentarán por qué escogieron ese animal y no otro, de manera que logren relacionarse con los demás. Y en una cartulina cada niño dibujará el animal identificado.

**Reglas del juego:**

Todos deben seleccionar un animal y dibujarlo en la cartulina que posteriormente será colocada en el mural de la escuela.

**Juego didáctico # 9.**



**Nombre:** Dramatización de diversos cuentos.

**Objetivo:** Estimular los vínculos afectivos, de manera que se favorezca la integración entre todos.

**Materiales:** El libro la Edad de Oro, una hoja y vestuario.

**Acción del juego:**

Se forman tres equipos para participar en una competencia de teatro, se les orienta que escojan un cuento de La Edad de Oro para que dramatizen un fragmento. Se les asigna un personaje a cada escolar, donde cada uno con ayuda de sus familiares deben escoger su vestuario de acuerdo al contexto histórico social que esté vigente en cada cuento. Posteriormente se procede a la dramatización de los cuentos, para ello se tuvo en cuenta la colaboración de los padres, los escolares que participaran se sientan más seguros en sí mismos y actuaran delante de los demás.

**Reglas del juego:**

Ganará el equipo que realizó la mejor actuación en su dramatización.

**Juego didáctico # 10.**



**Nombre:** De pesca con mis amigos.

**Objetivo:** Incentivar la participación, de modo que contribuya a elevar los niveles de motivación.

**Materiales:** Imitación del río en cartón, varas de pescar y peces con imán.

**Acción del juego:**

Los niños formados en cuatro equipos se colocan alrededor de un río de cartón hecho por la psicopedagoga, y que ilustra diferentes figuras de disímiles recortes de peces de todo tipo, deben ser de diferentes tamaños y colores, los que tendrán colocado un imán y además tendrán a su disposición una varita también con un imán en la punta. Cuando se mencione un color todos deben pescar con las varitas el pez de ese color sin importar el tamaño y realizar la encomienda que tiene el pez al dorso, por ejemplo: recitar una poesía, responder una adivinanza, un trabalenguas sencillo y cantar una canción, si este niño no sabe responder la encomienda se pasa la pregunta al otro equipo y entre todos conformar la respuesta.

**Reglas del juego:**

Ganará el equipo que mayor cantidad de peces haya pescado.

### **2.3.-Constatación de los resultados obtenidos con la aplicación del sistema de juegos didácticos para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar**

#### **-El experimento educativo**

Con el propósito de constatar en la práctica pedagógica la efectividad del sistema de juegos didácticos elaborado, como una alternativa que contribuye a desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar, se seleccionó el diseño de investigación experimental de categoría pre-experimento, para alcanzar los objetivos de estudio. Dentro de esta tipología, la utilizada por la investigadora fue un diseño

de pre- test y post- test con un solo grupo, como se muestra en el siguiente diagrama: G O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>.

Donde G señala el grupo; O<sub>1</sub>, la aplicación del pre- test; X, la aplicación del tratamiento, y O<sub>2</sub> el post-test.

El pre-test es un punto de referencia inicial que posibilita conocer el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente, antes de someterlos al estímulo educativo. Sobre la base de este estado, hay un seguimiento continuo de cómo van evolucionando actuación.

Para el desarrollo del pre- experimento se estableció: Evaluar los resultados que se obtienen a partir de la implementación del sistema de juegos didácticos que contribuye a desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.

Es necesario expresar que los logros científicos constituyen una novedad en este ámbito educativo, y provocan un impacto en la esfera cognitivo-motivacional-afectiva de los niños implicados.

El desarrollo del pre-experimento se llevó a cabo en la etapa de (abril 2022 – marzo de 2023) cumpliéndose con los pasos que a continuación se relacionan, con un seguimiento específico a las acciones realizadas.

Los pasos llevados a cabo en la realización del pre-experimento son los siguientes:

1. Operacionalización de la variable operacional (nivel de desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar).
2. Confección de los instrumentos para medir la variable dependiente.
3. Selección de la muestra experimental.
4. Aplicación del pre-test, el sistema de juegos didácticos y el post-test.
5. Codificación de los datos obtenidos.
6. Análisis estadístico de los resultados y planteamiento de las conclusiones.

**1-La operacionalización de la variable dependiente**, nivel de desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar. Es un proceso en el cual se establecen las dimensiones y los indicadores más relevantes para la variable de estudio.

**2- Los instrumentos y técnicas utilizados para medir las dimensiones e indicadores**, establecidos para la variable dependiente fueron: la aplicación de una guía de análisis del producto de la actividad (Anexo 2), la guía de

observación a las diferentes actividades (Anexo 3), y la guía de entrevista realizada a maestras (Anexo 4).

### **3- Selección de la muestra, para el pre-experimento.**

El pre-experimento se aplicó en la Escuela Primaria “Panchito Gómez Toro” del municipio a 14 niños de preescolar y la muestra fue seleccionada de manera intencional, que representa el 56%, de ellos 8 hembras y 6 son varones.

#### **2.3.1-Resultados de la medición de la variable dependiente antes de aplicar el sistema de juegos didácticos (etapa de pre-test) del pre-experimento.**

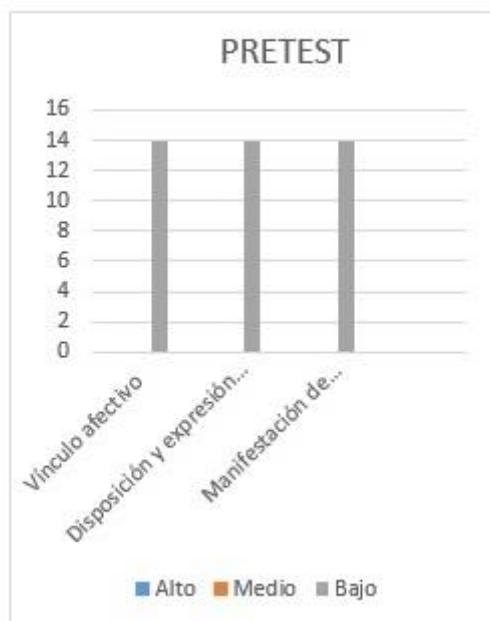
Con el propósito de constatar el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar, tanto en la constatación inicial (pre-test) como en la constatación final (pos-test) del pre-experimento pedagógico durante las etapas de planeación, ejecución y control. En esta última se llevó a cabo el registro y comparación del estado en que se encuentra el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar, antes y después de aplicada la propuesta, utilizando los mismos métodos e instrumentos declarados en el diagnóstico.

Todos los instrumentos diseñados y aplicados estuvieron dirigidos a constatar el estado real del desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.

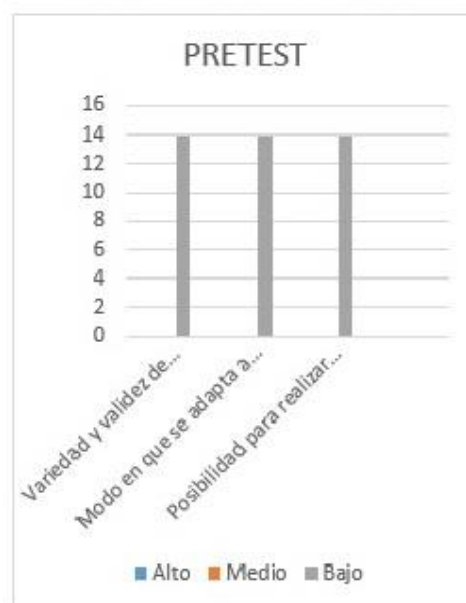
La tabla correspondiente se ilustra el comportamiento de los indicadores declarados, en la etapa de (pre-test).

INDICADORES	PRE-TEST		
	A	M	B
Vínculo afectivo con las actividades y emplean la imaginación y la fantasía.	-	-	14 (100%)
Disposición y expresión de curiosidad y satisfacción para la solución actividades.	-	-	14 (100%)
Manifestación de las vivencias afectivas en la solución de las actividades.	-	-	14(100%)
Variedad y validez de las actividades que se aplican en contraposición a las clásicas que generalmente se utilizan.	-	-	14(100%)
Modo en que se adapta a las nuevas estrategias de enseñanza.	-	-	14 (100%)
Posibilidad para realizar interrogantes, que logren el vínculo del objeto de aprendizaje con la práctica.	-	-	14(100%)
Posibilidad para actuar con independencia y realización de preguntas inusitadas propias.	-	-	14(100%)
Formas de orientarse en situaciones nuevas durante la ejecución de juegos didácticos	-	-	14(100%)
Hallar caminos propios durante la ejecución de actividades y adaptación a los cambios.	-	-	14(100%)

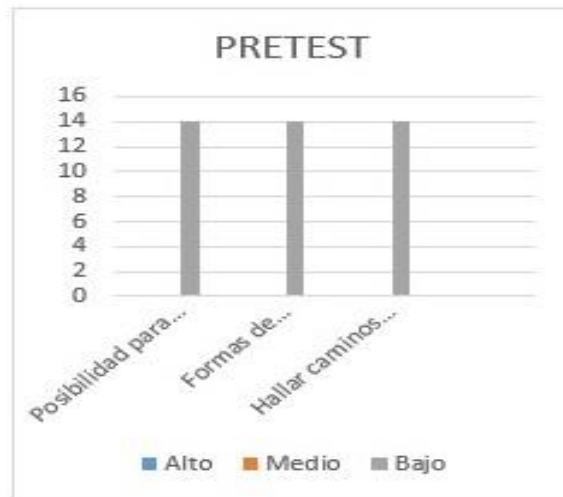
### Dimensión: Motivación



### Dimensión: Flexibilidad



## Dimensión: Independencia cognoscitiva



Como puede apreciarse en los datos numéricos plasmados en la tabla y los colores de las barras en los gráficos, en la etapa de (pre-test), todos los indicadores se encuentran en un nivel bajo, lo que significa que los niños del grado preescolar no expresan un desarrollo de la creatividad, lo que se manifiesta en no establecer vínculos afectivos con las actividades que se aplican en el grado, y sus manifestaciones afectivas no se pronuncian, además la adaptación a nuevas situaciones no es evidente, así como las posibilidades para la formulación de interrogantes es nula, de igual modo son muy mínimas las posibilidades para actuar con independencia en la práctica.

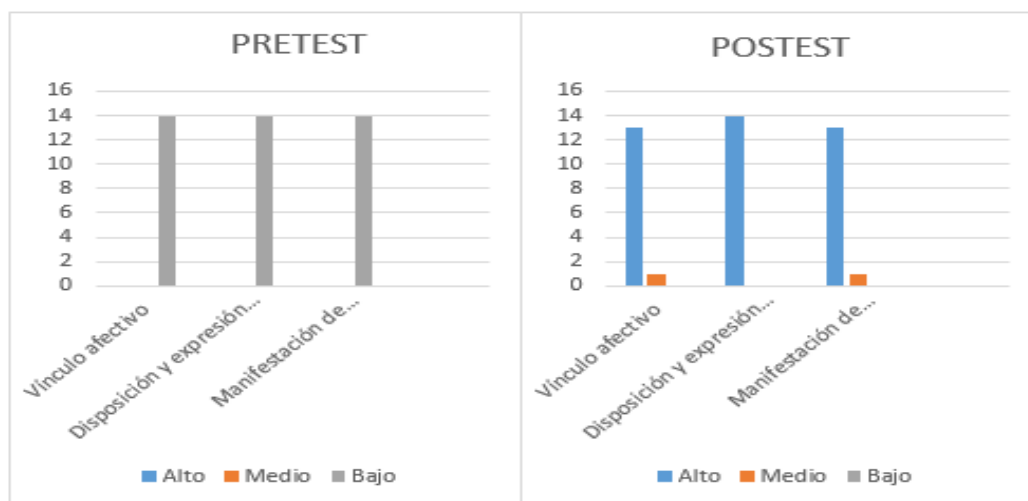
### **Resultados de la medición de la variable dependiente antes de aplicar el sistema de juegos didácticos (etapa de post-test) del pre-experimento.**

A partir de los resultados obtenidos en el (pre-test) y como segunda fase del pre-experimento secuencial pedagógico se aplicaron el sistema de juegos didácticos para propiciar el desarrollo de la creatividad durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente obteniéndose resultados satisfactorios en los niños, se procedió a la aplicación de la etapa de (post-test).

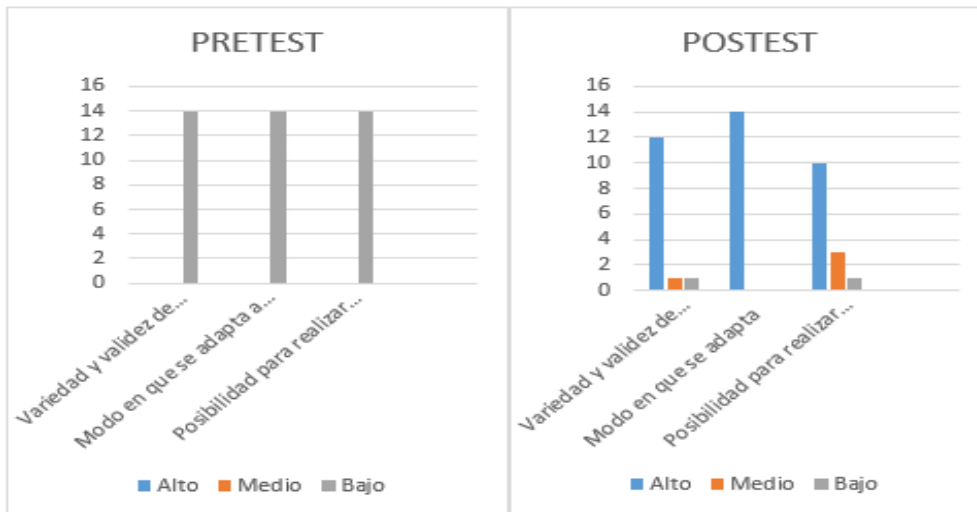
En la tabla correspondiente se ilustra el comportamiento de los indicadores declarados, en la etapa de (pre-test) y (post-test).

INDICADORES	PRE-TEST			POST-TEST		
	A	M	B	A	M	B
Vínculo afectivo con las actividades y emplean la imaginación y la fantasía.	-	-	14 (100%)	13 (92,8%)	1 (7,14%)	-
Disposición y expresión de curiosidad y satisfacción para la solución actividades.	-	-	14 (100%)	14 (100%)	-	-
Manifestación de las vivencias afectivas en la solución de las actividades.	-	-	14 (100%)	13 (92,8%)	1 (7,14%)	-
Variedad y validez de las actividades que se aplican en contraposición a las clásicas que generalmente se utilizan.	-	-	14 (100%)	12 (85,7%)	1 (7,14%)	1 (7,14%)
Modo en que se adapta a las nuevas estrategias de enseñanza.	-	-	14 (100%)	14 (100%)	-	-
Posibilidad para realizar interrogantes, que logren el vínculo del objeto de aprendizaje con la práctica.	-	-	14 (100%)	10 (71,4%)	3 (21,4%)	1 (7,14%)
Posibilidad para actuar con independencia y realización de preguntas inusitadas propias.	-	-	14 (100%)	13 (92,8%)	1 (7,14%)	-
Formas de orientarse en situaciones nuevas durante la ejecución de juegos didácticos	-	-	14 (100%)	14 (100%)	-	-
Hallar caminos propios durante la ejecución de actividades y adaptación a los cambios.	-	-	14 (100%)	-	-	-

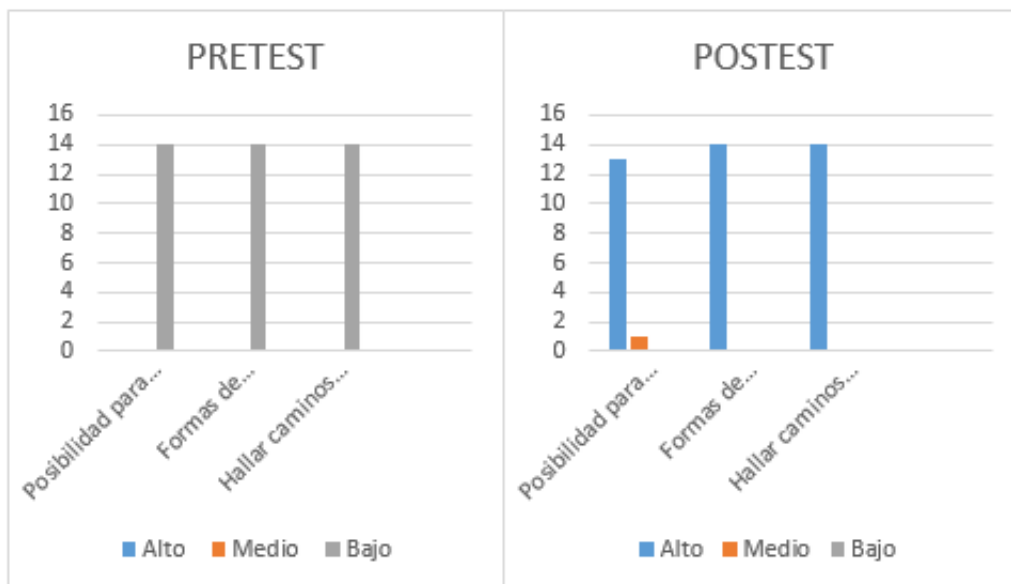
### DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN



### DIMENSIÓN: FLEXIBILIDAD



### DIMENSIÓN: INDEPENDENCIA



La comparación de ambas permitió determinar la evolución en cuanto al desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar y por tanto la efectividad de los juegos didácticos elaborados.

En el análisis de la planificación de la Actividad independiente se evidencia un incremento significativo en cuanto al tratamiento de la creatividad, lo que resulta que eleven los niveles de motivación en los niños, su independencia cognoscitiva para resolver tareas propias del grado, a su vez se precisa mayor flexibilidad, puesto que se expresan menos cohibidos al responder por temor a la equivocación.



En el análisis del producto de la actividad (Anexo 2) se trazó como objetivo: obtener información sobre el rol que tiene la creatividad en los cuadernos de trabajo. Dicho análisis permitió determinar que, en 14 niños, representando el 100% demuestran el vínculo afectivo con las actividades propias de la educación preescolar y manifiestan el empleo de la imaginación y la fantasía en la solución de las actividades, 13 de los muestreados, expresan curiosidad y satisfacción para la ejecución de las actividades que se orientan, son muy elevados los niveles de independencia en sus respuestas, y es evidente en un 92.85%, solo en un escolar no se evidencia el desarrollo de la creatividad en sus cuadernos, lo que está representado en un 7,14%.

En cuanto a la limpieza del cuaderno y en las respuestas a las actividades desarrolladas durante el Proceso educativo en 13, para un 92,85% predominan, rasgos de organización e higiene, solo en 1 se demuestra que poca, representado un 7,14%. Solo en 2 escolares para el 14,28% se corrobora el empleo de la imaginación y la fantasía y se evidencian muestras de curiosidad y satisfacción en la ejecución.

Con el propósito de comprobar el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar implicados en la muestra, se aplicó una guía de observación en las diferentes actividades que se enmarcan en la Actividad independiente (Anexo 3), que tiene como objetivo, constatar los cambios en el desarrollo de la creatividad en niños del grado.

Se conoció que de 14, en todos se constatan evidencias acerca de la disposición para la solución actividades, lo que representa el 100% y en cuanto al vínculo afectivo que denoten placer, alegría y gusto en 13 escolares para un 92,85%; en 14 se denotan expresiones relacionadas con la posibilidad para realizar interrogantes y encontrar soluciones apropiadas durante la realización de las actividades, lo que representa un 100%, en 12 de ellos, se constata que realizan de preguntas inusitadas, pero lógicas en función de los estilos de comunicación que favorezcan la interacción de lo individual y lo colectivo lo que es propio para un escolar del grado, y se corrobora en el 85,71%.

De los 14 niños, la totalidad se adapta a los cambios que se requieren durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente, lo que representa un 100%. Es significativo que 13 de ellos, para un 92,85%, de los 14 observados, logran vencer dificultades propias del grado. En 12 escolares se

manifiesta que saben orientarse ante situaciones diversas y defienden sus criterios relacionados con las vías de solución sencilla a problemas que deben dar respuestas, lo que representa un 85,71%. En 13 de los muestreados se revela flexibilidad en la ejecución y realización de las actividades y presentan manifestaciones independientes para un 92,85%. En los 14 niños se denota disposición y curiosidad para solucionar las actividades, para un 100%. Las relaciones interpersonales durante la ejecución de actividades denotan su incremento favorable y manifiestan rasgos de comportamiento empático que se revelan en un lenguaje extra verbal caracterizado por gestos de placer y complacencia.

En la entrevista realizada a maestras (Anexo 4) que tuvo como finalidad conocer el estado en que se encuentra la preparación y el tratamiento que le confieren al desarrollo de la creatividad durante el Proceso educativo en la Actividad independiente. Permitted señalar que se ha elevado el conocimiento acerca de la creatividad, emplean métodos para estimularla y propiciarla. Opinan que con la aplicación del sistema de juegos didácticos les reconoció demostrar satisfacción, disfrute y complacencia cuando dirigen la Actividad independiente. Consideran necesario el desarrollo creativo en niños del grado preescolar porque permite reafirmar que actividad pedagógica profesional es, por su esencia, creadora y en ella se expresa la necesidad de fortalecer la flexibilidad y la independencia cognoscitiva, así como la generación de procesos de búsqueda y transformaciones. Además, con el empleo del sistema de juegos didácticos el desarrollo de la creatividad se favorece en relación a la profundización y renovación en diferentes aristas del accionar cotidiano de las maestras, como por ejemplo: capacidad para detectar y formular nuevos problemas, proponer nuevos modos de acción que permiten solucionar la situación inicial u otras similares de la práctica pedagógica profesional. Con la implementación de la propuesta se potencia la búsqueda y se estimula el éxito, la capacidad de observación.

Lo anterior evidencia que son muy escasas las dificultades respecto al desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo en la Actividad independiente.

Como una importante fortaleza se constató que el sistema de juegos didácticos aplicado a niños del grado preescolar permitió:

- estimular la motivación por la actividad y señalar muestras de placer, disfrute y goce, así como revelar independencia cognoscitiva y flexibilidad, como un paso importante en el camino hacia el desarrollo de la creatividad,
- transformar su imaginación, lo que se expresa en su inventiva y singularidad, unas veces demuestra de una manera libre y espontánea, pues su pensamiento está libre de esquemas, ello es muy importante en el camino del desarrollo de la creatividad;
- revelar que son interesantes, tienen sentido para el niño del grado preescolar puesto que articulan relaciones con las áreas donde se expresan sus principales tendencias motivacionales;
- evidenciar su carácter productivo que provocan un efecto positivo en la esfera afectivo-motivacional del escolar, capaces de movilizar todos los recursos cognitivos que necesita el escolar para resolverlos exitosamente,
- concebir cambios en las concepciones teóricas y metodológicas en aras de lograr un Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente que se caracterice por el desarrollo de la creatividad;
- propiciar una comunicación apropiada, en un clima creativo, con el uso de medios y materiales que lo favorezcan, donde su manifestación sea de diversas maneras, ya sea en forma oral, escrita, gestual o mímica. El niño escucha, se expresa, necesita ser escuchado y es a través de la comunicación asertiva que promueva el diálogo fluido, persuasivo, afectuoso y exigente de forma permanente;
- desarrollar las capacidades y habilidades creativas en los niños, que se reflejan en la manera de pensar, sentir y hacer durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente.

### Conclusiones del capítulo

Cumplido el análisis de todos los instrumentos aplicados, pudo verificarse la destreza de la muestra seleccionada a su incorporación en la realización del sistema de juegos didácticos que les posibilite reflexionar e integrar nuevos conocimientos, y demuestra además las posibilidades y potencialidades para lograr un mayor éxito en el desarrollo de la creatividad. Es por ello que su elaboración y aplicación durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad

independiente evidenció un desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar.

## CONCLUSIONES

Los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente y el sistema de juegos didácticos para desarrollar la creatividad en los niños devienen de la aplicación creadora del materialismo dialéctico, del enfoque histórico-cultural y las características del grado preescolar, que resultan imprescindibles para lograr la motivación, la flexibilidad y la independencia cognoscitiva, todo lo cual contribuye a la formación integral de la personalidad en los escolares.

El diagnóstico aplicado en los inicios de la investigación permitió constatar que existen insuficiencias para el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar, donde son escasas acciones que propician la curiosidad y resultan insuficientes las actividades dirigidas a la actuación por sí mismos en un ambiente rígido y signado por estereotipos, donde es pobre la estimulación de la motivación, la flexibilidad y la independencia cognoscitiva.

El sistema de juegos didácticos elaborados para desarrollar la creatividad en niños del grado preescolar durante el Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente se caracteriza por facilitar la adquisición de conocimientos, potenciar la imaginación, expresar emociones y sentimientos, relacionarse con los otros en un clima de armonía que se distingue por el placer y el disfrute, así como estimula la realización y potencialidades individuales dentro del colectivo.

La aplicación del sistema de juegos didácticos contribuyó al desarrollo de la creatividad en los niños del grado preescolar y se evidencian transformaciones positivas durante Proceso educativo de la infancia preescolar en la Actividad independiente tales como: la ruptura de barreras, se alejaron de la rutina, demostraron placer, diversión para alcanzar el éxito que se exhibe en elevados niveles de motivación, flexibilidad e independencia cognoscitiva.

## **RECOMENDACIONES**

Continuar profundizando en las singularidades del sistema de juegos didácticos en niños del grado preescolar, con el fin de que surjan nuevas alternativas, a partir de que se considere al juego como la actividad fundamental en la infancia, que se convertirá en guía y mecanismo para potenciar el desarrollo de la creatividad en los infantes desde esta temprana edad.

Divulgar los resultados de la investigación en diferentes espacios de la actividad científico-educacional y estudiar la posibilidad de su generalización en las restantes actividades del grado preescolar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Acuña, M., Barragán, J., y Triana, D. (2020). Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial. *Zona Próxima*, 32, 55-74. [ Links ]
2. Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Facultad de Educación de Palencia Universidad de Valladolid.
3. Álvarez, C. (1999). *La escuela en la vida: Didáctica*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
4. Albornoz, Z. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado* vol.15 no.66 Cienfuegos ene.-mar. Epub 02-Mar-2019
5. Avelino, J. A. y Cala, C. A. (2020). Atención a la diversidad: Impacto en el aprendizaje profesional de los estudiantes de Pedagogía-Psicología. *Revista Formación, Investigación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 8(2), 7. <http://ojstest.formacion.edu.ec/index.php/rif/article/view/221>
6. Barba, J., Guzman, C., y Aroca, A. (2019). La creatividad en la Edad Infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas.
7. Barbosa, L. (2018). *Fomenta la creatividad en preescolar: Juega, idea, explora y dibuja*. Universidad Javeriana. ISBN 978-958-48-4164-3 (digital)
8. Berenguer, R., Llamas, F., y López, V. (2016). Relación entre creatividad y lateralidad en educación infantil. *Enseñanza & Teaching*, 34(2), 65-75. [ Links ]
9. Betancourt, J., y Valdez. D. (2000). *Atmósferas creativas: juega, piensa -y crea*. <https://www.casadellibro.com/libro-atmosferas-creativas-juega-piensa-y-crea/9789684268074/708808>
10. Caballero, E. (2012). La creatividad pedagógica en la formación del docente. *Revista Didáctica y Educación*. 3(4), 115-127.
11. Caballero, E. (2015). La educación de la creatividad en la formación inicial del maestro. Editorial Universitaria.
12. Cabrera, C., y Miranda, A. (2022). El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la escuela de educación básica 24 de mayo del Cantón Pueblo Viejo. Ecuador.

13. Caillois, R. (1967). Teoría de los juegos. Barcelona: Seix Barral. Los juegos y los hombres: La máscara el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
14. Carvalho, T. C. M., Fleit, D. S., y Almeida, L. S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de estudios Educativos*. Vol. 17. No 1. Enero –Junio. Disponible en: <https://doi.org/https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
15. Chacón, Y. (2011). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 5(1), 1-15. doi:10.15517/aie.v5i1.9120
16. Chivas, F. (1992). Creatividad: Dinámica de Grupo. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
17. Concepción, M. L. (2017). El modo de actuación creativo del docente desde un enfoque personalizado e integrador. [Tesis de doctorado sin publicar]. Facultad de Ciencias Pedagógicas, Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”, Cuba.
18. Corte, M. (2010). Inteligencia creador: Arte y creatividad en la educación. Ciudad de México: Trillas.
19. Cuetos, M.J., Grijalbo, L., Argüeso, E., Escamilla, V., y Ballesteros, R. (2020). Potencialidades de las TIC y su papel fomentando la creatividad: percepciones del profesorado. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23 (2), 287-306. Disponible en: <https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=21100897215&tip=sid&exact=no>
20. Damián, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 19(3), 965-968. Recuperado de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/article/view/57267/50807>
21. De Bono, E. (1999). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. México: Paidós Plural.
22. De La Torre, S. (2003). Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica. Barcelona: ediciones octaedro.
23. De la Torre, S. (2013). La creatividad aplicada. Buenos Aires: Ed. Magisterio del Rio de la Plata.
24. De Prado, D. (2005). La relajación creativa integral. Creación integral. Santiago.



25. Del Cristo, Y., Rodríguez, M., y Sobrino, E. (2020). El desarrollo de un modo de actuación creativo: premisa de la orientación profesional pedagógica. *Revista Conrado*, 16(75), 266-271.  
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1418>
26. Del Cristo, Y., Rodríguez, M., y Sobrino, E. (2020). El desarrollo de un modo de actuación creativo: Premisa de la orientación profesional pedagógica. *Conrado*, 16(75), 266-271.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1990-86442020000400266&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442020000400266&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
27. Díaz, A., y A. Mitjans. (2013). Creatividad y subjetividad: su expresión en el contexto escolar. *Diversitas: Perspectivas en Psicología* ISSN: 1794-9998 Vol. 9 / No. 2 / 2013 / pp. 427-434. Universidad Santo Tomás Bogotá, Colombia.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67932397014>
28. Flores, W. (2018). Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 194 Corazón De Jesús del distrito de Acora en el año 2018. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano. [ Links ]
29. Galán, R. F. (2021). Revisión sistemática del avance de los estudios en creatividad infantil [Tesis de grado, Universidad Católica, Lambayeque, Perú].  
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3268>
30. Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Conferencia llevada a cabo en el IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa, Sevilla, España. <https://www.innovagogia.es/innovagogia-2018/>
31. Gallardo, M. J. (2014). *La creatividad en la escuela*. Jaén: Universidad de Jaén.
32. Galperin, P. Y. (1986). Acerca de la investigación del desarrollo intelectual del niño. En I Iliasov y V. Y. Liaudis (eds). *Antología de la psicología pedagógica y de las edades*. (pp. 228-233). Pueblo y Educación.
33. Gamboa, C., Lores, M., y Romero, I. (2016). Sistema de acciones metodológicas para el uso de los fondos bibliográficos en la Universidad de Guantánamo. *EduSol*, 16(57), 55-68.  
<https://www.redalyc.org/journal/4757/475753137020/html/>
34. Garriga, N. E., Naípe, M. C., Salabert, I., Morales, M., Mestre, V. A., y Toledo, T. (2017). La motivación en los estudiantes de primer año de la carrera de

- Medicina. Rev médica electrón, 39(4), 906-915.  
<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-902212>
35. Gestal, M., y Ruão, T. (2021). La transversalidad invisible de la creatividad. Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes, 19(2), 1-10. <https://doi.org/10.7195/ri14.v19i2.1757>
  36. Gómez, M. (2016). ¿Aprender Jugando? El Juego Como Recurso Didáctico [Universidad de Sevilla]. [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45069/TFG Marta Ma Gómez Alvarez.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45069/TFG_Marta_Ma_Gomez_Alvarez.pdf?sequence=1)
  37. González, C. X. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. Revista Latinoamericana De Estudios Educativos, 52 (1), 299-320. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
  38. González Rey, F. (1995). Comunicación, personalidad y desarrollo. Editorial Pueblo y Educación.
  39. Guilford, J. (1950) Creativity. American Psychologist, 5: 444-454.
  40. Hernández, C., y Concepción, M. L. (2019). La preparación de los maestros en función de la estimulación del comportamiento creativo en escolares primarios. Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/07/preparacion-maestros-escolares.html>
  41. Leontiev, A. N. (1983). Obras psicológicas escogidas. Moscú: Universidad Estatal de Moscú.
  42. Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. Bordón. Revista de pedagogía.
  43. Llontop, E., y González, E. (2021). La Creatividad en los Estudiantes: una Revisión Sistemática. Pol. Con, 6 (10), 444-456. Disponible en [https://www.researchgate.net/publication/347999194\\_La\\_revision\\_sistemica\\_viva\\_nuevos\\_aportes\\_y\\_desafios](https://www.researchgate.net/publication/347999194_La_revision_sistemica_viva_nuevos_aportes_y_desafios)
  44. López, I. (2017). El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta revista on- line, 19-37. <http://bit.ly/2yo6Sm1>
  45. López, Y. (2019). Los juegos didácticos, una vía para potenciar los contenidos de la actividad independiente. Revista Atlante Noviembre. Cuadernos de educación y desarrollo. 20 Época. ISSN: 1989-4155

46. Marcos, M., Del Valle, J. N., y González, Z. (2021). Concepción teórico metodológica para el desarrollo del modo de actuación creativo en estudiantes universitarios. *Revista Mendive*, 19(4), 1185-1202. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2631/pdf>
47. Martínez, M. (1998). *Calidad educacional, actividad pedagógica y creatividad*. Editorial Academia.
48. Martínez, M. (1995). *Calidad educacional, actividad pedagógica y creatividad*. Editorial Academia.
49. Martínez, M. (2009). *Creatividad y educación*. En M. Martínez y Guanche, A. (compil.). *En El desarrollo de la creatividad. Teoría y práctica en la educación*. (pp. 1-16). Editorial Pueblo y Educación.
50. Medina, R. (2019). El desarrollo de la creatividad en la formación universitaria. *Revista Cubana de Medicina Militar*. (Cuba). 48, (2): 374-388. <https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=Revista+Cubana+de+Medicina+Militar>
51. Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay, J., y Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181. [ Links ]
52. MINED. *Plan educativo de la primera infancia*. (2017) Editorial Pueblo y Educación.
53. Mitjás, A. (1995). *Creatividad, Personalidad y Educación*. Editorial Pueblo y Educación.
54. Mitjás, A. (2013). *Aprendizaje creativo: desafíos para la práctica pedagógica*. [www.scielo.org.co/pdf/recs/n11/n11a11.pdf](http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n11/n11a11.pdf)
55. Mora, F. (2014). *Cómo funciona el cerebro*. Madrid: Alianza Editorial.
56. Osborn, A. (1953). (Trad. 1960). *Imaginación aplicada. Principios y procedimientos para pensar creando*. Madrid, España: Verflex.
57. Padilla, E. (2014). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *Repertorio Americano*, 22, 103–128.
58. Papalia, D., Wendkos, S., Olds, R., y Duskin, F. (2005). *Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia*. México: Mc grawill interamericana.

59. Partido Comunista de Cuba. (2011). Lineamientos de la Política Económica y Social del VI Congreso del Partido Comunista de Cuba. Recuperado de [www.cubadebate.cu](http://www.cubadebate.cu)
60. Piaget, J. (1973). Seis estudios de psicología. Barcelona: Barral Editores.
61. Remedios, J. M., Alfonso, M., Valdés, M. B., Trujillo, N. A., Hernández, T., Palau, C. M., y Clarice, V. (2016). Informe final: Sistematización acerca de la Pedagogía como ciencia de la educación y de su valor para la actuación del docente universitario. (Proyecto Investigativo “Acercamiento teórico-metodológico a problemas epistemológicos de la Pedagogía Cubana”). Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez” .
62. Roche, J. (2020). Las edades de la creatividad: algunas consideraciones sociológicas sobre la originalidad creativa en la modernidad. Scopus, 196, 1-16. [https://www.researchgate.net/publication/344729942\\_DERATIONS\\_](https://www.researchgate.net/publication/344729942_DERATIONS_)
63. Rodríguez, M. (1988). Autoestima clave del éxito personal, El manual Moderó, S. A. D C. V. versión electrónica. México.
64. Rodríguez, M. (2020). El modo de actuación creativo del estudiante de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar desde la Disciplina Principal Integradora. [Tesis doctoral no publicada]. Universidad de Sancti Spíritus.
65. Rodríguez, M., Vázquez, J. M. y Del Cristo, Y. (2021). La búsqueda de soluciones creativas desde la práctica Laboral en la carrera educación preescolar. Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional, 9(1). <https://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rif/article/view/257>
66. Romo, M. (2009). Psicología de la creatividad. Barcelona, España: Paidós
67. Romo, M., y Sanz, E. (2000). Primer encuentro estatal de docentes e investigadores universitarios. Creatividad. Madrid, España: Universidad Autónoma.
68. Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.
69. Sánchez, M., y Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientada por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. Revista Zona Próxima, 26, 61-81. [ Links ]
70. Shabalina, N., Fazullina, O., y Bozhcoba, G. (2019). Desarrollo de alumnos adolescentes y superdotados mediante competencias creativas en el Instituto

Elabuga de la Universidad Federal de Kazan. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 7. [ Links ]

71. Suárez, N., Delgado, K., Pérez I., y Barba, M. (2019). Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación. *Formación universitaria*, 12(6), 115-126. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600115>
72. Torrance P. (2013). Creatividad e inteligencia. <http://erasmus.ufm.edu/creatividad-e-inteligencia/>
73. UNESCO. (2015). Educación para transformar vidas. Metas, opciones de estrategias. e indicadores. <unesdoc.unesco.org/images/0024/002456/245656s.pdf>.
74. Ullaguari, P. S. (2016). El juego y creatividad como estrategia de enseñanza en la escuela. *Revista Para El Aula - IDEA*, 19, 44–45.
75. Valencia, M., y Orlando, D. (2015). La creatividad: una mirada al conflicto psíquico por medio del acto creativo desde el psicoanálisis (Tesis de Maestría). Medellín: Universidad de San Buenaventura.
76. Valqui, V. (2016). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 2(1681–5653), 1–11. <https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>
77. Vera, D. (2017). El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 - 2017 [Universidad Tecnológica Salesiana Sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14899>
78. Vigotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Madrid: Akal editorial.
79. Vigotsky, L. S. (1987). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Editorial Pueblo y Educación.
80. Yturalde, E. (2014). *La Lúdica, el Constructivismo y el Aprendizaje Experiencial* | Ernesto Yturalde Worldwide Inc. <http://www.ludica.org/>
81. Zacatelco, F., Chávez, B., y González, A. (2017). Niños con bajos y altos niveles de creatividad : Congreso Nacional de Investigación Educativa, 317, 1–8.

## **ANEXOS**

### **Anexo 1:** Guía para el análisis documental

Documentos: Programa Cuarto Ciclo primera y segunda parte. Sexto año de vida.

**Objetivo:** Identificar las potencialidades que ofrece para propiciar el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar.

Aspectos a observar:

- Objetivos generales.
- Contenidos que aborda el programa que se relacionan con el desarrollo de la creatividad.
- Orientaciones metodológicas.
- Posibilidades que ofrece para estimular el desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar.

## **Anexo 2:** Análisis del producto de la actividad

Documento: Cuadernos de trabajo.

**Objetivo:** Obtener información sobre el rol que tiene la creatividad en los cuadernos de trabajo de los niños del grado preescolar.

Aspectos a tener en cuenta:

- Limpieza y organización del cuaderno.
- Actividades que muestren en su solución el vínculo afectivo con las actividades el empleo de la imaginación y la fantasía.
- Actividades que permitan mostrar la manifestación de las vivencias afectivas
- Actividades que denoten la curiosidad y satisfacción en su ejecución.
- Actividades variedad y validez de las actividades que se aplican en contraposición a las clásicas que generalmente se utilizan.
- Actividades que denoten Independencia en sus respuestas.
- Actividades que brinden la posibilidad para realizar interrogantes, que logren el vínculo del objeto de aprendizaje con la práctica.
- Actividades que posibiliten formas de orientarse en situaciones nuevas.

**Anexo 3:** Guía de observación a los niños del grado preescolar.

**Objetivo:** Constatar los cambios en el desarrollo de la creatividad en los niños del grado preescolar.

<b>Aspectos a observar</b>	<b>Siempre</b>	<b>En ocasiones</b>	<b>Nunca</b>
1. Muestran agrado por las actividades de juego que realizan.			
2. Presentan disposición para solucionar las actividades de juegos.			
3. Expresan flexibilidad para desenvolverse en los juegos.			
4. Logran un vínculo afectivo entre todos los niños durante los juegos.			
5. Revelan en la ejecución y realización de las actividades muestras de curiosidad.			
6. Presentan manifestaciones independientes durante los juegos.			
7. Constatan buenas relaciones interpersonales durante la realización del juego.			



**Anexo 4:** Guía de entrevista a maestras.

**Objetivo:** Conocer el estado en que se encuentra la preparación y el tratamiento que las maestras le confieren al desarrollo de la creatividad durante el Proceso educativo en la Actividad independiente.

Se realiza una investigación relacionada al desarrollo de la creatividad en niños del grado preescolar. Se agradece por anticipada su colaboración.

Preguntas:

1- ¿Qué entiende por creatividad?

2- ¿Considera necesario el desarrollo creativo en niños del grado preescolar?  
¿Por qué?

3- En las actividades que ¿ha utilizado vías, estrategias y métodos que estimulen a los escolares a crear?      Sí \_\_\_\_\_      No \_\_\_\_\_      ¿Cuáles?

---

4- ¿Cómo y en qué medida es posible incorporar el desarrollo de la creatividad en la Actividad independiente? ¿Por qué?

5- Considera que los juegos didácticos, estimularían el desarrollo de la creatividad en los niños?      Sí \_\_\_\_\_      No \_\_\_\_\_      Argumente tu respuesta.

---

5- ¿Se considera con la preparación suficiente para brindar un adecuado tratamiento a la creatividad en niños del grado preescolar? Justifique.

## Anexo 5

### Escala cualitativa para medir el nivel de desarrollo de la creatividad en el grado preescolar.

Dimensiones e indicadores	Nivel alto (3)	Nivel Medio (2)	Nivel Bajo (1)
<p>Dimensión 1. Motivación.</p> <p>Indicadores:</p> <p>1.1 Vínculo afectivo con las actividades propias de la educación preescolar</p> <p>1.2 Disposición para la solución de actividades propias de la educación preescolar</p> <p>1.3 Manifestación de las vivencias afectivas durante la realización de los juegos</p>	<p>Manifiestan un alto vínculo afectivo con las actividades propias de la educación preescolar.</p> <p>Muestran una excelente disposición para la solución de actividades propias de la educación preescolar</p> <p>Evidencian una buena manifestación de las vivencias afectivas durante la realización de los juegos</p>	<p>Manifiestan un adecuado vínculo afectivo con las actividades propias de la educación preescolar.</p> <p>Muestran una adecuada disposición para la solución de actividades propias de la educación preescolar</p> <p>Evidencian una adecuada manifestación de las vivencias afectivas durante la realización de los juegos</p>	<p>No se evidencia adecuadamente el vínculo afectivo con las actividades propias de la educación preescolar.</p> <p>No muestran una adecuada disposición para la solución de actividades propias de la educación preescolar</p> <p>No evidencian una adecuada manifestación de las vivencias afectivas durante la realización de los juegos</p>
<p>Dimensión 2. Flexibilidad.</p> <p>Indicadores:</p> <p>2.1 Variedad y validez de las actividades que se aplican en contraposición a las clásicas que generalmente se utilizan en la educación preescolar</p> <p>2.2 Modo en que se adaptan a las nuevas estrategias de enseñanza</p>	<p>Se evidencia variedad y validez de las actividades que se aplican en contraposición a las clásicas que generalmente se utilizan en la educación preescolar</p> <p>Modo alto en que se</p>	<p>Se evidencia adecuadamente una variedad y validez de las actividades que se aplican en contraposición a las clásicas que generalmente se utilizan en la educación preescolar</p> <p>Adecuado modo en que se</p>	<p>No se evidencia variedad y validez de las actividades que se aplican en contraposición a las clásicas que generalmente se utilizan en la educación preescolar</p> <p>No se establece un adecuado</p>

<p>que le posibiliten desarrollar la unidad de lo cognitivo y lo afectivo en la educación preescolar</p> <p>2.3 Posibilidad para realizar interrogantes, que logren el vínculo del contenido objeto de aprendizaje con la práctica en juegos didácticos.</p>	<p>adaptan a las nuevas estrategias de enseñanza que le posibiliten desarrollar la unidad de lo cognitivo y lo afectivo en la educación preescolar</p> <p>Manifiestan una gran posibilidad para realizar interrogantes, que logren el vínculo del contenido objeto de aprendizaje con la práctica en juegos didácticos</p>	<p>adapta a las nuevas estrategias de enseñanza que le posibiliten desarrollar la unidad de lo cognitivo y lo afectivo en la educación preescolar</p> <p>Manifiestan una adecuada posibilidad para realizar interrogantes, que logren el vínculo del contenido objeto de aprendizaje con la práctica en juegos didácticos</p>	<p>modo en que se adapta a las nuevas estrategias de enseñanza que le posibiliten desarrollar la unidad de lo cognitivo y lo afectivo en la educación preescolar</p> <p>No manifiestan una adecuada posibilidad para realizar interrogantes, que logren el vínculo del contenido objeto de aprendizaje con la práctica en juegos didácticos</p>
<p>Dimensión 3. Independencia cognoscitiva.</p> <p>3.1 Posibilidad para actuar con independencia en la práctica en juegos didácticos propios de la educación preescolar</p> <p>3.2 Formas de orientarse en situaciones nuevas durante la ejecución de juegos didácticos propios de la educación preescolar</p>	<p>Se evidencia una alta posibilidad para actuar con independencia en la práctica en juegos didácticos propios de la educación preescolar</p> <p>Manifiestan buenas formas de orientarse en situaciones nuevas durante la ejecución de juegos didácticos propios de la</p>	<p>Se evidencia una adecuada posibilidad para actuar con independencia en la práctica en juegos didácticos propios de la educación preescolar</p> <p>Manifiestan adecuadas formas de orientarse en situaciones nuevas durante la ejecución de juegos didácticos propios de la</p>	<p>No se evidencia posibilidad para actuar con independencia en la práctica en juegos didácticos propios de la educación preescolar</p> <p>No manifiestan formas de orientarse en situaciones nuevas durante la ejecución de juegos didácticos propios de la educación preescolar</p>

<p>3.3 Hallar caminos propios durante la ejecución de juegos didácticos en la educación preescolar</p>	<p>educación preescolar</p> <p>Manifiestan caminos propios durante la ejecución de juegos didácticos en la educación preescolar</p>	<p>educación preescolar</p> <p>Manifiestan adecuados caminos propios durante la ejecución de juegos didácticos en la educación preescolar</p>	<p>No manifiestan caminos propios durante la ejecución de juegos didácticos en la educación preescolar</p>
--	---	---	--