

UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICO EMPRESARIALES Y
HUMANAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



**“IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA 'LIBRE DE JUGUETES' PARA EL
ANÁLISIS DE PRODUCTOS CREATIVOS CON MATERIAL NO
ESTRUCTURADO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UN COLEGIO POR CONVENIO.
AREQUIPA, 2018.”**

Tesis presentada por la bachiller:

CATALINA BUSTAMANTE KOTHE

Para optar el Título Profesional de

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

con especialidad en **EDUCACIÓN INICIAL.**

Asesor: Dr. Julio Cesar Huamani Cahua

AREQUIPA-PERÚ, 2018

Agradecimiento

A todas las personas que confiaron en el programa “Libre de juguetes”, los directores del colegio, los padres de familia y las profesoras, quienes creyeron firmemente que el juego es el mejor impulsor de exploración, descubrimiento, aprendizaje y desarrollo en la niñez

Dedicatoria

A mis alumnos, quienes me enseñaron que la educación efectiva es la de corazón a corazón.

Índice

Agradecimiento	1
Dedicatoria	2
Índice	3
Índice de tablas	7
Índice de figuras	9
Resumen	15
Introducción.....	17
Capítulo I. Planteamiento del estudio.....	19
1. Formulación del problema.....	19
1.1. Diagnóstico situacional	19
1.2. Árbol de problemas	23
1.3. Árbol de objetivos	24
2. Justificación e importancia	25
2.1. Justificación social	25
2.2. Justificación práctica.....	26
2.3. Justificación teórica	27
2.4. Justificación metodológica	28
2.5. Objetivos.....	29
3. Antecedentes	30
3.1. Antecedentes locales.....	30
3.2. Antecedentes nacionales	30
3.3. Antecedentes internacionales	33
4. Marco conceptual	37
5. Marco teórico	40
5.1. Educación inicial	40
5.1.1. Naturaleza y fin	40
5.1.2. Principios pedagógicos en educación inicial.....	41

5.2.	Etapas de desarrollo.....	43
5.2.1.	Etapas de desarrollo en el nivel inicial.....	43
5.2.2.	Descripción del desarrollo de un niño de cinco años	44
5.3.	Propuestas pedagógicas para niños de preescolar.....	46
5.3.1.	Método Montessori	46
5.3.2.	Método Reggio Emilia.....	47
5.3.3.	Método Waldorf.....	48
5.4.	Creatividad	49
5.4.1.	Definición.....	49
5.4.2.	Importancia de la creatividad	52
5.4.3.	Creatividad en la escuela	54
5.4.4.	Desarrollo de la creatividad en preescolar	57
5.4.5.	Procesos y productos creativos	59
5.4.6.	Indicadores de creatividad.....	62
5.4.7.	Etapas o fases del proceso creativo	65
5.4.8.	Inhibidores de la creatividad.....	67
5.4.9.	Beneficios de la elaboración de procesos y productos creativos ..	68
5.5.	Juego infantil y su papel en el desarrollo infantil	69
5.5.1.	Definiciones.....	69
5.5.2.	Características	70
5.5.3.	Beneficios del juego.....	73
5.5.4.	Importancia del juego	75
5.5.5.	Clasificaciones del juego	77
5.6.	Juego libre.....	83
5.7.	Juego simbólico	84
5.8.	Juego y creatividad	84
5.9.	Material no estructurado.....	86
5.9.1.	Características	86
5.9.2.	Teoría de las piezas sueltas.....	87
Capítulo II: Plan de acción		89
1.	Hipótesis general de acción.....	89
1.1	Campos de acción	89
1.1.1.	Primer campo de acción	89

1.1.2.	Segundo campo de acción	97
1.1.3.	Tercer campo de acción	100
2.	Aspectos generales	103
3.	Justificación del programa “Libre de Juguetes”	104
4.	Objetivos del programa “Libre de Juguetes”	105
4.1.	General	105
4.2.	Específicos	105
5.	Metodología de la investigación.....	106
5.1.	Tipo y diseño de la investigación	106
5.2.	Población y muestra	109
5.2.1.	Población.....	109
5.2.2.	Muestra	109
5.3.	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	110
5.3.1.	Ficha de observación conductual y de desarrollo	110
5.3.2.	Ficha de observación y rúbrica de evaluación	110
5.3.3.	Dibujo Libre	111
5.3.4.	Registro de material audiovisual	111
5.3.5.	Ficha de autoevaluación para observadores	111
5.3.6.	Procedimientos de la recolección de datos	112
5.3.7.	Técnicas para procesar los datos	113
Capítulo III: Desarrollo de la propuesta: Programa “Libre de Juguetes”		115
1.	Desarrollo de la implementación	115
1.1.	Descripción general de la implementación.....	115
2.	Evaluación.....	122
2.1.	Ficha de observación por día	125
Capítulo IV: Evaluación y difusión de resultados.....		126
1.	Resultados de rúbricas y fichas de observación por caso	126
1.1.	Caso 1	126
1.2.	Caso 2	138
1.3.	Caso 3	152
1.4.	Caso 4	163

1.5. Caso 5	178
1.6. Caso 6	192
1.7. Caso 7	204
1.8. Caso 8	220
1.9. Caso 9	233
1.10. Caso 10	244
1.11 Reflexión crítica general	257
1.12 Reflexión crítica por caso	259
2. Discusión.....	274
Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones.	276
1. Conclusiones.	276
2. Recomendaciones.....	278
Referencias bibliográficas	280
Anexos	288

Índice de tablas

Tabla 1.	Diagnóstico FODA.....	22
Tabla 2.	Fundamentación del campo de acción 1.....	90
Tabla 3.	Matriz plan de acción 1.....	92
Tabla 4.	Fundamentación campo de acción 2.....	98
Tabla 5.	Matriz de acción 2.....	99
Tabla 6.	Fundamentación campo de acción 3.....	101
Tabla 7.	Matriz plan de acción 3.....	102
Tabla 8.	Operacionalización de la variable.....	111
	Rúbrica de observación: productos creativos en el	
Tabla 9.	programa “Libre de Juguetes”- Observación: Individual.....	122
Tabla 10.	Ficha de observación por día.....	125
Tabla 11.	Resultados rúbrica de evaluación caso 1.....	126
Tabla 12.	Ficha de observación caso 1.....	127
Tabla 13.	Resultados rúbrica de evaluación caso 2.....	138
Tabla 14.	Ficha de observación caso 2.....	139
Tabla 15.	Resultados rúbrica de evaluación caso 3.....	152
Tabla 16.	Ficha de observación caso 3.....	154
Tabla 17.	Resultados rúbrica de evaluación caso 4.....	163
Tabla 18.	Ficha de observación caso 4.....	164
Tabla 19.	Resultados rúbrica de evaluación caso 5.....	178
Tabla 20.	Ficha de observación caso 5.....	179
Tabla 21.	Resultados rúbrica de evaluación caso 6.....	192
Tabla 22.	Ficha de observación caso 6.....	193
Tabla 23.	Resultados rúbrica de evaluación caso 7.....	204
Tabla 24.	Ficha de observación caso 7.....	205
Tabla 25.	Resultados rúbrica de evaluación caso 8.....	220
Tabla 26.	Ficha de observación caso 8.....	221
Tabla 27.	Resultados rúbrica de evaluación caso 9.....	233
Tabla 28.	Ficha de observación caso 9.....	234
Tabla 29.	Resultados rúbrica de evaluación caso 10.....	244

Tabla 30. Ficha de observación caso 10.....	245
---	-----

Índice de figuras

Figura 1.	Árbol de problemas	23
Figura 2.	Árbol de objetivos	24
Figura 3.	Primer campo de acción	89
Figura 4.	Segundo campo de acción	97
Figura 5.	Tercer campo de acción.....	100
Figura 6.	Triangulación de variables	114
Figura 7.	Representación gráfica caso 1 día 1	131
Figura 8.	Representación gráfica caso 1 día 2	131
Figura 9.	Representación gráfica caso 1 día 3.....	132
Figura 10.	Representación gráfica caso 1 día 4.....	132
Figura 11.	Representación gráfica caso 1 día 5.....	133
Figura 12.	Representación gráfica caso 1 día 6.....	133
Figura 13.	Representación gráfica caso 1 día 7.....	134
Figura 14.	Representación gráfica caso 1 día 7.....	134
Figura 15.	Representación gráfica caso 1 día 8.....	135
Figura 16.	Representación gráfica caso 1 día 9.....	135
Figura 17.	Representación gráfica caso 1 día 10.....	136
Figura 18.	Evidencia caso 1.....	137
Figura 19.	Evidencia caso 1.....	137
Figura 20.	Representación gráfica caso 2 día 1	143
Figura 21.	Representación gráfica caso 2 día 2.....	143
Figura 22.	Representación gráfica caso 2 día 3.....	144
Figura 23.	Representación gráfica caso 2 día 4.....	144
Figura 24.	Representación gráfica caso 2 día 5.....	145
Figura 25.	Representación gráfica caso 2 día 6.....	145
Figura 26.	Representación gráfica caso 2 día 7.....	146
Figura 27.	Representación gráfica caso 2 día 8.....	146
Figura 28.	Representación gráfica caso 2 día 9.....	147
Figura 29.	Representación gráfica caso 2 día 10.....	147

Figura 30.	Evidencia caso 2	148
Figura 31.	Evidencia caso 2	148
Figura 32.	Evidencia caso 2	149
Figura 33.	Evidencia caso 2	149
Figura 34.	Evidencia caso 2	150
Figura 35.	Evidencia caso 2	150
Figura 36.	Evidencia caso 2	151
Figura 37.	Representación gráfica caso 3 día 1	157
Figura 38.	Representación gráfica caso 3 día 2.....	157
Figura 39.	Representación gráfica caso 3 día 3.....	158
Figura 40.	Representación gráfica caso 3 día 4.....	158
Figura 41.	Representación gráfica caso 3 día 5.....	159
Figura 42.	Representación gráfica caso 3 día 6.....	159
Figura 43.	Representación gráfica caso 3 día 7.....	160
Figura 44.	Representación gráfica caso 3 día 8.....	160
Figura 45.	Representación gráfica caso 3 día 9.....	161
Figura 46.	Representación gráfica caso 3 día 10.....	161
Figura 47.	Evidencia caso 3.....	162
Figura 48.	Evidencia caso 3.....	162
Figura 49.	Representación gráfica caso 4 día 1.....	163
Figura 50.	Representación gráfica caso 4 día 2.....	163
Figura 51.	Representación gráfica caso 4 día 3.....	164
Figura 52.	Representación gráfica caso 4 día 4.....	169
Figura 53.	Representación gráfica caso 4 día 5.....	170
Figura 54.	Representación gráfica caso 4 día 6.....	170
Figura 55.	Representación gráfica caso 4 día 7.....	171
Figura 56.	Representación gráfica caso 4 día 8.....	171
Figura 57.	Representación gráfica caso 4 día 9.....	172
Figura 58.	Representación gráfica caso 4 día 10.....	172
Figura 59.	Evidencia caso 4	173
Figura 60.	Evidencia caso 4	173
Figura 61.	Evidencia caso 4	174

Figura 62.	Evidencia caso 4	174
Figura 63.	Evidencia caso 4	175
Figura 64.	Evidencia caso 4	175
Figura 65.	Evidencia caso 4	176
Figura 66.	Evidencia caso 4	176
Figura 67.	Evidencia caso 4	177
Figura 68.	Evidencia caso 4	177
Figura 69.	Representación gráfica caso 5 día 1	183
Figura 70.	Representación gráfica caso 5 día 2.....	183
Figura 71.	Representación gráfica caso 5 día 3.....	184
Figura 72.	Representación gráfica caso 5 día 4.....	184
Figura 73.	Representación gráfica caso 5 día 5.....	185
Figura 74.	Representación gráfica caso 5 día 6.....	185
Figura 75.	Representación gráfica caso 5 día 7.....	186
Figura 76.	Representación gráfica caso 5 día 8.....	186
Figura 77.	Representación gráfica caso 5 día 9.....	187
Figura 78.	Representación gráfica caso 5 día 10.....	187
Figura 79.	Evidencia caso 5.....	188
Figura 80.	Evidencia caso 5.....	188
Figura 81.	Evidencia caso 5.....	189
Figura 82.	Evidencia caso 5.....	189
Figura 83.	Evidencia caso 5.....	190
Figura 84.	Evidencia caso 5.....	190
Figura 85.	Evidencia caso 5.....	191
Figura 86.	Evidencia caso 5.....	191
Figura 87.	Representación gráfica caso 6 día 1.....	196
Figura 88.	Representación gráfica caso 6 día 2.....	196
Figura 89.	Representación gráfica caso 6 día 3.....	197
Figura 90.	Representación gráfica caso 6 día 4.....	197
Figura 91.	Representación gráfica caso 6 día 5.....	198
Figura 92.	Representación gráfica caso 6 día 6.....	198
Figura 93.	Representación gráfica caso 6 día 7.....	199

Figura 94.	Representación gráfica caso 6 día 8.....	199
Figura 95.	Representación gráfica caso 6 día 9.....	200
Figura 96.	Representación gráfica caso 6 día 10.....	200
Figura 97.	Evidencia caso 6.....	201
Figura 98.	Evidencia caso 6	201
Figura 99.	Evidencia caso 6.....	202
Figura 100.	Evidencia caso 6.....	202
Figura 101.	Evidencia caso 6.....	203
Figura 102.	Representación gráfica caso 7 día 1	208
Figura 103.	Representación gráfica caso 7 día 2.....	209
Figura 104.	Representación gráfica caso 7 día 3.....	209
Figura 105.	Representación gráfica caso 7 día 4.....	210
Figura 106.	Representación gráfica caso 7 día 5.....	210
Figura 107.	Representación gráfica caso 7 día 6.....	211
Figura 108.	Representación gráfica caso 7 día 7.....	211
Figura 109.	Representación gráfica caso 7 día 8.....	212
Figura 110.	Representación gráfica caso 7 día 9.....	212
Figura 111.	Representación gráfica caso 7 día 10.....	213
Figura 112.	Evidencia caso 7.....	213
Figura 113.	Evidencia caso 7.....	214
Figura 114.	Evidencia caso 7.....	214
Figura 115.	Evidencia caso 7.....	215
Figura 116.	Evidencia caso 7.....	215
Figura 117.	Evidencia caso 7.....	216
Figura 118.	Evidencia caso 7.....	216
Figura 119.	Evidencia caso 7.....	217
Figura 120.	Evidencia caso 7.....	217
Figura 121.	Evidencia caso 7.....	218
Figura 122.	Evidencia caso 7.....	218
Figura 123.	Evidencia caso 7.....	219
Figura 124.	Representación gráfica caso 8 día 1	224
Figura 125.	Representación gráfica caso 8 día 2.....	225

Figura 126.	Representación gráfica caso 8 día 3.....	225
Figura 127.	Representación gráfica caso 8 día 4.....	226
Figura 128.	Representación gráfica caso 8 día 5.....	226
Figura 129.	Representación gráfica caso 8 día 6.....	227
Figura 130.	Representación gráfica caso 8 día 7.....	227
Figura 131.	Representación gráfica caso 8 día 8.....	228
Figura 132.	Representación gráfica caso 8 día 9.....	228
Figura 133.	Representación gráfica caso 8 día 10.....	229
Figura 134.	Evidencia caso 10.....	229
Figura 135.	Evidencia caso 10.....	230
Figura 136.	Evidencia caso 10.....	230
Figura 137.	Evidencia caso 10.....	231
Figura 138.	Evidencia caso 10.....	231
Figura 139.	Evidencia caso 10.....	232
Figura 140.	Evidencia caso 10.....	232
Figura 141.	Representación gráfica caso 9 día 1.....	237
Figura 142.	Representación gráfica caso 9 día 2.....	237
Figura 143.	Representación gráfica caso 9 día 3.....	238
Figura 144.	Representación gráfica caso 9 día 4.....	238
Figura 145.	Representación gráfica caso 9 día 5.....	239
Figura 146.	Representación gráfica caso 9 día 6.....	239
Figura 147.	Representación gráfica caso 9 día 7.....	240
Figura 148.	Representación gráfica caso 9 día 8.....	240
Figura 149.	Representación gráfica caso 9 día 9.....	241
Figura 150.	Representación gráfica caso 9 día 10.....	241
Figura 151.	Evidencia caso 9.....	242
Figura 152.	Evidencia caso 9.....	242
Figura 153.	Evidencia caso 9.....	243
Figura 154.	Representación gráfica caso 10 día 1.....	248
Figura 155.	Representación gráfica caso 10 día 2.....	249
Figura 156.	Representación gráfica caso 10 día 3.....	249
Figura 157.	Representación gráfica caso 10 día 4.....	250

Figura 158.	Representación gráfica caso 10 día 5.....	250
Figura 159.	Representación gráfica caso 10 día 6.....	251
Figura 160.	Representación gráfica caso 10 día 7.....	251
Figura 161.	Representación gráfica caso 10 día 8.....	252
Figura 162.	Representación gráfica caso 10 día 9.....	252
Figura 163.	Representación gráfica caso 10 día 10.....	253
Figura 164.	Evidencia caso 10.....	253
Figura 165.	Evidencia caso 10.....	254
Figura 166.	Evidencia caso 10.....	254
Figura 167.	Evidencia caso 10.....	255
Figura 168.	Evidencia caso 10	255
Figura 169.	Evidencia caso 10.....	256
Figura 170.	Evidencia caso 10.....	256
Figura 171.	Gráfico de barras caso 1.....	259
Figura 172.	Gráfico de barras caso 2.....	260
Figura 173.	Gráfico de barras caso 3.....	261
Figura 174.	Gráfico de barras caso 4.....	263
Figura 175.	Gráfico de barras caso 5.....	265
Figura 176.	Gráfico de barras caso 6.....	267
Figura 177.	Gráfico de barras caso 7.....	268
Figura 178.	Gráfico de barras caso 8.....	270
Figura 179.	Gráfico de barras caso 9.....	271
Figura 180.	Gráfico de barras caso 10.....	272

Resumen

En el actual contexto de transformación rápida y estimulación desde edades muy tempranas, la educación de la creatividad se ha convertido en un verdadero y necesario desafío para los educadores. El programa “Libre de Juguetes” busca traer al salón el entusiasmo natural que tienen los niños para crear y jugar. El objetivo de éste programa que dura dos semanas es que los niños puedan explorar y descubrir nuevas posibilidades lúdicas valiéndose únicamente de material no estructurado en su juego para encontrar respuestas variadas a sus propios pensamientos y deseos. El objetivo del estudio es analizar los procesos y productos creativos de un grupo de niños de 5 años que asisten a un colegio por convenio a través de la implementación del programa “Libre de Juguetes”.

Se trabajó bajo el modelo de investigación acción bajo los lineamientos propuestos por el Ministerio de Educación (2010) para la realización de una investigación acción, con un enfoque cualitativo. La población fue de 28 niños, con una muestra de 10 alumnos. Para la recopilación de la información, se elaboró y validó una rúbrica de observación de creatividad, en cuanto a los indicadores de originalidad, flexibilidad e imaginación. Así mismo, se utilizó una ficha de observación, se recopiló material audiovisual y representaciones gráficas de los niños del juego diariamente.

Del estudio se concluye que los productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por convenio fueron incrementando en el transcurso de la implementación del programa “Libre de Juguetes”, teniendo resultados interesantes en cada uno de los casos estudiados en cuanto a los indicadores creativos de originalidad, flexibilidad e imaginación. El programa trajo otros beneficios en otros aspectos, como en el físico, social y emocional.

Palabras clave:

Creatividad, juego libre, material no estructurado, flexibilidad, originalidad, imaginación.

Abstract

In the current context of rapid transformation and stimulation from very early ages, teaching creativity to our children has become a real and necessary challenge for educators. The program "Free of Toys" seeks to bring to the classroom the natural enthusiasm that children have to create and play. The two-week program is geared to provide children with the opportunity to explore and discover new recreational possibilities using only unstructured material in their game to find varied answers to their own thoughts and desires. The objective of the study is to analyze the processes and creative products of a group of 5-year-olds who attend a school by agreement through the implementation of the program "free of Toys".

We worked under the action research model with guidelines proposed by the Ministry of Education in Peru (2010) on conducting an action research, with a qualitative approach. Our research group consisted of 28 children, with a sample of 10 children. A creativity observation rubric was developed and validated in terms of originality, flexibility and imagination indicators for the collection of information. Audiovisual material and graphic representations of the children's play activity were collected daily.

The result of this observation and study is that as the program "Free of Toys" progressed in a classroom of 28 children (age 5) in a school by agreement, the children increasingly developed more creative ways of play, showing interesting and significant results in each of the cases studied. According to our creativity observation rubric, the children's play became more original, flexible and imaginative. Other physical, social and emotional benefits also resulted from implementing this program.

Key words:

Creativity, Free Play, non structured material, flexibility, originality, imagination.

Introducción

El mundo actual atraviesa cambios y avances a nivel social, cultural y tecnológico, lo que ha obligado a la sociedad a adecuarse a los mismos. Los niños no se ven ajenos a este proceso de transformación, por lo que su desenvolvimiento se ha visto alterado a todo nivel. Educar la creatividad es una necesidad actual, sobretodo en una época de rápida transformación que exige la generación de nuevos conocimientos que emergen del pensamiento creativo.

En la siguiente investigación acción se aplicó un programa llamado “Libre de Juguetes”, que busca atender a una necesidad educativa incrementando la generación de procesos y productos creativos a través del juego con material no estructurado. El programa tiene una duración de dos semanas, en las cuales se eliminan las estructuras académicas y los juguetes del aula, dándoles la libertad a los niños de generar procesos y productos creativos. El objetivo es analizar los productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por convenio a través de la implementación del programa “Libre de Juguetes”.

La investigación está conformada por los capítulos:

Capítulo 1: Planteamiento del estudio

El capítulo está conformado por el diagnóstico situacional, el árbol de problemas y objetivos, la justificación social, práctica, teórica y metodológica de la investigación así como los objetivos del estudio. Así mismo, se presentan los objetivos, tanto el general como los específicos. Se presentan también los antecedentes locales, nacionales e internacionales, el marco conceptual y el marco teórico donde se desarrollan teóricamente los conceptos fundamentales de la investigación como la educación, las etapas de desarrollo del niño, propuestas metodológicas de preescolar y las variables de investigación, de creatividad y juego. Finalmente se presenta las hipótesis acción general y específicas de la investigación y sus campos de acción respectivos.

Capítulo 2: Plan de acción

En este capítulo se ven plasmados los aspectos generales del programa, así como su justificación, los objetivos generales y específicos que pretende alcanzar, las etapas del programa, la metodología utilizada en cuanto al tipo y diseño de la investigación, la población y la muestra, la operacionalización de las variables y las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos.

Capítulo 3: Desarrollo de la propuesta: Programa “Libre de Juguetes”.

En el tercer capítulo presenta desarrollo de la implementación del programa “Libre de juguetes” y su descripción así como la rúbrica de evaluación de procesos y productos creativos y la ficha de observación utilizada.

Capítulo 4: Evaluación y difusión de resultados.

El cuarto capítulo de la investigación acción presenta los resultados obtenidos de la rúbrica de evaluación de los procesos y productos creativos por cada caso de la muestra, la representación gráfica diaria del programa realizada por cada niño de la muestra y material visual que evidencia los resultados del programa. Así mismo, se presenta una reflexión crítica en modo de una discusión general del programa y una discusión por cada caso de la muestra.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones

Finalmente, en el último capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones de la investigación acción realizada.

Capítulo I. Planteamiento del estudio

1. Formulación del problema

Implementación del programa “Libre de Juguetes” para el análisis de productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por convenio. Arequipa, 2018.

1.1. Diagnóstico situacional

En el nivel inicial del colegio por convenio San Juan Apóstol se identificó una necesidad educativa que requiere ser abordada: el desarrollo de la creatividad en los alumnos del nivel inicial. La necesidad se produce por un problema que se puede reconocer en la mayoría de instituciones educativas que atienden al nivel inicial, y es que la exigencia académica conlleva a saturar a los alumnos de estructuras académicas y cursos que abarcan gran parte del tiempo y no dejan espacio para el desarrollo de la creatividad, ya sea por medio del juego, de actividades artísticas, etc. Bernabéu y Goldstein (2012), como se citó en Sánchez y Morales (2017), hacen referencia a este problema y mencionan lo siguiente:

“A este panorama se le suman las rutinas establecidas en los horarios de clase y los planes de estudio que están planificados desde la necesidad de ver y desarrollar contenidos conceptuales, dejando a un lado la espontaneidad y los momentos de expresión y exploración por parte de los niños, quienes nacen con un enorme potencial creativo que se inhibe a medida que se hacen adultos; esto se debe a que tanto el sistema educativo como las normas sociales dominantes promueven una reducción de la capacidad imaginativa y favorecen el conformismo” (p. 70)

Esto se puede observar en los niños en distintas situaciones, como cuando pueden realizar actividades libres y sus procesos y productos creativos no tienen un nivel adecuado, cuando tienen la posibilidad de encontrar respuestas y soluciones mediante el juego pero no lo logran, cuando se les permite explorar y sin embargo no logran realizar descubrimientos propios, etc.

El contexto en el que se encuentra en el colegio San Juan Apóstol, es de alta vulnerabilidad. Muchos niños viven desatendidos y crecen en hogares disfuncionales con carencias emocionales y, en algunos casos, biológicas. Esta es la razón por la cual podemos identificar que la raíz del problema no solo se encuentra en la escuela, sino también en el hogar de los niños. En algunos casos, los padres de familia no son conscientes de las necesidades de sus hijos en cuanto a su desarrollo y en otros casos, los padres de familia no disponen del tiempo para atender a sus hijos. Esto deriva en que la mayor parte del tiempo que sus hijos pasan en casa están conectados a la tecnología.

Por lo tanto, podemos identificar como una de las necesidades del nivel inicial en la institución educativa por convenio San Juan Apóstol es la falta de espacios y oportunidades para el desarrollo de la creatividad.

Esta necesidad salió a la luz en varias ocasiones entre el grupo de docentes, por lo que se realizó una encuesta (anexo 1) a las maestras para ver su postura frente a esta necesidad y su apertura ante la posibilidad de trabajar en ello. La encuesta arrojó que las maestras consideraban importante trabajar en el desarrollo de la creatividad desde el nivel inicial, considerándola un aspecto importante para el desarrollo de los niños.

Los padres de familia, en recurrentes oportunidades, se mostraban preocupados por la dependencia de sus hijos a la tecnología y cómo esta

era un obstáculo al momento de realizar tareas y una limitación en cuanto a sus posibilidades de acción y de juego.

Son muchos los autores que fomentan el desarrollo de la creatividad en la infancia, como Goleman, Kaufman y Ray (2016), quienes dicen que para los niños, la vida es una aventura creativa, ellos son el núcleo creativo por su curiosidad, deseo de explorar, impulso por descubrir, experimentar nuevos movimientos, sensaciones, formas, etc. La experiencia creativa en la niñez modela la experiencia creativa de la vida adulta en todos los ámbitos, como el trabajo, la familia, los amigos. Nos dicen que el futuro y la vitalidad de nuestra sociedad se encuentran en educar niños valientes y aventureros que estén dispuestos a encontrar soluciones innovadoras a los problemas que nos aquejan.

Es por todos los puntos mencionados anteriormente que se decidió trabajar en el desarrollo de la creatividad. Una vez que se identificó el problema se realizó un FODA para hacer un diagnóstico más específico de la situación, el cual se presenta a continuación:

Tabla 1. Diagnóstico FODA

Internos	Fortalezas	Debilidades
	<p>Los niños por naturaleza juegan y crean como medio de aprendizaje y descubrimiento, por lo que es una actividad innata para ellos.</p> <p>Los niños disfrutan de los momentos de juego libre.</p>	<p>Los niños tienden a responder al aburrimiento acudiendo a la tecnología.</p> <p>El grupo de alumnos está acostumbrado a la estructura académica y a las indicaciones de la maestra para el trabajo en aula.</p>
Externos	Oportunidades	Amenazas
	<p>El reconocimiento de la necesidad educativa existente de creatividad por parte de los profesores y padres de familia.</p> <p>La posibilidad de trabajar con material del entorno.</p> <p>El contexto en el que se encuentra el colegio no tiene muchos recursos económicos, pero si materiales no estructurados.</p>	<p>La tecnología es un medio distractor en casa.</p> <p>Los juguetes estructurados con un fin lúdico determinado.</p> <p>La falta de tiempo de los padres de familia para atender a sus hijos.</p> <p>La estructura académica que hay que seguir para lograr abarcar el contenido curricular.</p>

Nota. A continuación se presenta el diagnóstico FODA del nivel inicial del colegio San Juan Apóstol, en el cual se pretende aplicar el proyecto "Libre de juguetes".

1.2. Árbol de problemas

Árbol de Problemas

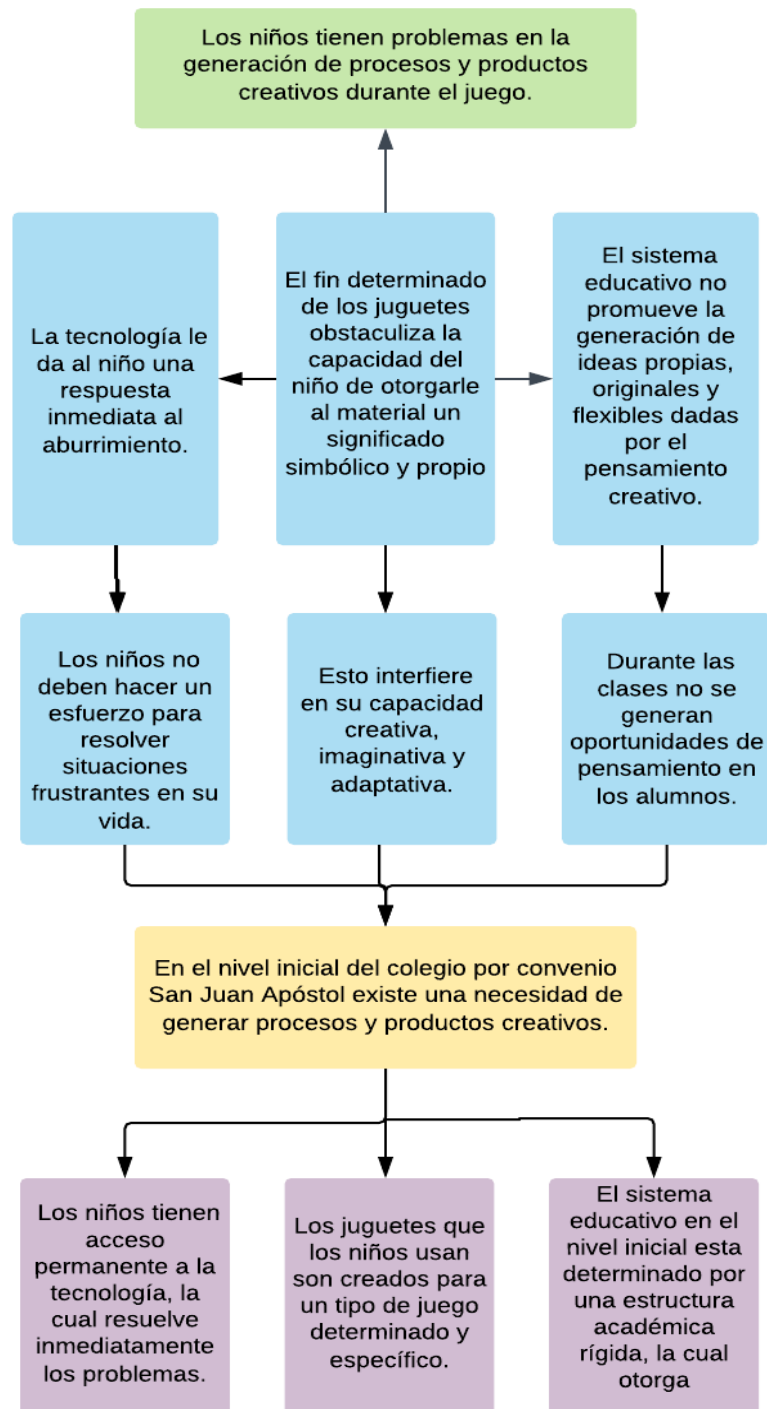


Figura 1. Se presenta el árbol de problemas analizando las causas y consecuencias de la necesidad priorizada.

1.3. Árbol de objetivos

Árbol de Objetivos

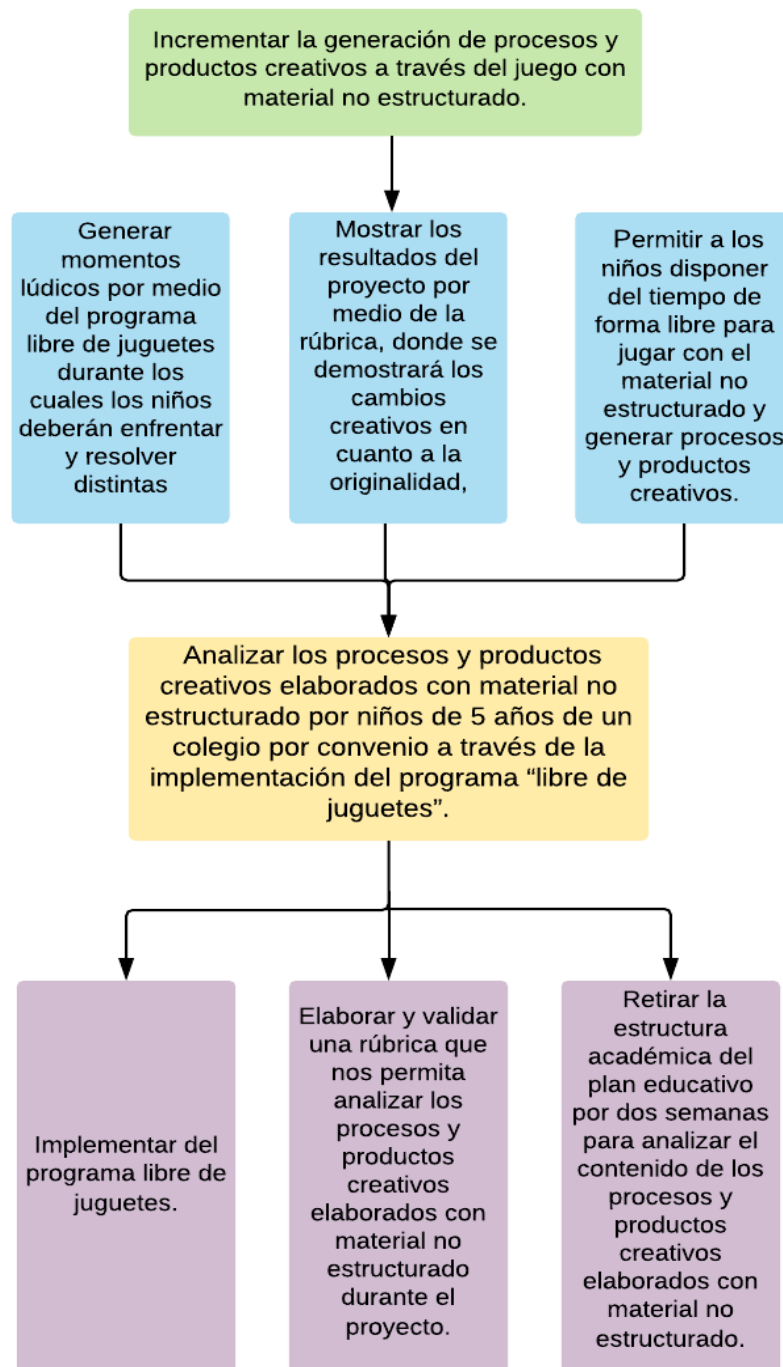


Figura 2. Se presenta el árbol de objetivos, analizando los objetivos y los resultados esperados. Adaptación propia en base a la investigación realizada, 2018

2. Justificación e importancia

2.1. Justificación social

En el último siglo, el mundo ha atravesado grandes cambios y avances a nivel social, cultural y tecnológico, lo que ha obligado a la sociedad a adecuarse a los mismos. Los niños no se ven ajenos a este proceso de transformación, por lo que su desenvolvimiento se ha visto alterado a todo nivel. Entonces, educar la creatividad es una necesidad actual, sobretodo en una época de rápida transformación que exige la generación de nuevos conocimientos que emergen del pensamiento creativo, como explica Klimenko, (2008).

En el mismo sentido, como afirma Clouder (2012), en una era como la que se está atravesando, la capacidad creativa es primordial, pero nos amenaza la estandarización. Se debe tomar el valor para descubrir senderos nuevos y encontrar caminos que satisfagan las necesidades actuales que no nos pongan en riesgo con la estandarización.

La sociedad ofrece hoy en día nuevas tecnologías y tiene también una gran oferta de juguetes para los niños que están diseñados y destinados a un tipo de juego en específico, lo cual distrae la atención del niño, haciendo a un lado el sentido que le quieren dar ellos mismos al juguete. El material adquiere importancia para los niños cuando le dan el significado que ellos desean o necesitan por medio de la exploración, la manipulación y el proceso creativo.

2.2. Justificación práctica

Es una de las tareas de la educación hacer frente a estas nuevas necesidades creativas y de innovación, formando ciudadanos que puedan contribuir en este proceso de cambio y satisfacer las necesidades actuales por medio de un pensamiento abierto, flexible, adaptable, y, por tanto, creativo. En este sentido, los profesores son los grandes agentes responsables de dirigir su trabajo y llevar a cabo acciones para alcanzar el objetivo de formar estudiantes que se adecúen a los cambios y desafíos que exige la sociedad, teniendo como medio y método la creatividad. Sin embargo, sumergirse al terreno de la creatividad no es fácil, ya que implica generar cambios que exigen del profesor nuevos métodos de trabajo los cuales implican la renuncia a su seguridad, perder el control total o el protagonismo en clase, o desencadenar en cuestionamientos que van a requerir de tiempo no programado, ya que el proceso creativo trae consigo una serie de factores que no se pueden predecir ni esquematizar.

En cuanto a los niños, ellos disfrutan de la creatividad de forma innata, teniendo la capacidad de crear, imaginar, fantasear, dar respuestas y soluciones con todo lo que existe a su alrededor; tan solo necesitan un ambiente seguro y armónico en el cual ellos puedan desplegar distintos procesos creativos sin sentirse juzgados, ni con limitaciones que inhiban su naturaleza (Klimenko, 2008).

Los niños despliegan la creatividad en el momento del juego, ya que este trae consigo un mundo imaginario de situaciones por crear, elementos físicos a los que hay que darles un significado y espacios que hay que transformar acorde a la situación lúdica. Todo lo mencionado es posible por medio del pensamiento creativo de los niños. Esto concuerda con Sarlé, (2008), quien refiere que el niño transforma la realidad, interactúa con los objetos y hechos, hace suyo el mundo que lo rodea, le da sentido y significado y se construye como ser humano en todas sus

dimensiones, social, individual y colectivo. Sarlé (2008) hace referencia al juego mencionando lo siguiente:

“Por ser un espacio de innovación y creación para el niño, el juego le permite hacer y probar combinaciones de conductas que no serían probadas fuera de este espacio. Pero al mismo tiempo, el juego es un espacio abierto e incierto. No se sabe con anterioridad lo que se va a encontrar y no se puede controlar totalmente desde afuera” (p. 27).

Esto exige de los niños el tener que adaptarse a distintas situaciones y circunstancias lúdicas a las que debe enfrentarse con creatividad para amoldarse y adaptar el juego a las mismas, por lo cual, se puede hablar del juego como un promotor de la creatividad.

2.3. Justificación teórica

Sternberg y Lubart (1993) plantean la Teoría de la Inversión en Creatividad, donde refieren que cada individuo está dotado de un cierto potencial creativo, el cual debe ser desarrollado activamente desde una temprana edad, a través del juego como principal actividad diaria.

Según de la Torre y Violant (2006), el siglo XXI está determinado por ser el siglo de la creatividad, porque exige que se busquen ideas y diseñen soluciones a muchos de los problemas que se encuentra en una sociedad de cambios continuos, peligros, contradicciones y violencia social. Así como la educación causa un gran impacto en la creatividad de los niños, el entorno social juega un papel importante también. Los niños crecen hoy en día en un ambiente cargado de nuevas tecnologías que en una significativa parte de la población infantil interrumpen, dificultan e inhiben los procesos y productos creativos y lúdicos propios de la edad.

2.4. Justificación metodológica

El programa “Libre de Juguetes” de los autores Schubert y Strick, (1966) busca traer al salón de clases el entusiasmo innato que tienen los niños para crear y jugar. En este se genera un espacio en el que los niños crean un proceso y producto lúdico con material no estructurado, teniendo que enfrentar situaciones tanto problemáticas que deben saber superar, así como placenteras. Es aquí donde los niños pueden explorar y descubrir nuevas posibilidades lúdicas por medio del material no estructurado para encontrar respuestas variadas a sus propios pensamientos y deseos.

La estructura del programa permite al niño dirigir su foco de atención a sus intereses y desarrollar su autonomía a través de la vivencia de su cuerpo, llevando a cabo sus propias iniciativas.

Así mismo, el programa se extiende al hogar del niño. Los padres son informados acerca de la realización del programa en la escuela y ellos son responsables de su continuidad en casa, otorgándoles únicamente material no estructurado para jugar.

La institución educativa Max Uhle, ubicado en la ciudad de Arequipa, se inspira en el programa “Libre de Juguetes” de los autores Schubert y Strick (1996) para realizar un programa similar con una duración de dos semanas, bajo los mismos principios del original.

Este programa es replicado anualmente en el nivel inicial en el colegio antes mencionado y las educadoras refieren observar interesantes procesos y productos creativos y de interacción entre los niños que implican un desarrollo cognitivo alto, así como mejoras en la capacidad de enfrentar frustraciones y resolver problemas.

Es labor de la familia y del docente propiciar espacios que fomenten el juego libre de modo que los niños puedan desplegar su creatividad. De la Torre (2014), propone generar espacios de juego, los cuales propician el encuentro de las inteligencias múltiples del niño a través de la experimentación, los descubrimientos, el formular hipótesis, el ir y el venir a través de sus indagaciones, para así encontrarle sentido al mundo que lo rodea.

Este programa fue implementado en el nivel inicial del colegio por convenio san juan apóstol como una investigación acción que busca atender a una necesidad educativa de falta de oportunidades para el desarrollo de la creatividad.

2.5. Objetivos

Objetivo general

Analizar los procesos y productos creativos elaborados con material no estructurado por niños de 5 años de un colegio por convenio a través de la implementación del programa “libre de juguetes”.

Objetivos específicos

- Implementar el programa “Libre de Juguetes” en niños de 5 años de un colegio por convenio.
- Elaborar y validar la rúbrica de observación como instrumento para medir la creatividad en el juego libre con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por convenio.
- Analizar el contenido de los productos creativos elaborados con material no estructurado en un periodo de tiempo determinado

durante el programa “libre de juguetes” ” en niños de 5 años de un colegio por convenio.

3. Antecedentes

3.1. Antecedentes locales

- Maldonado y Oviedo (2016) realizaron un estudio titulado “Factores de la creatividad en las metodologías de Waldorf y Montessori en la infancia media” de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa – Perú.

Las autoras pretendieron observar y comparar el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 09 a 12 años que reciben una educación basada en el método Waldorf con otros estudiantes de las mismas condiciones que reciben una educación basada en el método Montessori. Se utilizó el Paquete de la Valoración de la Creatividad (CAP), de Frank Williams. La muestra está conformada por 46 alumnos entre 09 y 12 años, 25 hombres y 21 mujeres, entre cuarto y sexto grado.

La investigación llegó a la conclusión que en los factores de fluidez, originalidad y flexibilidad el desempeño es parecido en ambas muestras de la investigación, así como un nivel de creatividad superdotado y un grado medio de originalidad. Este antecedente es importante para la investigación por los resultados mostrados en la muestra de niños de 9 a 12 años.

3.2. Antecedentes nacionales

- Medina (2015) hizo una investigación llamada “Estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años de

educación inicial“, de la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima-Perú.

La investigación presentada por la autora tiene un enfoque educacional cualitativo de tipo aplicada proyectiva. Utilizó una muestra de veintitrés niños seleccionados por el muestreo de grupos intactos. Así mismo, se hizo uso de métodos matemáticos, empíricos y teóricos, de la prueba de pensamiento divergente y la guía de observación que dieron a conocer la creatividad en cuanto a la fluidez la originalidad y la motivación.

Esta investigación deja una propuesta que busca formar personas con capacidad y actitud creativa basada en los fundamentos teóricos y epistemológicos de la creatividad, el personológico y la perspectiva de la creatividad infantil de Vygotsky.

- Cuba y Palpa (2015) realizaron un trabajo llamado “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara.” De la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima – Perú.

La investigación presentada a continuación tiene como objetivo identificar si la hora del juego libre en los sectores tiene relación con el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de las I.E.P. de Santa Clara.

La muestra está compuesta por 60 niños del nivel inicial de las I.E.P. de Santa Clara. Se utilizó una metodología no experimental con diseño descriptivo correlacional. El instrumento utilizado fue una ficha de observación de la creatividad durante el juego. Se halló que existe una relación entre la hora de juego libre y el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de Santa Clara, con un nivel de

confianza de 95%, en cuanto al desarrollo de la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. Así mismo, las investigadoras encontraron que existe una relación entre la hora del juego libre y el desarrollo de la sensibilidad ante los problemas.

- Cordova, Gómez y Huete (2016) realizaron la investigación titulada “Aplicación del programa 'La Magia del Juego' para estimular la creatividad en niños de primer grado de primaria de la I.E. N. 32793 'El gran Maestro’” en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huanuco – Perú

La investigación presentada por las autoras busca reconocer la importancia de una estimulación adecuada de la creatividad en la temprana edad, por medio de técnicas, metodologías y estrategias secuenciales adecuadas. Se diseñó y aplicó un programa denominado “La Magia del Juego” el cual contiene 12 sesiones experimentales de juego.

Se utilizó una metodología experimental con un grupo control y uno experimental, teniendo como instrumento una lista de cotejo que mide la creatividad en cuanto las dimensiones de originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. La muestra está constituida por 40 alumnos de las dos clases de primer grado del colegio El Gran Maestro. Una de las clases fue el grupo experimental y la otra clase fue tomada como el grupo control.

Tras la aplicación del programa, los niños del grupo experimental mostraron una mejora significativa en cuanto a los indicadores de creatividad evaluados a comparación de grupo control, logrando mejores habilidades en cuanto a la resolución de problemas, alcanzando una mayor gama de posibilidades en el material y

generando una mayor cantidad de ideas, propuestas y respuestas ante distintos planteamientos.

3.3. Antecedentes internacionales

- Garaigordobil (2006) realizó una investigación llamada “Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo creativo para niños de 10 a 12 años” Universidad del País Vasco, Vizcaya – España.

Esta investigación muestra los resultados de un programa de juego especialmente diseñado para la estimulación y el desarrollo de la creatividad.

Se utilizó un modelo cuasi experimental, aplicando un test de inicio, luego el programa de intervención y finalmente un test de cierre, con un grupo control. La muestra es de 86 participantes de 10 a 11 años, 54 pertenecientes al grupo experimental y 32 al grupo control.

Los instrumentos de evaluación consisten en 7 tareas figurativas y verbales del test de Torrance, el juicio de expertos en creatividad que evaluaron un producto creativo, una escala de personalidad creadora y un cuestionario socio métrico.

El programa consta de una sesión semanal de dos horas académicas, con actividades que buscar estimular la creatividad verbal, dramática, constructiva y gráfico-figurativa.

La intervención tuvo un efecto positivo al mostrar el post test que los niños mostraron un incremento en cuanto a la creatividad verbal (originalidad), gráfico-figurativa (elaboración, rendimiento creativo) y en los rasgos y conductas creativas.

- Schubert y Strick (1966) realizaron la investigación respectiva del programa “Toy- free Kindergarten. A Project to Prevent Addiction for Children and with Children.” München: München Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.”

El programa Toy- free Kindergarten se llevó a cabo en una guardería municipal en Penzberg por primera vez. Consiste en que durante tres meses todos los juguetes y materiales para arte (como lápices de colores, papel, tijeras, útiles escolares) se extraen de las clases del jardín de infantes. Sólo material no estructurado como muebles, mantas y almohadas se mantienen. A petición de los niños y si no hay otra posibilidad, ellos pueden disponer de materiales y útiles escolares, la única condición es que no sea un juguete en sí mismo. Los maestros de preescolar deben comprometerse a observar a los niños activamente y estar presentes, pero sin influenciar su juego, cumpliendo un único papel de observadores, es decir, no pueden hacer ninguna propuesta de juego u ofrecer las soluciones ni colocar materiales sustitutos de juguetes a disposición de los niños.

Este programa fue planificado de forma detallada por un equipo de profesionales incluyendo a pedagogos, educadores y psicólogos quienes se involucraron en acompañar y asesorar el programa. Así mismo, los padres de los niños son involucrados de forma activa, con quienes el equipo de profesionales realiza tres reuniones, antes, durante y después de la ejecución del programa, a manera de informar a los padres sobre el programa y su desarrollo y evaluar las observaciones conjuntamente.

Este programa no está en contra del uso de juguetes en la infancia, sino que tiene un enfoque preventivo, ya que evita los peligros de la

adicción en los niños. Como concluyen Schubert y Strick (1992), el juego es un factor de protección hacia la adicción, en un mundo consumista que promueve comportamientos adictivos, donde el ocio está cada vez más pre-estructurado y pre-planificado. Por el contrario, los espacios abiertos y áreas de juegos permiten a los niños tener una experiencia diferente.

El objetivo final del programa es propiciar un ambiente ideal para la imaginación y la creatividad, y por tanto, para la autoafirmación y la auto-conciencia. Del mismo modo, pretende generar espacios libres donde el niño se encuentre a sí mismo y pueda lidiar con el fracaso, la frustración y las alternativas resultantes y procesos de aprendizaje.

- Piqueras (1996) realizó un trabajo de investigación llamado “Juego y Creatividad: Estudio sobre las posibilidades de Fomentar la Creatividad Artística Mediante una Enseñanza Lúdica. Sevilla, España: Tesis doctoral no publicada, Universidad de Sevilla.”

La investigación juego y creatividad de la autora Piqueras (1996), tiene como objetivos fomentar la creatividad artística mediante una enseñanza lúdica y analizar las relaciones y conexiones entre el juego y la creatividad. La autora refiere lo siguiente:

El juego es una actividad que facilita los procesos creativos por varios motivos. Uno de los principales es la ausencia de miedos que en ocasiones se dan en el trabajo. En el juego los participantes se encuentran libres para realizar espontáneamente combinaciones arriesgadas de ideas o cosas sin riesgo o temor al fracaso. “Lo que diferencia la actividad formal de la actividad lúdica es que en el juego las situaciones pasan “como si” por lo que el miedo queda relegado a un plano secundario con respecto a otro tipo de actividades.” (p. 11)

Así mismo, Piqueras (1996), señala que entre los comportamientos creativos y lúdicos no solo existen conexiones, sino que no puede darse el uno sin el otro. La autora menciona que los programas que tienen como objetivo desarrollar la creatividad van a necesitar de actividades lúdicas, ya que los procesos creativos tienen como génesis a los procesos lúdicos.

Sería previsible que un programa educativo utilizara para su desarrollo una metodología lúdica, en la que las actividades del programa se elaboren en forma de juego, puede ser estructurado o como método educativo, potenciando así la creatividad de los individuos que lo desarrollen. Piqueras (1996) llega a las siguientes conclusiones: la metodología lúdica no solo es posible e igualmente efectiva que otras más tradicionales, sino que es positiva en muchos otros aspectos también. Refiere que al utilizar juegos como metodología, las clases son más amenas y satisfactorias para los alumnos y para el profesor y por añadidura gracias al ambiente especial en que todos los juegos se desarrollan de flexibilidad, libertad, autonomía, participación y motivación, los alumnos consiguen desarrollar su potencial creativo con más facilidad que de otra forma. Finalmente señala que una metodología basada en el juego es como cualquier tipo de instrumento de enseñanza, un método posible, útil y efectivo para el aprendizaje, que favorece el desarrollo del potencial creativo de los alumnos y con el valor añadido de ser más agradable, facilitador y divertido, tanto para el profesor como para los alumnos.

4. Marco conceptual

Educación infantil:

“Nivel educativo dentro del sistema general de educación que persigue el doble objetivo de potenciar al máximo las posibilidades de desarrollo de los niños y niñas de 0 a 6 años, y de dotarlos de las competencias, destrezas, hábitos y actitudes que puedan facilitar su posterior adaptación a la educación primaria, estimulando el desarrollo de todas sus capacidades: físicas, afectivas, intelectuales y sociales.” (AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 9)

Educación:

“Proceso conscientemente organizado, dirigido y sistematizado sobre la base de una concepción pedagógica determinada, que se plantea como objetivo más general la formación multilateral y armónica del educando para que se integre a la sociedad en que vive, y contribuya a su desarrollo y perfeccionamiento.” (AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 2)

Juego:

“Acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.” Huzinga, como se citó en (AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 1)

Juego creador:

“Tipo de juego que, a diferencia del juego con reglas, no está sujeto a una reglamentación prefijada; permitiendo la expresión de la imaginación como elemento principal de su desarrollo, tales como los juegos dramatizados y los de roles.” (AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 10)

Creatividad:

Proceso intelectual caracterizado por la originalidad, el espíritu de adaptación y la posibilidad de hacer realizaciones concretas. AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 1)

Niñez:

“Período comprendido desde el nacimiento hasta la adolescencia.” (AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 1)

Desarrollo:

“Proceso de formación, dentro de una estructura o sistema cualquiera, que implica un cambio estructural, en el que se modifica el carácter de las relaciones que existen entre los elementos de la estructura y surgen nuevas relaciones internas, así como nuevas propiedades que conllevan a un grado cualitativamente superior de la estructura previa.” (AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 1)

Imaginación:

“Proceso psíquico que consiste en la creación de imágenes y fenómenos nuevos no percibidos anteriormente, y que son reelaborados a partir de los

datos de la experiencia sensorial anterior” (AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 1)

Libertad lúdica:

“ Componentes básico del medio ambiente del salón de clases, mediante el cual el niño es independiente de moverse, actuar como lo desee y escoger sus propias actividades, mientras no transgreda lo socialmente aceptado.” (AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 1)

Conflicto:

“Presencia simultánea, en la misma persona, de dos motivaciones de carácter opuesto pero de igual intensidad. “(AMEI, asociación mundial de educadores infantiles, 2003, parr. 1)

5. Marco teórico

5.1. Educación inicial

La educación inicial trabaja con niños desde los primeros meses de vida hasta el inicio de la escuela primaria a los 6 años de edad. Presenta distintas modalidades y prácticas de atención, como las cunas o guarderías, centros de estimulación temprana, grupos de juego, jardines, clases de preprimaria, programas asistenciales, colegios con nivel inicial, etc. (Gálvez, 1999)

Gálvez (1999), menciona que la educación inicial tiene sus inicios en “una respuesta al abandono infantil, por lo que durante mucho tiempo las instituciones destinadas a los niños más pequeños sirvieron para alejarlos de los peligros y tuvieron, ante todo, una función de custodia y cuidado de las clases populares” (p.10) . Este concepto demuestra que en sus inicios la educación inicial no tuvo una intención educativa en sí.

Así mismo, Gálvez (1999), explica que a partir del siglo XIX se fue descubriendo el poder potenciador de desarrollo y muchos estudiosos le dieron su respaldo teórico, como Montessori, Decroly y Fröebel. A partir de esto se empezó a acoger la idea de la escolarización un par de años antes de la educación obligatoria, generando experiencias ricas y estimulantes para los niños.

5.1.1. Naturaleza y fin

Como señala Gálvez (1999), el objetivo de la educación inicial es el cuidado de los niños en los primeros años de vida de forma conjunta con la familia o fuera del ámbito familiar. De igual manera, tenemos que “La Educación Inicial aparece así como un espacio, un

lugar donde conviven, crecen, se desarrollan y aprenden juntos, niños y niñas, familias y profesionales” (Escobar, 2006, p. 180).

La educación inicial es la interacción con el ambiente, los materiales, las experiencias y las personas, que genera estímulos para potenciar el desarrollo en los niños. Escobar (2006) nos habla de la importancia de la estimulación eficaz del potencial cognitivo con el que nacen los niños para lograr su máximo desarrollo, por lo que los docentes del nivel inicial deben ser conscientes del valor de su intencionalidad educativa, la cual debe estar orientada a la medición de capacidades cognitivas y estimulación de todas las áreas de desarrollo. La autora reflexiona sobre las acciones educativas en preescolar y afirma que:

“deben estar dirigidas a estimular el desarrollo cognitivo, emocional, de lenguaje, físico, motor, social, moral y sexual de los niños, de tal manera que no se pierda el espacio más relevante en la vida del ser humano para desarrollar sus potencialidades” (Escobar, 2006, p. 180).

5.1.2. Principios pedagógicos en educación inicial.

El Ministerio de Educación del Perú propone principios pedagógicos que orientan el accionar pedagógico en el nivel inicial, los cuales son: Integridad, Individualidad, Actividad, Libertad, Socialización y Creatividad. A continuación se desarrollará cada uno de estos principios:

- Principio de integridad: “el niño es una unidad bio-psico-social y por tanto la acción educativa debe apuntar al desarrollo bio-psicomotor, intelectual y socio emocional del mismo.” (Ministerio de Educación del Perú MINEDU, 2018, p. 4) Este principio rechaza la forma de trabajo que busca

exclusivamente el desarrollo cognoscitivo del niño, como facultades aisladas entre sí, por lo tanto se busca una educación integral.

- Principio de individualidad: busca la educación personalizada del niño como “ser único, con características propias, originales, con un ritmo de desarrollo y aprendizaje personal.” (MINEDU, 2018, p. 4)
- Principio de actividad: Promueve la participación de los niños en el proceso educativo. Esto se sustenta en que “el niño aprende aquello que experimenta, aprende su propia actividad, a partir de motivos que lo impulsan a la acción, aprende por ensayo y error, por aproximaciones sucesivas, y por actividades y responde a sus necesidades e intereses.” (MINEDU, 2018, p. 4)

El ministerio de educación propone el juego como medio pedagógico para cumplir con este principio, así como las experiencias directas con objetos y las experiencias vivenciales que permiten al niño aplicar lo aprendido en una situación concreta.

- Principio de libertad: “ofrecer al niño un clima de libertad que le permita manifestarse espontáneamente, estableciendo los límites más imprescindibles.” (MINEDU, 2018, p. 5)

En la libertad se ve fortalecida la creatividad, tanto en expresiones artísticas, como en la búsqueda de soluciones de problemas, el desarrollo de la iniciativa, la autonomía, la independencia y la toma de decisiones.

- Principio de socialización: El trabajo individual ayuda al niño a afirmarse a sí mismo, pero es muy importante en el nivel inicial propiciar “tareas ejecutadas en grupos, juegos

socializadores que hacen que el educando perciba la presencia de los otros y empieza a superar el egocentrismo natural propio de la edad” (MINEDU, 2018, p. 5) luego tendrá lugar un pensamiento objetivo.

- Principio de la creatividad: Es fundamental para el desarrollo del niño en crecimiento. Se afirma que para su impulso “debe existir una motivación interna, un clima abierto y liberal de activa comunicación con los demás, en un medio ambiente rico y estimulante para la sensibilidad y la imaginación, basándose principalmente en experiencias personales vividas.” (MINEDU, 2018, p. 5)

5.2. Etapas de desarrollo

Las etapas de desarrollo son el objeto de estudio de la psicología del desarrollo, la cual y, como explica Pérez y Navarro (2011), se ocupa de los cambios del ser humano a lo largo del crecimiento en cuanto a la conducta humana en aspectos externos internos. De esta manera, como refieren Perez y Navarro (2011) en las etapas de desarrollo se estudia el “Cambio psicológico y sistemático que se produce a lo largo de la vida” (p.13). De igual manera, podríamos decir que este “Se centra en la conducta humana asociada a cambios progresivos y temporalizados” (p.15).

5.2.1. Etapa del desarrollo en el nivel inicial

Rice (1997) habla sobre el desarrollo infantil y considera cuatro períodos, el período prenatal (de la concepción al nacimiento), la infancia (dos primeros años), la niñez temprana (de los tres a los cinco años) y la niñez intermedia (de los seis a los once años). En

cuando a la niñez temprana, etapa en la que se cursa por preescolar, Rice (1997) hace referencia a lo siguiente:

“La niñez temprana es el período preescolar del desarrollo que va desde los 3 a los 5 años. Durante los años de preescolar de la niñez temprana los niños continúan su rápido crecimiento físico, cognoscitivo y lingüístico. Ahora pueden cuidarse mejor, empiezan a desarrollar un auto concepto así como identidad, adquieren los roles de género y se muestran interesados en jugar con otros niños.” (p.7)

5.2.2. Descripción del desarrollo de un niño de cinco años

El Departamento de educación Gobierno de Navarra (2011) menciona que a los 5 años de edad, los niños alcanzan casi en su totalidad el dominio de su cuerpo. Empieza a utilizar su mano predominante para la realización de actividades como escribir, dibujar, cortar, etc. Así mismo, sus actividades manuales son más precisas, lo cual determina el inicio oficial de la lectoescritura.

Igualmente, en cuanto al desarrollo de la inteligencia, nos dice que los niños en esta etapa identifican las causas y consecuencias de sus acciones y las de los demás en su entorno. Esto gracias a que esta en contacto con otros niños y adultos, y utiliza el lenguaje para darles explicaciones explicaciones. Aún así, no logra comprender en su totalidad lo que pasa a su alrededor y la noción del tiempo.

De la misma manera, se dice que el lenguaje en los niños de 5 años debe haber alcanzado prácticamente la totalidad de su desarrollo, pudiendo pronunciar todos los fonemas. La correcta pronunciación es importante para el inicio de la lectoescritura, sin

embargo pueden aún presentar problemas en los fonemas /r/, /s/, /z/ y /ch/. Alcanza el dominio del uso de los artículos, los pronombres, las preposiciones, los adverbios, y la conjugación.

De igual forma, el desarrollo afectivo-social en los niños a los 5 años sigue estando ligado a la familia, teniendo como centro a la madre, y el padre va adquiriendo cada vez mayor importancia. Quiere mostrarse como una persona servicial ante los demás. Ya es capaz de establecer un diálogo con los adultos y con los más pequeños tiende a protegerlos y cuidarlos. En cuanto a su comportamiento, este mejora significativamente al adquirir una mayor autonomía, siendo más respetuosos, comprensivos y obedientes. Adquieren una mayor confianza en sí mismos y en los demás, ya se ha incrementando su capacidad de razonar, son más equilibrados y realistas.

Se dice también que el niño de cinco años disfruta mucho del juego, todo lo que implique un desafío es tomado de forma lúdica y con emoción, buscando la forma de superarlo. Así mismo le gusta relacionarse con otras personas, comunicarse con ellas y dar sus comentarios y puntos de vista, los cuales, le resultan interesantes. Se interesa por temas diversificados y más profundos, como el universo, la muerte, nuestro origen, las funciones del cuerpo, los dinosaurios, etc. Estas preguntas originan en otros niños de la misma edad inquietudes y posibles respuestas como hipótesis.

5.3. Propuestas pedagógicas para niños de preescolar

Las propuestas pedagógicas presentadas a continuación, apuestan a que el niño sea el autor de su aprendizaje y esté motivado, por trabajar por proyectos según su interés y no por materias o cursos individuales, por una evaluación cualitativa y no con notas y escalas, por el uso del material natural y la exploración como medio de aprendizaje, como explica Carolyn (2002).

5.3.1. Método Montessori

María Montessori fue una mujer que revolucionó la educación. Como explica Carolyn (2002) en esta metodología el niño es el centro de la filosofía educativa. Los maestros pasan a ser guías de sus alumnos en su “carrera educativa” y los acompañan a lo largo de esta.

El trabajo del profesor es crear un ambiente en el que el niño pueda elegir libremente el material con el que va a trabajar que responda a una propuesta educativa. Así, todo el aprendizaje se basa en hechos reales y naturales que los niños pueden observar, manipular y sentir dando respuestas científicas y matemáticas. En un aula Montessori, espacio minimalista, limpio y ordenado, vamos a encontrar bandejas o canastas preparada por los profesores las cuales pueden elegir los niños de forma libre para trabajar en el espacio del salón que él desee, aprendiendo en su propio espacio de tranquilidad y creado a su manera.

Así mismo, en el aula encontraremos libros informativos, en los cuales los niños podrán encontrar información sobre temas interesantes que llamen su atención y que puedan investigar por sus propios medios.

En las clases, los niños se dividen por etapas de tres años, de 3 a 6 años, de 6 a 9 años y de 9 a 12 años. De esta manera, se fomenta que los pequeños aprendan de los mayores y los mayores asumen la responsabilidad de ser mentores para los más pequeños. El tema de los distintos estadios del desarrollo no es un problema ya que los niños van desarrollando el currículum a su ritmo, estando motivados para aprender según el interés que tenga, desarrollando capacidades críticas y cuestionamientos que impulsan el aprendizaje autónomo y liderazgo en la búsqueda de respuestas y soluciones.

El profesor, como se menciona anteriormente, acompaña en todos estos procesos mas no pone notas y califica los productos de los niños. Los maestros asisten a los alumnos en su exploración de materiales y ayuda a desarrollar habilidades de liderazgo e independencia con un estilo de aprendizaje ambiental preparado.

5.3.2. Método Reggio Emilia

Las escuelas Reggio Emilia, como exponen en Carolyn (2002) trabajan por medio de proyectos según lo que interesa y motiva a los alumnos, con planes autoguiados de estudio. El grupo de niños aprende por medio del trabajo en equipo a ser colaborativos, cooperativos y a encontrar soluciones en conjunto, desarrollando habilidades de análisis y síntesis y resolviendo problemas y conflictos.

Los maestros, en lugar de dar respuestas, motivan y enseñan a los alumnos a investigar y encontrar las respuestas por sus propios medios. En todo momento graban y toman fotos de lo que sus alumnos van produciendo y cómo van evolucionando,

documentando sus mejoras y el potencial de cada uno de ellos, para que ellos mismos se den cuenta de su propio crecimiento y potencial.

Se considera que el maestro está a la misma altura que el alumno, y la escuela es un organismo vivo, donde todos aprenden los unos de los otros y por medio de la experimentación se llega al aprendizaje.

El espacio tiene un papel fundamental en Reggio Emilia, recibiendo el nombre de tercer maestro, ya que en este se promueve el aprendizaje, las relaciones, los encuentros y las comunicaciones. El ambiente debe ser acogedor, educador y motivador. Se busca desafiar y entusiasmar a los estudiantes para seguir aprendiendo con el poder de la exploración

5.3.3. Método Waldorf

En la pedagogía Waldorf, como Carolyn (2002), dice que la educación es el arte de despertar y desarrollar lo que ya existe en el ser humano.

Tiene un enfoque basado en el juego creativo, libre y simbólico y se le ofrece al niño la oportunidad de realizar actividades como cocina, panadería, jardinería, carpintería. Se dice que los niños llegan al mundo con estos atributos, tan solo hace falta activarlos. Los maestros ayudan a impulsar estas capacidades, y las vinculan con la experiencia escolar de forma activa, emocional y reflexiva. Los maestros trabajan con las habilidades individuales de los niños y en el momento que cada uno esté listo “lo correcto, en el momento correcto”.

Se educa para que los estudiantes sean exitosos y contribuyan a la sociedad, por lo que los niños deben desenvolverse como personas multifacéticas y ser personas que siempre están aprendiendo. Para esto es imprescindible desarrollar la creatividad, imaginación, flexibilidad, inteligencia emocional, empatía, autoestima, perseverancia, conexión y responsabilidad con la naturaleza, el trabajo y los seres humanos a su alrededor.

Las escuelas Waldorf son muy coloridas, con espacios naturales como huertos y jardines, y ambientes parecidos a los de una casa, como una cocina, una sala, etc. Esta metodología trabaja con el juego, la creatividad, la empatía y la vitalidad innata del niño por medio del arte, el movimiento y la música.

El grupo de niños elige libremente los proyectos a trabajar según sus intereses y se respeta el ritmo de cada uno de sus integrantes, aprendiendo los conocimientos cuando estén listos para hacerlo. Mientras tanto, el profesor debe observar atentamente a todos los alumnos, reconociendo sus cualidades e identificando lo que el niño necesita o aprender en cada momento.

5.4. Creatividad

5.4.1. Definición

Existen muchas definiciones que buscan abordar la creatividad dentro de toda su complejidad. A continuación se presentarán definiciones propuestas por algunos autores:

García (1998) explica acerca del término de creatividad y refiere a que el término apareció por primera vez en el diccionario Webster en el año 1933 y nos dice que “deriva del latín creare que significa

crear, hacer algo nuevo, algo que antes no existía, es decir, un proceso de encontrar algo nuevo que puede consistir en redescubrir lo que ya había sido mostrado, reorganizar los conocimientos existentes para dar un incremento a dichos conceptos o generar soluciones nuevas a un problema.” (García, 1998, p. 153)

La creatividad es una destreza susceptible a ser estimulada, como explica De Bono (1999), quien "si no fomentamos la creatividad, la capacidad creativa dependerá en todo del talento 'natural'. Pero si proporcionamos entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, podremos superar el nivel general" (p. 66).

De Pardo (1987) asegura que "todos estamos dotados de esta potencialidad trascendental para el cambio, el progreso y la auto renovación personal y profesional: Todos somos íntimamente creativos e imaginativos desde niños" (p. 1).

Guilford (1978), hace referencia a que existen niños con un potencial creativo innato, lo cual podemos determinar por ciertas rasgos que caracterizan a un niño altamente creativo como la originalidad, la curiosidad, la redefinición, la flexibilidad, la capacidad de percepción, y la conciencia de sí mismo.

En textos anteriores, el mismo autor, Guilford (1957), hace referencia a la creatividad desde el ángulo de la resolución de problemas, considerándola un fundamental para el desarrollo de la creatividad.

Rodari (1983) hace referencia a la creatividad y menciona lo siguiente:

“«Creatividad» es sinónimo de «pensamiento disidente», es decir de «rompimiento de esquemas». «Creativa» es la mente que trabaja continuamente, siempre dispuesta a hacer preguntas, a descubrir problemas allí donde los demás encuentran respuestas satisfactorias, capaz de juicios autónomos e independientes (incluso de los del padre, de la sociedad), que rechaza la codificación, que recicla objetos y conceptos, sin dejarse influir por los conformistas.” (p.150).

De Haan y Havighurst (1961) mencionan que la creatividad viene a ser cualquier actividad que conduzca a la producción de algo novedoso, ya sea artístico, tecnológico, un descubrimiento, etc.

Gardner (2001) considera que el individuo creativo “es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo, que al principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”. (p.126)

Goñi (2000) hace referencia a la creatividad y dice que es una capacidad de la persona talentosa, un ideal de comportamiento, a partir del cual se puede contribuir a la sociedad y a la vida de forma significativa.

Trigo (1999), afirma que “la creatividad es una capacidad humana que, en mayor o menor medida, todo el mundo posee”. (p. 25)

Menchén (2001) plantea que “la creatividad es una característica natural y básica de la mente humana y que se encuentra potencialmente en todas las personas.” (p. 62)

Monreal (2000) opina que el término de creatividad “se aplica tanto a las personas (creadores, creativos) como a los productos (ideas u obras creativas) o a los procesos creadores o a los entornos y ambientes (educación creadora, familia creativa) y son muchos los componentes que la integran”. (p. 46)

Duarte (1998), propone lo siguiente:

“considerar a la creatividad como una parte del pensamiento y como una capacidad de todo ser humano, ya que ésta no es sólo una posibilidad, sino el poder - de facto – de realizar, hacer o ejecutar un determinado acto, una cosa o bien una tarea. Asimismo, el carácter de capacidad le confiere a la creatividad el estatus de independencia y generalidad: independencia en cuanto a la memoria y la comprensión como una entidad aparte de ellas, aunque interrelacionada; y generalidad en cuanto abarcativa de una serie de elementos y procesos propios, ya que la creatividad exige conocimiento experto.” (p. 48)

5.4.2. Importancia de la creatividad

“No hay duda de que la creatividad es el recurso humano más importante de todos. Sin creatividad no habría progreso y estaríamos constantemente repitiendo los mismos patrones” (De Bono, 1970, p.140)

Como menciona Chacón (2005), la creatividad es la “herramienta indispensable para renovar la educación y cambiar el futuro” (p. 2) ya que la creatividad nos permite producir pensamientos nuevos y encontrar posibilidades y soluciones. De la misma manera, De Bono (2008) opina que el pensador creativo no juzga, se moviliza desde

una idea para llegar a una nueva, y en el camino puede llegar a nuevas ideas.

Los autores Goleman, Kaufman y Ray (2016) reconocen la importancia de los momentos creativos en la vida, ya que cuando enfocamos de forma distinta lo que estamos haciendo y esto tiene resultados positivos, estamos haciendo uso de nuestra creatividad para llegar a la solución de un conflicto o problema, lo cual puede tener implicancia en una dimensión social vital.

De igual manera, la creatividad asemeja un espíritu que al ser despertado llena la vida de deseos de innovar y crear lo cual nos lleva a explorar nuevas formas de hacer realidad nuestros sueños, como menciona Goleman, Kaufman y Ray (2016).

Así mismo, Duarte (1998) plantea que "la creatividad es una capacidad que permite al individuo mejores niveles educativos, de bienestar social y de salud mental" (p. 48).

Sternberg y Lubart (1997) afirman que la personalidad trae consigo rasgos de personalidad que son más o menos estables a lo largo de la vida. En las personas creativas, los rasgos característicos son "la perseverancia ante los obstáculos, la voluntad de asumir riesgos sensibles, la voluntad para crecer, tolerancia de la ambigüedad, apertura a la experiencia, fe en uno mismo, y el coraje de las convicciones propias." (p. 221)

A partir de los comentarios de los autores citados anteriormente, podemos concluir que es innegable la importancia de la creatividad tanto para la persona y su desarrollo como para la sociedad. Se puede concluir que la creatividad es un motor de progreso e innovación, aporta de forma significativa en la resolución de

problemas y moviliza a la persona a alcanzar nuevos caminos con resiliencia y optimismo.

5.4.3. Creatividad en la escuela

El autor De Bono (1999), citado anteriormente, nos habla de la creatividad como una habilidad que todos poseemos de forma innata, habilidad que debe ser estimulada y desarrollada. Los niños son creativos por naturaleza, y es la escuela uno de los espacios mas significativos estimulantes y promotores de la creatividad.

Por lo tanto, la escuela debe dejar de lado las actividades que no impliquen la necesidad de un pensamiento crítico y creatividad en su realización con esto nos referimos a actividades en las que solo den a seguir indicaciones, los momentos guiados y dirigidos por el maestro.

Sánchez y Morales (2017) citan a *Creatividad y Aprendizaje*, quienes critican el modelo educativo mencionado anteriormente agunmentan que:

“A este panorama se le suman las rutinas establecidas en los horarios de clase y los planes de estudio que están planificados desde la necesidad de ver y desarrollar contenidos conceptuales, dejando a un lado la espontaneidad y los momentos de expresión y exploración por parte de los niños, quienes nacen con un enorme potencial creativo que se inhibe a medida que se hacen adultos; esto se debe a que tanto el sistema educativo como las normas sociales dominantes promueven una reducción de la capacidad imaginativa y favorecen el conformismo”. Bernabéu y

Goldstein (2012) (como se citó en Sánchez y Morales, 2017, p. 70)

La escuela debe convertirse en un espacio de descubrimiento y generación de conocimiento, mas no de una simple recepción y memorización del mismo.

Las autoras Sánchez y Morales (2017), consideran lo siguiente:

“Existe una necesidad de reestructurar la enseñanza para formar niños en un ambiente creativo, a través de estrategias con sentido que realmente apunten a una estimulación de este potencial; además, el rol del docente debe fortalecerse para que la creatividad no sea un tema más de su clase, sino que esté inmersa en todo lo que realice con los estudiantes.”
(p. 70)

Gardner (1998), nos propone la escuela como un espacio donde los niños puedan explorar su entorno haciendo uso de sus sentidos, poniendo en práctica el aprendizaje autónomo y fomenta el desarrollo de la creatividad. Esto dirige al niño a un pensamiento divergente, en el que se hace consciente de que no existe una única dirección, se le inculca que las respuestas correctas no siempre las debe encontrar en el maestro, sino en sus posibilidades de aventurarse a encontrarlas por sí mismo con una conducta exploratoria.

A partir de esta propuesta, Sánchez y Morales (2017), formulan que en la educación preescolar “se les debe dar la posibilidad a los niños de que encuentren sus propias respuestas a través del juego, del descubrimiento, haciendo del proceso de aprendizaje un espacio para el fortalecimiento de la creatividad”. (p. 70)

La idea de Rodari (2004) refuerza esta postura al afirmar que "no se puede concebir una escuela basada en la actividad del niño, en su espíritu e investigación, en su creatividad, si no se coloca a la imaginación en el lugar que merece en la educación" (p. 4).

Según Gonzales (1990), las escuelas en un futuro deben tener como objetivo principal el enseñar a pensar por medio de un aprendizaje creativo que favorezca el conocimiento, el desarrollo de capacidades y la aplicación del mismo.

Por su parte, Rugarcía (1993) reflexiona que una de las capacidades de la persona más importantes es la creatividad ya que por medio de esta se transforma a uno mismo y a su entorno, generando cultura, por lo que debe ser uno de los pilares de la educación contemporánea. Diversos autores, Hallman, 1989; Parnes, 1989; Crawford, 1989; Davis y Scott, 1989; Marín, 1982; y Liberty, 1993 han comentado sobre el tema, así tenemos que Duarte sintetiza estos comentarios:

“Se ha encontrado pruebas de que la creatividad puede enseñarse, que los alumnos mejoraban tanto en su capacidad de captar problemas y en su potencial ideativo como en su receptividad de ideas "extravagantes"; que el entrenamiento de la creatividad es tan beneficioso para alumnos de alta o bajas habilidad creativa, como para aquellos con niveles de inteligencia altos o bajos; los estudiantes universitarios pueden desarrollar su capacidad creadora y al hacerlo se vuelven ingeniosos” (Duarte, 1999, p. 50)

Mitjans (1993) habla de la importancia de un cambio cualitativo del proceso educativo de enseñanza-aprendizaje, en medio de un

clima creativo de trabajo, en el cual existen distintas relaciones creativas entre los agentes educativos (maestros y alumnos) gracias a los recursos creativos dispuestos por el profesor de forma auténtica, sistemática y creativa.

5.4.4. Desarrollo de la creatividad en preescolar

El ministerio de educación colombiano incide en la importancia de trabajar la creatividad desde el nivel preescolar fundamentando la idea en la siguiente afirmación:

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia MEN, (2014) entiende que el niño es altamente cambiante y sensible, y no tiene límites en cuanto a su expresión creativa, expresándose en diferentes lenguajes. Es importante mantener la curiosidad y fomentar la exploración artística.

Así mismo, Gardner (1998) habla sobre la importancia de la estimulación de la creatividad en preescolar al ser un estadio en el que se acumula el capital creativo que se utilizará el resto de la vida.

“La creatividad en los primeros años de Educación preescolar es aquella que contribuye al fortalecimiento del pensamiento divergente que motiva a su vez un amplio número de variables, tales como la fluidez de ideas, la flexibilidad del pensamiento, la originalidad de las producciones, la elaboración de las respuestas, el uso de detalles creativos tanto en actividades verbales y gráficas, ya que la creatividad se desarrolla en campos de dominio específicos” (Barraca, 2004, p. 78)

Como dicen los autores Goleman, Kaufman y Ray (2016), la vida es una aventura creativa para los niños, ellos son el núcleo creativo por su curiosidad, deseo de explorar, impulso por descubrir, experimentar nuevos movimientos, sensaciones, formas, etc. La experiencia creativa en la niñez modela la experiencia creativa de la vida adulta en todos los ámbitos, como el trabajo, la familia, los amigos. Nos dicen que el futuro y la vitalidad de nuestra sociedad se encuentran en educar niños valientes y aventureros que estén dispuestos a encontrar soluciones innovadoras a los problemas que nos aquejan.

Goleman , Kaufman y Ray (2016) mencionan que cuando se es niño, se tiene un interés natural por ciertas actividades en particular, en las cuales se puede invertir mucho tiempo prestando una atención sostenida. Esta fascinación prepara al niño para la vida creativa ya que este interés espontáneo conduce al esfuerzo sostenido en una actividad, la cual produce distintas experiencias sensoriales y propicias la adquisición de ciertas destrezas.

“La conciencia despierta de un niño es comparable al estado mental que los adultos conocen principalmente durante esos momentos semejantes al sueño que se dan mientras se van quedando dormidos. Esto podría ser una razón por la cual la realidad del niño acepta naturalmente lo absurdo y lo extravagante, lo tonto y lo aterrador. La conciencia despierta de un niño está, por lo general, más abierta a las percepciones nuevas y a las ideas alocadas Goleman, Kaufman y Ray, (2016, p. 89)

Goleman, Kaufman y Ray (2016), mencionan con preocupación que en la etapa de la pubertad se dan muchos cambios, tanto a nivel físico como psicológico, producidos por cambios en el cerebro, el

cual se asemeja cada vez más al de un adulto y empieza a perder su disposición creativa. No obstante, algunas personas conservan ese estado mental similar al de un niño en etapas posteriores de su vida. En la primera infancia el cerebro de un niño tiene muchas más neuronas que el de un adulto, y al inicio de la pubertad de experimenta la “poda”, proceso al cual se le denomina de esta manera ya que se mueren muchas conexiones neurológicas. Sin embargo, otras conexiones se fijan para toda la vida en los esquemas neuronales. Las conexiones que se fijan son las que han sido utilizadas con más frecuencia en la etapa de la niñez. “Esto sugiere que los hábitos establecidos en la infancia tienen una significación notable en cuanto al potencial del adulto” (Goleman , Kaufman y Ray, 2016, parr.1)

5.4.5. Procesos y productos creativos

Chacón (2005) define tres líneas de trabajo en la creatividad, como proceso, como producto y la combinación de ambos factores. Cuando una persona creativa elabora un proceso se da una secuencia de etapas o procesos de forma consciente o inconsciente que permiten resolver un problema o lograr un cambio a partir de una idea o una solución. Pueden ser a su vez técnicas o estrategias que buscan una transformación o creación por medio de la producción de nuevas ideas o la combinación o relación de estas. Muchas veces los procesos creativos no llegan a ser productos creativos. García (1998) propone las siguientes etapas dentro del proceso creativo:

- a) Encuentro con el problema: “En esta fase el sujeto hace uso de su pensamiento crítico y su sensibilidad a los problemas, haciéndose consciente de la necesidad de crear, de solucionar un problema o de exteriorizar unas ideas que le estaban preocupando.” (García, 1998, p. 156)

- b) Generación de las ideas: Fase libre de controles y juicios y placentera en la que “el sujeto juega con sus ideas, dejando al mando a la inspiración y avanza imaginativamente hacia el encuentro de posibles soluciones al problema, para consumir el proceso en la generación de la nueva idea.” (García, 1998, p. 156)
- c) Elaboración de la idea: “En esta fase se materializa el proyecto o creación, se recurre al pensamiento lógico, al intelecto y al juicio. Durante esta fase se seleccionan las ideas, se les da cuerpo, se diseñan más claramente sus modelos mentales de soporte y, en fin, se elabora la idea hasta sus últimas consecuencias.” (García, 1998, p. 156)
- d) Transferencia creativa: “Esta última fase del proceso creador implica relacionar la idea nueva con otros saberes y con otros campos problemáticos, además darse a conocer ampliamente para que entre en el libre juego de la producción de otras ideas.” (García, 1998, p. 156)
- e) Producto creativo: Chacón (2005) “producto creativo es un trabajo que es aceptado en cuanto a su utilidad por un grupo en algún momento.” (p. 3). A pesar de haber pasado por un proceso creativo, el producto es valorado por el producto final.

Duarte (1998) aporta diciendo lo siguiente:

“Otra consideración importante se refiere a la determinación del valor de los productos creativos, la cual debe hacer énfasis en la manera específica de pensamiento o proceso utilizado. El pensamiento creativo se caracteriza por sus brotes de

imaginación, su proceso irracional, el rompimiento de reglas, el cuestionamiento de juicios y la generación espontánea de ideas. De esta manera, se asume que algunas personas son más capaces que otras de involucrarse en este proceso, debido a sus rasgos cognitivos y de personalidad, por lo que la creatividad es vista primordialmente como una característica del individuo.” (p. 48)

5.4.5.1. Capacidades en los procesos y productos creativos.

- a) Sensibilidad a los problemas: “La capacidad de ser sensible ante los problemas le permite a los individuos problematizar las cosas y los nexos causales, es decir, presentárselos a sí mismos como problemas y de esta manera proponer soluciones a los mismos“ (García, 1998, p. 120)
- b) Habilidad de transferencia: como explica Guilford (1957) es la habilidad que tienen los individuos de enfocarse de distintas maneras para la solución de problemas, utilizando estrategias diferentes para ello.
- c) Fertilidad de ideas: Hace referencia a la fluidez de pensamiento, en cuanto a la capacidad para producir palabras, la fluidez para asociar palabras, la fluidez de expresión, y la capacidad para generar ideas, como explica García (1998)
- d) Originalidad: “La originalidad implica la capacidad para reunir materiales o conocimientos existentes, para producir elementos nuevos, originalidad es tener ideas y ocurrencias diferentes” (García, 1998, p. 150)

- e) Capacidad para percibir conexiones no obvias entre los hechos: “Esta capacidad consiste en la recuperación de información distante asociada con el problema para descubrir relaciones entre experiencias antes no relacionadas, relaciones que se manifiestan en forma de nuevos esquemas mentales y que permiten generar nuevos órdenes entre contextos y elementos que regularmente no harían parte de una misma estructura.” (García, 1998, p. 150)

- f) Capacidad de representación: Como explica Santa y Alvermann (1994), es el proceso por el cual a través de la imaginación se transforma la realidad y se logran resultados de manera dirigida.

5.4.6. Indicadores de creatividad

Cerda (2000) identifica una serie de indicadores de la creatividad que permiten identificar el potencial y el estilo creativo de una persona. Estas variables pueden facilitar la comprensión y valoración del proceso creativo y determinar a la persona como creativa, en proceso de serlo o no creativa.

- a. La Originalidad: según Cerda (2000), “es la característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente” (p. 44).

El autor menciona que las respuestas o productos comunes, generales y convencionales no pueden ser calificadas como originales, mientras que los remotos, raros, exclusivos, novedosos

e inéditos sí lo son. La condición de original varía según el medio, la edad, el contexto, historia, cultura, etc. Hallman (1963) sugiere cuatro cualidades para la originalidad: novedad, impredecibilidad, unicidad y sorpresa. De tal manera, lo original hace referencia a un proceso o idea única y diferente.

- b. La Invención e Innovación: Es el proceso que realiza una persona en la creación de cosas, objetos, procedimientos e ideas nuevas por la capacidad de abstracción, análisis y síntesis de la persona.

Es en la innovación donde se une la novedad y la eficacia.

- c. La Fluidez: existen distintos factores de fluidez, mencionados a continuación: ideacional, (producción cuantitativa de ideas), de asociación (relaciones) y de expresión (frases). La fluidez se mueve y se desenvuelve sin trabas, siendo su capacidad la de encontrar fácilmente palabras que respondan a un concepto, idea o condición en particular.
- d. La Flexibilidad: Hace referencia a la persona que se adapta fácilmente a las situaciones que se presentan, teniendo la capacidad de utilizar varios enfoques en una actividad o experiencia, acomodándose a distintas circunstancias.
- e. La Comunicación: Medio a través del cual se expresa, se da a conocer o se entiende una idea, obra o pensamiento. Los lenguajes por los cuales se va a dar a conocer pueden ser de diversos tipos.
- f. La Resolución de Problemas: Un problema es una situación en la que se tiene como objetivo la resolución del mismo a través de distintos medios identificados o contruidos por la persona creativa.

- g. La Elaboración: “es tratar de una materia prima convertirla en un producto, es decir, sinónimo de producir, trabajar, confeccionar o producir algo” (Cerde, 2000, p. 56). Significa transformar y es contrario a improvisar, ya que tiene una preparación y pensamiento previo, tiene una razón de ser. Una idea innovadora exige, como lo explica Cerda (2000) “un proceso de trabajo riguroso y continuo que requiere disciplina organización y los medio técnicos o personales para llevarlo a cabo” (p. 57)

“La elaboración exige un proceso de racionalización donde actúan numerosos procesos mentales que nos ayudan a organizar, sistematizar o seleccionar todo un orden de ideas creativas, como por ejemplo operaciones de representación de identificación de problemas, de relación o de acción” (Cerde, 200, p. 57)

- h. La Apreciación de lo Nuevo: Implica distinguir el cambio o la transformación que se ha dado en el proceso creador, teniendo como punto fundamental la innovación para unir el incentivo y la motivación.
- i. La Curiosidad y Motivación: Relación entre lo cognitivo y lo afectivo para que en la realidad se pueda llegar a la solución de un problema. Se da un proceso de activación y satisfacción, y en la misma realización de la actividad se encuentra la recompensa.
- j. La Productividad: Es el indicador de la eficiencia que relaciona la cantidad de productos contenidos con la cantidad de recursos utilizados.
- k. La imaginación: Se crea una representación percibida por la mente y por los sentidos a partir de la manipulación de la información. Se

interpretan los hechos de forma distinta, generando historias más allá de lo real.

5.4.7. Etapas o fases del proceso creativo

Los autores Goleman, Kaufman y Ray (2016) identifican los siguientes procesos dentro de la creatividad:

- a) Preparación: Proceso activo en el que se ahonda en el problema y se busca información que pueda resultar significativa, reuniendo datos y buscando la forma de que encajen unos con otros. Es importante ser receptivo y saber escuchar.

Dentro de la etapa de preparación está la frustración, cuando la mente siente haber alcanzado el límite de sus habilidades. Este periodo es fundamental en el proceso creativo. La mente racional debe ser capaz de llegar al límite para alcanzar la siguiente etapa.

- b) Incubación: Proceso pasivo en el que se analiza y asimila la información recopilada en el subconsciente. El subconsciente, a veces reconocido como intuición, es imprescindible en la creatividad, ya que no existe la autocensura y las ideas fluyen libres para combinarse las unas a las otras en nuevos esquemas y asociaciones.
- c) De la iluminación a la realidad: Proceso en el que se lleva a la acción una idea y adquiere utilidad para nosotros mismos y para los demás.

Von Oech (1987) propone dos fases creativas, la fase germinal y la fase práctica, dentro de las cuales se encuentran distintas etapas mencionadas a continuación:

a) Fase germinal:

- La motivación: Capacidad, pretensión y ambición de mover la energía de la creación.
- Búsqueda: Recopilar información inspirándose de otras fuentes, adquiriendo una visión panorámica para las ideas propias.
- Manipulación: Análisis y transformación de las ideas y los recursos recopilados anteriormente
- Incubación: Se perfeccionan las ideas focalizando la atención en las mismas.
- Iluminación: Las ideas son rechazadas, reorganizadas o recordadas.

b) Fase práctica

- Evaluación: Se hace un recuento valorativo del desarrollo de las ideas.
- Acción: Se completa el proceso creativo con un producto.

5.4.8. Inhibidores de la creatividad

Los autores Goleman, Kaufman y Ray (2016) identifican ciertos factores que inhiben la creatividad en la niñez los cuales reconocen como presiones psicológicas.

- La vigilancia: Cuando se observa intensamente a los niños mientras juegan o trabajan. Se inhiben los impulsos creativos y sus ganas de arriesgarse.
- La evaluación: Cuando los niños se preocupan por el juicio que se va a emitir sobre su trabajo. Dejan de lado el hecho de estar satisfechos ellos mismos con sus logros.
- Las recompensas: Cuando el premio reemplaza el placer intrínseco de vivir la creatividad.
- La competencia: Cuando no se reconoce la individualidad del niño y el valor de la diversidad. Se pierde en espíritu de equipo y la valoración del proceso individual creativo.
- El exceso de control: Cuando los niños sienten que cualquier originalidad o propuesta propia es un error. Se incrementa el miedo a equivocarse, por lo que los niños dejan de explorar y descubrir.
- La restricción de las elecciones: Cuando no fortalecemos la capacidad de tomar decisiones y olvidamos la curiosidad y pasión innata del niño. De desarrolla una personalidad dependiente e insegura.

- La presión: Cuando el niño siente que se tienen expectativas exageradas de lo que puede lograr empieza a tener una aversión por el tema y se niega a trabajar.

“No obstante, uno de los mayores asesinos de la creatividad es algo más sutil y se halla tan profundamente arraigado en nuestra cultura que apenas si lo reconocemos: tiempo limitado. El niño necesita disponer de un tiempo sin límite para saborear y explorar una actividad o un material en particular hasta hacerse dueño de él.” Goleman, Kaufman y Ray, (como se citó en “leadersummaries”, 2018, parr.1)

5.4.9. Beneficios de la elaboración de procesos y productos creativos

- a) Resolución de problemas: El ser humano debe ser capaz de adaptarse continuamente al cambio, a nuevas situaciones, a distintos desafíos. Es en estas situaciones donde se debe recurrir a su ingenio, inventiva, flexibilidad, originalidad, características intrínsecas de la creatividad.

“En términos generales se considera que cualquier persona posee algún nivel de capacidad creadora; que esta capacidad está estrechamente relacionada con la personalidad, con la educación y con el bienestar del ser humano, dado que en la medida que una persona pueda alcanzar niveles más elevados de creatividad, tendrá también la posibilidad de solucionar situaciones problemáticas, de mejorar el medio en el que se desenvuelve y la congruencia entre este medio externo y su interioridad.” (Duarte, 1998, p. 50)

- b) Habilidades inter e intrapersonales: La autora García (1998) recalca la importancia de la creatividad en la persona, “la creatividad es uno de los pilares básicos sobre los cuales se construyen personalidades sanas y benéficas para el desarrollo social”(p.148)

Barnera y Esperanza (1992) aseguran que las personas que se valoran a sí mismas, valoran también lo que producen, presentando un estado de salud superior, una perspectiva hacia la vida más positiva. Foster (1976) reconocía que la producción creativa de una persona representa un gran valor para sí misma y afirma que los niños que son valorados por sus producciones creativas, suelen demostrar mayor interés en la actividad que realizan y esta experiencia puede motivar a la aventura de adentrarse en otras experiencias nuevas.

5.5. Juego infantil y su papel en el desarrollo infantil

5.5.1. Definiciones

Existen muchos autores que dan una definición del juego y la lúdica, a continuación se nombrarán las más significantes para esta investigación.

El ministerio de educación de Colombia (2009) define el juego de la siguiente manera:

“La lúdica es la necesidad de expresarse, de mostrar sentimientos, sensaciones y emociones; es el deseo de crear o producir con el propósito de divertirse o hallarle sentido agradable a lo que se hace. La lúdica permite gozar con lo

que se realiza; genera placer, pero también conocimiento” (MEN, 2009, p. 62).

“La lúdica reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando, mediante el cual se construye conocimiento e interacción, asimismo reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, cultural y escolar.” (MEN, 1998, p. 31).

“Actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas.(...) El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital.” (Meneses y Monge, 2001, p. 120)

5.5.2. Características

Meneses y Monge (2001) fundamentan que el juego se caracteriza por nacer según los intereses del niño o impulsos expresivos. En este se generan movimientos de diversas clases y se autodefinen las normas en una actividad espontánea y necesaria para el desarrollo integral del niño.

Gómez (2011) propone las siguientes características para el juego:

- Se juega por placer.
- Se elige libremente
- El niño participa activamente, por lo que se conecta con vertientes culturales
- Desarrolla social y creativamente al niño
- Se basa en la misma cultura

Garaigordobil (1992) propone como características generales del juego las siguientes:

- Actividad fuente de placer, diversión y alegría.
- Experiencia de libertad y arbitrariedad.
- Ficción como elemento constitutivo, ya que en todo momento se juega a hacer “como si”.
- Implica acción y participación, movilizándose a la acción.
- Actitud seria para el niño, ya que se afirma la personalidad del niño.
- Puede significar esfuerzo, gastando mayor energía de lo normal.
- Medio de expresión y descubrimiento de sí mismo y del entorno ya que se expresa la personalidad integral del niño.
- Interacción y comunicación en la relación con otros.
- Espacio de experiencia peculiar en la que se imita y reproduce hechos de la realidad observados e interiorizados por el niño.

Según Henninger (2002) quien realizó estudios en la enseñanza con niños en la edad preescolar, el juego es principalmente activo. Los niños exploran, descubren, experimentan, se comprometen, mueven sus cuerpos y se conectan con el ambiente. El juego activo

desarrolla los sentidos del niño, la adquisición del lenguaje, la memoria y la interacción entre semejantes. Así mismo, facilita el desarrollo de la confianza y la exploración de nuevas posibilidades. Ésta característica del juego, permite al niño ganar conocimiento sobre los principios del material con el cual van a construir algo, como por ejemplo si es duro, suave, flexible o rígido y los requerimientos necesarios para cada juego en específico.

El juego se da por iniciativa propia del niño y enfocado en él Henninger, (2002). El juego de los niños es mucho más rico y beneficioso si es generado por iniciativa propia y concentrada en él mismo, que cuando es planeado o iniciado por un adulto. Los niños están intrínsecamente motivados cuando ellos tienen la libertad de elegir los materiales y los temas con los cuales pueden jugar. Ellos ejecutan el juego basado en sus experiencias y visión sobre su vida.

El juego está orientado al proceso, Bruner (1972). Los niños requieren libertad para jugar sin una estructura impuesta por un adulto. Cuando los niños experimentan juegos que les permiten jugar por el verdadero placer de experimentar en vez de lograr o cumplir con un producto final al culminar la etapa de juego, éste es más rico en cuanto lenguaje, descubrimiento y movimiento. Así también, los niños enfocan mejor su atención cuando el juego es iniciado por ellos mismos.

Es intrínseco, Dietze y Kashin (2012), en cuanto proviene de la propia naturaleza del niño. El juego causa gozo en el niño, y es una de las formas más importantes en las cuales se expresa y aprende.

Esta gobernado por reglas, las cuales permiten al niño desarrollar la habilidad para resolver problemas, de potenciar su resiliencia y tolerancia la frustración, así como también moderar su conducta

mediante la propia regulación de mando que ejercen los niños entre sí. (Piaget, 1962)

Es simbólico, Dietze y Kashin (2012). Los niños aprenden sobre la vida a través del juego. Uno de los propósitos del juego es ayudar a los niños a conectar las experiencias pasadas con las actuales. Los niños se retan a sí mismos al intentar nuevas ideas y expandir sus roles. El uso de la creatividad, la espontaneidad y la exploración aceleran el proceso cognitivo del niño, lo que lo lleva a un nivel más elevado de pensamiento. Esto contribuye a que desarrolle las habilidades necesarias para lograr un pensamiento crítico y resolución de problemas.

5.5.3. Beneficios del juego

¿Por qué juega un niño? Meneses y Monge (2001) responden de la siguiente manera:

“El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño.” (p. 120)

Muchos autores han hablado sobre la importancia del juego y sus beneficios en el desarrollo infantil, como Hetzer (1992) quien

asegura que el juego es la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena.

Se dice que el juego está cargado de oportunidades de desarrollo y aprendizaje, por lo que Gómez (2011) menciona los siguientes beneficios del mismo:

- Indispensable en la estructuración del yo.
- Por medio del juego el niño puede conocer el mundo que lo rodea y adaptarse al mismo. En las situaciones de juego que va creando en el niño genera mecanismos de adaptación para que su ejecución sea más fácil, menos estresante y poco a poco se va dominando más el entorno y el movimiento.
- Es esencial en la niñez para que se aprenda a vivir, siendo un aprestamiento de connotación lúdica e innata.
- Aporta en el desarrollo de la creatividad y la imaginación
- Desarrolla la atención, la memoria, la concentración y la observación.
- Por más de que el juego sea poco elaborado, tiene una connotación importantísima en el desarrollo y aprendizaje, desarrollando factores que luego serán transferidos a situaciones no lúdicas, enriqueciendo la mente del niño y preparándolo para la vida académica y laboral.
- En el juego se dan tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, la comprensión, la aceptación de la realidad externa.
- El juego favorece la temprana sociabilidad y distintas habilidades de comunicación, como la asertividad.

Meneses y Monge (2001) reconocen que el niño por medio del juego alcanza una educación integral ya que se establecen interacciones sociales con otros niños, se encuentran y resuelven

problemas propios de su edad. Los objetivos cognoscitivos, motrices y afectivos se alcanzan por medio de la capacidad de jugar que tiene el niño.

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. Durante el momento lúdico los niños ejecutan muchos movimientos los cuales los reproducen repetidas veces hasta que lo dominan, mientras que se divierten y fortalecen sus músculos aprendiendo a usar su cuerpo y a usarlo en el espacio. En el aspecto emocional, el juego permite al niño liberar emociones y sentimientos al plasmarlos en una situación lúdica.

5.5.4. Importancia del juego

“Se ha dicho, y con razón, que, así como una buena nutrición es necesaria para el crecimiento, el juego es fundamental para el desarrollo; si tenemos en cuenta que los niños son los motores de su propio desarrollo, el acompañamiento inteligente y afectuoso que nosotros debemos brindarles como adultos implica permitirles ese albedrío tan esencial y tan importante que el juego propicia y que le posibilita al niño desarrollar su creatividad y llevar a cabo una gran cantidad de acciones favorables para la vida, como, por ejemplo, los aprestamientos sociales, la solución de conflictos y la creación de una serie de relaciones que van a ser determinantes durante su vida.” (Gómez, 2011, p. 10)

El programa curricular de educación nacional del Perú promueve una metodología dirigida por el juego en el nivel inicial y menciona lo siguiente:

“Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes soluciones. A través del juego, los niños y niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras y comunicativas.” (MINEDU, 2016, p.10)

El juego es un promotor del desarrollo de capacidades en las distintas áreas. Por medio de la actividad sensorial motriz, en el área de matemática se inician las primeras nociones lógicas de cálculo y espacio temporal; en ciencia y ambiente, se descubren las cualidades de los objetos, la relación causa efecto en sus acciones; en personal social se desarrolla la autonomía tanto corporal como motriz, se fortalece el pensamiento simbólico, la autoestima y las habilidades socio motrices, como lo explican en el programa curricular de educación inicial del Ministerio de Educación (2016).

De igual manera, Garvey (1985) habla del juego como un tipo particular de comportamiento, como una actitud que en sus distintas versiones (como el juego en movimiento, de lenguaje, social, con objetos, etc.) tiene la capacidad de ayudar al niño a conocer el mundo, a sí mismo y a los demás.

Dada su importancia, Sánchez y Morales (2017), recomiendan lo siguiente:

“Durante la primera infancia no se debe obviar el juego, si tenemos en cuenta que los niños quieren jugar en todo momento, los maestros debemos apuntarle a un juego educativo que haga que el niño, en la medida que se divierta pueda aprender, sin caer en el error del juego por el juego.” (p.70)

Existen escuelas del pensamiento pedagógico que fomentan el aprendizaje por medio del juego, explica Gómez (2011), ya que cuando se introduce el juego y la lúdica se facilita el proceso de enseñanza aprendizaje. El alumno, de manera divertida y libre, asimila la cantidad de conocimientos proporcionados, generando aprendizajes significativos que persisten a lo largo del tiempo.

Flinchun (1988) investigó sobre la primera infancia y demostró que desde que el bebé nace hasta los 8 años de edad, el aprendizaje individual se ha alcanzado en un 80%. La actividad primordial del niño entre estas edades es el juego, por lo que debemos reflexionar sobre los aportes del mismo en el desarrollo cognoscitivo.

Se reflexiona sobre el juego como generador de experiencias de aprendizaje natural para los niños, como Ortega (1991) quien propone reconocer “situaciones naturales y cotidianas como escenarios de desarrollo espontáneo, hacen pensar en el juego como un marco educativo privilegiado. El juego tiene amplias y precisas posibilidades de ser contexto natural para el aprendizaje, y por tanto, útil en la enseñanza.” (p.90)

5.5.5. Clasificaciones del juego

Díaz (1993) clasifica los juegos por las destrezas y cualidades que estos desarrollan. A continuación se presenta la clasificación del autor:

- Juegos sensoriales: Juegos pasivos en los que se ven involucrados uno o más sentidos y estos se desarrollan.

- Juegos motrices: Juegos en los que se ejecutan una serie de movimientos repetidas veces, buscando la madurez del movimiento.
- Juegos de desarrollo anatómico: Juegos que desarrollan el aspecto muscular y articular del niño.
- Juegos organizados: Juegos interactivos que refuerzan el aspecto social y emocional, con un gran potencial educativo
- Juegos pre deportivos: Juegos que tienen como objetivo el desarrollo de destrezas específicas para un deporte.
- Juegos deportivos: Juegos basados en los fundamentos y reglas de un deporte en el cual se compite.

El juego de los niños está influenciado por sus modelos a seguir, su ambiente y el material que tiene disponible. Piaget (1962) desarrolla la evolución de tres estadios del juego desde las estructuras mentales del niño, empezando en el juego sensorio motriz como tal, hasta el juego social superior, contribuyendo al dominio del desarrollo cognitivo. Estos estadios se dan de forma sucesiva, pero también existe una superposición o inclusión de los mismos. A continuación, se clasifica y se desarrolla cada uno de estos estadios propuestos por el autor.

- El primer estadio aparecer es el del juego de ejercicio entre los dos primeros años, y se caracteriza por realizar acciones por el placer de practicarlas o la satisfacción de tomar conciencia de sus movimientos y lo que puede alcanzar con estos. El niño produce movimientos simples y repetitivos con personas, objetos y sonidos, sacándolos de su contexto natural y repitiéndolos solo para ejercer su poder.

En esta etapa se encuentran también los juegos de ejercicio por pensamiento (pensamientos no simbólicos), como juegos y

combinaciones de palabras, cuentos y preguntas que son repetidas por el niño por el simple placer de hacerlo.

Esta etapa culmina cuando el niño ha agotado sus posibilidades de realizar ejercicios nuevos, habiendo experimentado lo suficiente con ellos como para dominarlos.

- El segundo estadio que aparece del segundo año de vida hasta los siete años, es el juego simbólico; que representa a una característica lúdica presente únicamente en el juego humano, mas no en el animal. En este estadio se da la representación de un objeto ausente, de un elemento físico imaginado en una representación ficticia. Este estadio está marcado por el momento en el que los niños empiezan a expresar la fantasía, a utilizar accesorios o materiales y a tener otros roles además de ser niños. Como ejemplifica Piaget (1962), un niño que mueve una caja e imagina que es un automóvil, representa simbólicamente el automóvil por la caja y el niño se satisface con una ficción, siendo el lazo entre el significante (forma material) y el significado (imagen mental) totalmente subjetivo.

Muchas veces, en el juego simbólico, se ejecutan movimientos y acciones sensorio-motoras y simbólicas a la vez, siendo parte del estadio del juego simbólico porque el simbolismo se puede integrar en otros estadios.

Los “símbolos motivados” son lo que Piaget denomina a todo lo que el niño crea a través del juego simbólico, como significantes contruidos por el niño en respuesta al mundo y lenguaje adulto en el que se desenvuelve. Piaget (1962) e Isenberg y Jalongo (2010) sugieren que este juego tiene tres elementos: materiales, trama y roles. Esta fase está vinculada a la fase pre operacional del desarrollo según Piaget (1962). A medida que avanzan las

habilidades cognitivas, los niños expanden la profundidad de su juego usando objetos, acciones y el lenguaje de diferentes formas. Los niños examinan y determinan de manera intencional los roles sociales que van a incorporar en su juego. Ellos hacen planes, crean opciones y expresan sus sentimientos sobre cómo deben ser representados los roles. Estudios de aprendizaje temprano defienden el juego simbólico por muchas razones. Este juego incrementa la capacidad de memoria de los niños Newman (1990), lo cual proporciona un lugar para adquirir nuevas formas de usar el lenguaje y el vocabulario. Esto incrementa la habilidad de adquisición del lenguaje. El juego simbólico contribuye a que los niños desarrollen o mejoren su pensamiento creativo y capacidad de resolución de problemas, que comprendan la importancia de ser flexibles y de participar en el pensamiento inventivo. A medida que los niños se involucran más en el juego simbólico, el juego generalmente incluye dos o más niños. Los niños usan sus habilidades sociales para discutir cómo y cuál será la dirección de su juego. Este juego está más orientado a la relación niño-niño que a objetos. Los niños muestran sus habilidades sociales y utilizan sus conocimientos y experiencias al pensar en las diferentes alternativas que el juego les otorga.

Entre los cuatro y los siete años el juego simbólico empieza a decaer, porque el símbolo va perdiendo fuerza ya que se busca más conexión con la realidad y el significante termina por confundirse por el significado mismo. Esto se da gracias a que el pensamiento busca la representación exacta. Es allí donde Piaget determina una evolución en el juego hacia el trabajo espontáneo o a la imitación.

- El tercer estadio es conocido como el juego de reglas, que se presenta a partir de los cuatro años y tiene su apogeo entre los

11 y los 12 años, cuando el juego busca una mayor adaptación social. Es cuando se da el juego de reglas, el cual implica una organización colectiva de las actividades lúdicas que permanece y se desarrolla durante toda la vida, incluso en juegos de la adultez como las cartas y el ajedrez.

A diferencia del juego simbólico, en el juego de reglas es imprescindible la relación con otras personas. La regla implica una regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta. Por lo mismo que el juego simbólico incluye un conjunto de elementos sensorio-motores, el juego de reglas puede incluir el mismo contenido de los juegos simbólicos.

En el libro *Jugando y aprendiendo en la educación temprana* Dietze y Kashin (2012), el juego se divide en distintas fases según el desarrollo del niño, siendo estas descritas de la siguiente manera.

- La fase I habla del juego corporal explorativo, donde se da la primera exposición del infante al juego con su cuerpo. El niño se siente intrigado por descubrir su cuerpo, moviendo sus manos o descubriendo los sonidos que puede hacer. Piaget (1962) identifica este juego corporal como juego explorativo.
- En la fase II, aparece el Juego Psicomotor. Conforme el niño va mejorando sus habilidades para gatear y caminar, su interés en el juego se expande. El niño gana habilidades para poder balancear y coordinar los movimientos corporales a través de todos los movimientos que ocurren durante el juego. El desarrollo del juego activo se da mediante el logro de aprender a correr, saltar, trepar y rodar (Piaget, 1962).
- Es así que en la fase III, Driscoll y Nagel, (2005) entre los tres y cuatro años, aparece el juego imaginativo; el juego de los niños

se vuelve más complejos al combinarlo con distintos movimientos. La libertad para moverse, correr, saltar y trepar ahora tiene un objetivo más avanzado. Durante esta fase, el niño se interesa en determinar cuán alto puede saltar o cómo caminar con un pie.

- Finalizando esta fase, se inicia el juego imaginativo intencional, que pertenece a la fase IV, la cual se da entre los cuatro y seis años Dietze y Kashin (2012). Es en este momento donde la riqueza de la imaginación incrementa. Los niños toman diferentes objetos de su ambiente o conceptos y los usan como herramientas en su juego. Los niños desarrollan además, un juego de rol más complejo. Utilizan imágenes mentales para idear planes con objetivos e ideas que pueden incorporar en su juego. Cuando los niños están desarrollando esta fase imaginativa, a menudo, la cultura, experiencias de vida y ambiente inmediato influyen profundamente en su juego.
- En la fase V se da el juego con reglas, la cual abarca la edad escolar del niño. En esta fase, el niño negocia las reglas antes de iniciar el juego. Como parte de este proceso, los niños determinan cuáles van a ser las consecuencias si una regla no es respetada. Así mismo, se le da mucha importancia a la reciprocidad y el respetar los turnos en el juego. Los juegos con reglas son aquellos como el fútbol, vóley, las cartas o incluso los juegos en las computadoras. Esta fase coincide con la fase del desarrollo operacional – concreto de Piaget. Los niños utilizan habilidades comunicativas, pensamiento lógico y habilidades sociales más desarrolladas, ya que su juego no solo requiere una mayor habilidad de negociación, sino también necesita de habilidades cooperativas y competitivas (Dietze y Kashin, 2012).

- Finalmente, se incluya la fase VI: el juego adulto. Como se ha podido notar, el juego es un proceso para toda la vida. A través del juego, los adultos aprenden muchas habilidades valiosas incluyendo relacionarse, comunicarse, innovar, resolver problemas y visualizar nuevas perspectivas e ideas. El juego adulto se da generalmente en ambientes competitivos como el trabajo o eventos sociales. A pesar de que las actividades lúdicas en la adultez son distintas a las de la niñez, éstas permanecen como una experiencia esencial de vida para mantener el balance entre la vida y el trabajo.

5.6. Juego libre

El ministerio de educación del Perú (2016) considera el juego libre como uno de los siete principios que orientan la educación inicial, y menciona lo siguiente en relación al juego libre:

“Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes soluciones. A través del juego, los niños y niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras y comunicativas.”
(MINEDU, 2016, p.10)

Abad (2008) valora el juego espontáneo y libre al afirmar que es una maravillosa forma de expresión de las potencialidades de la persona. “Es decir, en el juego espontáneo y libre se está transformando el mundo mientras que el niño y la niña se transforman a sí mismos como acto creativo que integra y relaciona las estructuras existentes en el mundo real.” (p. 178). El juego libre analizado desde la noción de expresividad motriz, como explica Abad (2008), permite la conexión entre la motricidad, la afectividad y la cognición. Por medio del juego libre, el niño descubre su relación con el entorno en cuanto al espacio,

los objetos y la persona, buscando la integración armónica de su globalidad, para poder expresar, comunicar, crear y pensar a través de la función simbólica.

5.7. Juego simbólico

El juego simbólico aparece en el segundo año de vida, cuando aparece la representación y el lenguaje. Se da cuando el niño tiene la capacidad de trascender la realidad en el tiempo y hablar de objetos que no se encuentran presentes o de actuar como si fuesen otras personas. El jugar representando algo, como si estuviese ahí, es la característica del juego simbólico, como lo explica Guerrero (2010).

Así mismo, se inspira en hechos de la vida cotidiana del niño, y asume los papeles de distintos personajes de la sociedad, llevando estas situaciones a un momento lúdico y sometiendo a la realidad sus deseos y necesidades. La imitación diferida permite al niño mantener una representación mental de un hecho que ha observado anteriormente. Favorece los aspectos cognitivos, sociales, creativos e imaginativos del niño.

5.8. Juego y creatividad

Martinez (2009) considera que el niño puede expresarse por medio del arte y del juego sin necesidad de tener modelos que lo dirijan y orienten, lo que hace que se sienta bien ya que el medio de expresión le pertenece. Considera que el arte es una terapia para la libre expresión de las ideas creativas, asumiendo al niño como un artista innato y ser simbólico.

El juego, según Bernabéu Y Goldstein (2009), el juego es importante tanto para la creatividad como para otras facultades humanas, afirmando que "favorecer desde la escuela una actitud lúdica ayuda a los individuos

a seguir siendo durante toda su vida personas más creativas, más tolerantes y más libres; y por lo tanto también más felices" (p. 56).

En la primera infancia, como explica Vygotsky (1996), se dan procesos creadores que demuestran la capacidad del niño para crear e imaginar con espontaneidad que aparecen en el juego en momentos cuando, "el niño que cabalga sobre un palo y se imagina que monta a caballo, la niña que juega con su muñeca creyéndose madre, niños que juegan a los ladrones, a los soldados, a los marineros" (p. 3). Eisner (2004) confirma que es en la etapa preescolar donde la capacidad imaginativa de los niños está libre de las limitaciones culturales, encontrando en el mundo del juego una fuente de satisfacción en base a la exploración.

Para fortalecer la actividad creadora, como explica Vigotsky (1996), es necesario una amplia gama de experiencias sensoriales, que observe, escuche y experimente, para que así aprenda y asimile por medio de los elementos reales que dispone para producir la actividad de su imaginación.

"El juego, por su carácter universal, responde a la esencia de la propia creatividad infantil" menciona Abad (2008 p. 175). En el juego los niños son creadores y descubridores de su yo en relación al nosotros.

Winnicott (1997) considera que por medio del juego se revela la capacidad creativa al encontrarse en libertad para asumir el rol de creadores. El juego libre asume la responsabilidad de liberar la creatividad del ser humano. La creatividad no es una competencia adquirida, estando presente en todas las personas siendo necesario facilitar los medios necesarios para su expresión, como el juego libre y espontáneo.

5.9. Material no estructurado

El material no estructurado en el juego hace referencia a todo material que no estuvo fabricado para el juego como fin principal. Cuando proveemos a los niños de un espacio con material no estructurado le damos la posibilidad de interpretar el espacio según la historia personal que ha construido en su imaginario de acuerdo a los intereses y valores de cada uno. “De esta forma, cada niño y niña construye su propio mapa a través del imaginario (inconsciente) y de las representaciones mentales (conscientes) de la realidad ofrecida.”(Abad, 2008 p.170)

5.9.1. Características

Monczar (2017) menciona las siguientes características de material no estructurado:

- Podemos hablar de material no estructurado cuando el material es abierto, lo cual quiere decir que permite la trascendencia al objeto en sí y darle forma y significado según las necesidades, algo que los niños hacen naturalmente.
- El objeto está al servicio del juego, con formas primitivas que permiten su adaptación dándole distintas utilidades, formas y usos según su combinación con otros objetos.
- No posee formas de uso ni objetivos en sí para el momento lúdico, por lo que el niño no debe adaptarse a lo que su uso sugiere. Puede tener muchas utilidades, no como un juguete estructurado que la actividad a la que se presta está determinada.

5.9.2. Teoría de las piezas sueltas

Nicholson (2009), presenta la idea de que la creatividad de los niños proviene de la interacción con el mundo que los rodea. El autor afirma que todas las personas son creativas, aunque el entorno se encargue de hacerles pensar lo contrario. Es por esto que, plantea el diseño de parques, escuelas y ambientes, proponiendo la incorporación de materiales sueltos para fomentar la creatividad. Debido a que un ambiente rico en materiales no estructurados, invita al niño a experimentar, involucrarse, construir e inventar; les incita a ser pensadores, a tocar y jugar. Esta teoría defiende la postura que es el entorno el que empodera la creatividad. Las piezas sueltas hacen referencia al material que se puede mover y de múltiples formas, para que el niño haga uso de su creatividad y adecúe el material a la situación lúdica del momento. En preescolar el entorno puede estar provisto de este tipo de material para ser utilizado en el juego, como piedras, arena, palitos, troncos, arena, tela, ramas, madera, paletas, flores, cuerdas, llantas, pelotas, conchas, etc. Tener las piezas libres a disposición en los entornos de juego permite a los niños utilizar este material como ellos vean por conveniente.

A menudo se encuentra que los niños prefieren jugar con los materiales que pueden utilizar y adaptar en su juego, lo que puede proporcionar al niño una gran gama de oportunidades lúdicas. Nicholson (2009) defiende que los niños que juegan con piezas sueltas son más creativos e imaginativos y desarrollan mejor sus habilidades y competencias que los que juegan con juguetes plásticos estructurados. El material en la teoría de las piezas sueltas de Nicholson (2009) se caracteriza por no tener un uso definido, por lo que los adultos deben apoyar a los niños cuando ellos deciden crear algo y cambiar la forma o el uso del material. Así mismo,

recopilar el material no estructurado es una tarea sencilla, y su almacenamiento debe ser de fácil acceso para el infante, ya que ellos deben poder usarlo cómo y cuándo lo deseen. Todo el material puede ser renovado regularmente, añadiendo distintos elementos.

El juego que provocan las piezas sueltas requiere de una mente abierta por parte del adulto, porque va a exigir salir de los esquemas estructurados y el adulto va a encontrar el material en lugares no esperados por las producciones creativas del niño. Pero, a pesar de esto, es responsabilidad del adulto apoyar y fomentar el trabajo e ideas cuando los niños atraviesan el área de juego de forma creativa. Esta teoría, además, promueve el juego con material que permite al niño jugar de distintas maneras y en distintos niveles. El entorno es infinitamente más estimulante y atractivo que los entornos estáticos, apoyando el juego imaginativo, para que los niños desarrollen sus propias ideas y exploren su mundo.

Capítulo II: Plan de acción

1. Hipótesis general de acción

Dado que los niños están habituados a tener aprendizajes y juegos estructurados dirigidos, mediante la aplicación de materiales didácticos y estructuras académicas; es probable, que al retirar estos elementos del salón de clases de niños de 5 años, mediante el programa “Libre de Juguetes”, se incremente la originalidad, flexibilidad e imaginación dentro de sus procesos y productos creativos.

1.1 Campos de acción

1.1.1. Primer campo de acción

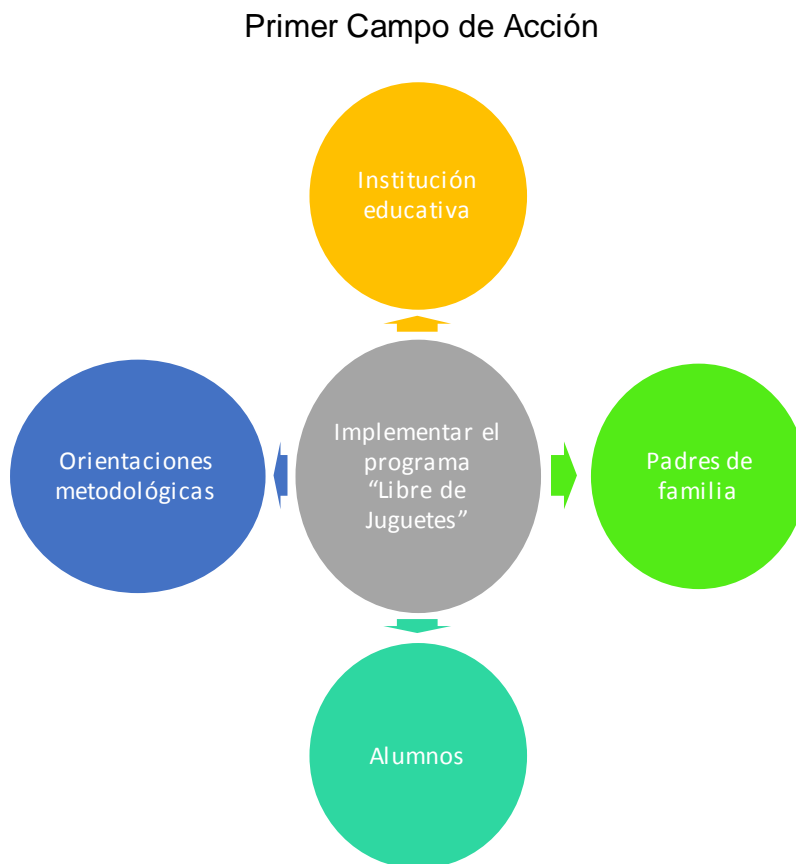


Figura 3. Se presenta el primer campo de acción desde el cual se aborda la necesidad identificada.

1.1.1.1. Fundamentación de los campos de acción

Tabla 2. Fundamentación del campo de acción 1

Campos de acción	Fundamentación
Institución educativa	La institución educativa como aliada para la implementación del proyecto es imprescindible. Los distintos agentes educativos como autoridades y docentes del nivel inicial deben acceder a realizar el proyecto, comprenderlo de forma integral y aplicarlo, asumiendo con responsabilidad los roles que le corresponden. Las autoridades del colegio deben firmar la autorización para la realización del proyecto y su respectiva investigación, así como el consentimiento de la publicación de la misma. (Anexo 8)
Padres de familia	Los padres de familia son aliados colaborativos durante el programa libre de juguetes, ya que ellos deben colaborar con la continuidad del proyecto “Libre de juguetes” en el hogar. La continuidad del proyecto en casa consiste en: <ul style="list-style-type: none">- Guardar en casa los juguetes, así como se hizo en el salón de clases.- Los niños no deben ver televisión ni usar el celular o la computadora como un medio de distracción.- Los padres de familia deben brindarles a sus hijos el material no estructurado que ellos soliciten.- Los padres deben acompañar a sus hijos en sus procesos lúdicos, mas no guiar los mismos.
Alumnos	Los alumnos deben estar identificados con el proyecto “Libre de juguetes” y motivados para su realización.

Orientaciones metodológicas	La metodología de implementación del programa “Libre de juguetes” debe estar bien definida, planificada y programada.
-----------------------------	---

Nota. A continuación se presenta la fundamentación para el primer campo de acción desde el cual se aborda la necesidad identificada.

1.1.1.2. Matriz del plan de acción:

Tabla 3. Matriz plan de acción 1

<ul style="list-style-type: none"> Hipótesis acción: La implementación del programa “Libre de Juguetes” se realizará con éxito, de cumplir con la planificación adecuada, coordinaciones respectivas y colaboración de todos los agentes educativos involucrados. 				
Actividades / tareas	Objetivos	Responsables	Recursos	Cronograma
Orientaciones metodológicas				
Orientaciones metodológicas	1. Planificar el programa con sustento teórico que lo respalde.	Catalina Bustamante		21 agosto al 15 setiembre
Programación del programa				
Etapa 1				
Momento	Hora	Descripción		
1	1.1.	8.30 am	<p>Juego libre con juguetes: Los niños llegarán al salón de clases y podrán jugar libremente como lo hacen cotidianamente en los sectores del aula.</p>	
			<p>Lectura de la carta del duende: Los niños se sentarán en una ronda y se leerá la carta del duende. Se conversará con ellos sobre cómo se sienten y que piensan que sucederá estas dos semanas. (Anexo 2)</p>	
			<p>Clasificación y guardado de juguetes: Los niños guardarán los juguetes de forma autónoma.</p>	
			<p>Elaboración de acuerdos de convivencia: Se les propondrá acordar las normas para el programa, las cuales deben nacer de los niños y serán registradas y representadas por medio de dibujos que se pegarán en el salón.</p>	
	1.2	10.30 am	<p>Refrigerio y recreo: Los niños deben ordenar los materiales y la rutina del refrigerio y recreo se llevará a cabo como normalmente se suele hacer. Se debe dejar claro que durante el recreo tampoco está permitido el uso de juguetes.</p>	
2	2.1	11.15 am	<p>Minuto de silencio:</p>	

			Una vez que finaliza el recreo los niños vuelven al salón de clases y se sientan. Durante el minuto de silencio se elige a un encargado, quien pasará con la varita mágica y tocará la cabeza de los niños que se mantienen en silencio. Mientras tanto, se escuchará música clásica o música instrumental para que se relajen. Una vez finalizado el minuto de silencio se recordarán los acuerdos de convivencia.
2.2	11.20 am	Juego libre: Los niños pueden disponer del material no estructurado que se encuentra en el salón de clases para realizar productos creativos para el juego. Los niños deben elegir libremente los materiales a utilizar o las actividades que realizarán. Los observadores no deben intervenir en ningún momento con propuestas o soluciones, registrando los juegos en cuanto a las conductas lúdicas y los procesos y productos creativos.	
2.3	12.30 pm	Dibujo libre: Se entregará a los niños una hoja en blanco y crayolas y se dará la indicación de que deben dibujar lo que jugaron ese día.	
2.4	12.45	Ronda 2: Se indicará a los niños que el momento de juego ha terminado y que deben guardar y ordenar el material y los productos realizados. Se formará una ronda y las observadoras realizarán las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué dibujaron? - ¿Qué hicieron hoy? - ¿Cómo se sintieron? - ¿Qué les gustaría hacer mañana? 	
2.5	1.15 pm	Salida	
Institución educativa			
Reunión con las autoridades del colegio	1. Explicar el programa "libre de juguetes" a la directora, a directora académica, coordinadora nivel inicial.	Catalina Bustamante	Presentación ppt Carta de compromiso
			21 setiembre

	2. Aprobar la implementación del programa en el nivel inicial			
Reunión profesoras del nivel inicial	1. Explicar el programa “libre de juguetes” a las profesoras del nivel para que lo entiendan de forma integral 2. Armar un cronograma para la implementación de todas las etapas.	Catalina Bustamante	Presentación ppt Programación del programa Cuadro de cronograma	25 setiembre
Padres de familia				
Primera reunión con padres de familia	1. Citar a todos los padres de familia y dar una explicación del programa, la importancia y el rol en el aprendizaje y desarrollo del juego en la infancia y sus beneficios en cuanto al desarrollo de la creatividad y la resolución de problemas de los niños. 2. Recomendar a los padres de familia darle continuidad al programa en casa, explicando su importancia y las indicaciones para hacerlo.	Catalina Bustamante	Presentación ppt	05 octubre
Segunda reunión padres de familia	1. Citar a los padres de familia y aclarar las dudas que surjan a lo largo de programa en cuanto al cambio que ven en sus hijos o en el desarrollo y adaptación de los mismos en el salón de clases durante lo que haya transcurrido del programa. 2. Mostrar evidencias como fotos, videos y materiales hechos por los niños durante programa. 3. Generar un conversatorio de la	Catalina Bustamante	Presentación ppt Material audiovisual	20 octubre

	<p>experiencia que están teniendo los padres de familia con sus hijos en la casa, los comportamientos que los niños están teniendo, los materiales con los que están jugando así como los progresos que se pueden observar en cuanto al juego y la creatividad.</p>			
Tercera reunión padres de familia	<p>1. Mostrar los resultados una vez finalizado el programa en cuanto al progreso creativo en los procesos y productos lúdicos, con ayuda de la información recaudada, las fotos y videos.</p> <p>2. Dar a conocer la importancia de seguir fomentando la creatividad desde el aula y desde el hogar, así como las formas para lograrlo.</p> <p>3. Concientizar a los padres en la importancia del juego en el aprendizaje y desarrollo del niño, buscando que los padres promuevan el juego en sus hijos y comprendan su importancia, permitiendo y fomentando espacios y momentos de juego en casa.</p>	Catalina Bustamante	<p>Presentación ppt</p> <p>Material audiovisual</p>	27 octubre
Alumnos				
Primera etapa implementación del programa en aula	<p>1. Extraer los juguetes del aula, para la cual los niños debieron reconocer los juguetes entre todos los materiales que contiene el salón de clases para luego proceder a guardarlos.</p> <p>2. Explicar a los niños los objetivos del programa</p>	Catalina Bustamante		16 octubre

	<p>por medio de una carta escrita por un duende (anexo 2) quien les cuenta cómo juegan ellos en su mundo. En la carta el duende les cuenta que en su mundo no existen los juguetes, que ellos deben diseñarlos y crearlos y así se divierten usando su imaginación, y les propone a los niños hacer lo mismo por dos semanas.</p>			
Segunda etapa implementación del programa en aula	<p>1. Enfrentar a los niños a la nueva propuesta de hacer uso de su creatividad con el material no estructurado, asumiendo nuevos retos.</p> <p>2. Documentar los progresos y productos de la creatividad en los niños por medio de una rúbrica de observación.</p>	Catalina Bustamante	Material no estructurado	Del 17 al 27 de octubre
Tercera etapa implementación del programa en aula	<p>1. Dar a conocer a los niños el final del programa por medio de la carta del duende final (anexo 3)</p> <p>Reinsertar los juguetes de forma paulatina en el aula y se desarrollaron normalmente los cursos y las rutinas académicas.</p>	Catalina Bustamante	Juguetes Programación de clases	30 octubre

Nota. A continuación se presenta la matriz de acción que corresponde al primer campo de acción mencionado anteriormente.

1.1.2. Segundo campo de acción

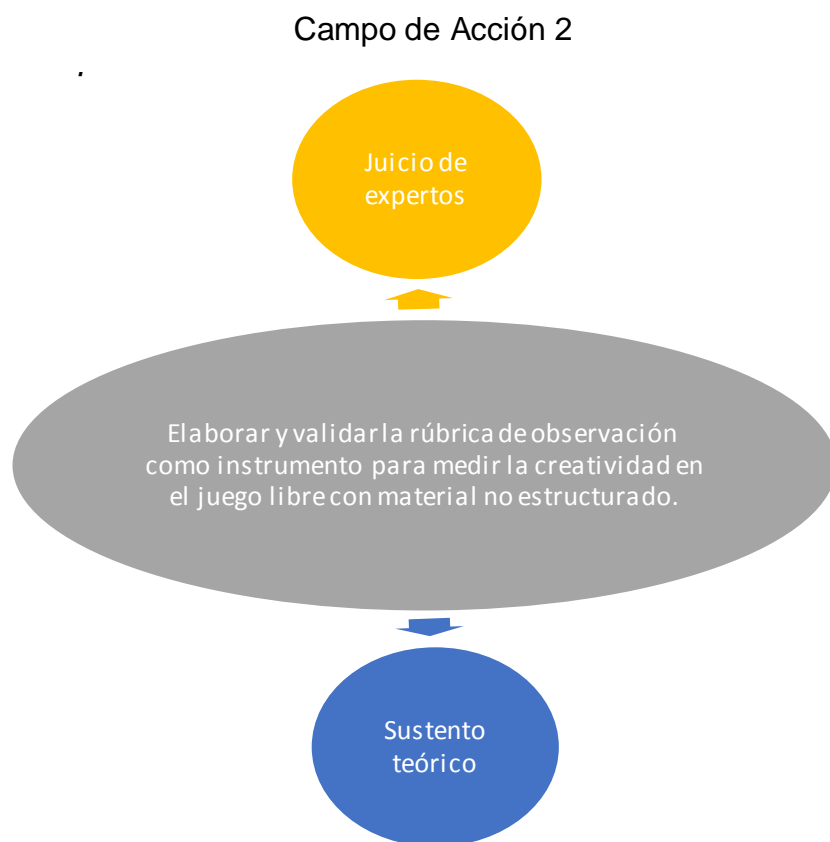


Figura 4. Se presenta el segundo campo de acción desde el cual se aborda la necesidad identificada.

1.1.2.1. Fundamentación de los campos de acción

Tabla 4. Fundamentación campo de acción 2

Campos de acción	Fundamentación
Juicio de expertos	La elaboración de la rúbrica de evaluación estará asesorada por un experto del Ministerio de Educación y validada por distintos profesionales expertos en el tema, una psicóloga experta en infantil, una profesora experta en evaluación y programación educativa y una pedagoga experta en artes y creatividad. (Anexo 9)
Sustento teórico	La rúbrica de evaluación se basó en los indicadores de creatividad de Cerda (2000), quien identifica indicadores que permiten identificar el potencial y estilo creativo de la persona. Se seleccionaron los indicadores que se adecúan a la creatividad en los momentos lúdicos para la elaboración de la rúbrica.

Nota. A continuación, se presenta la fundamentación para el primer campo de acción desde el cual se aborda la necesidad identificada.

1.1.2.2. Matriz del plan de acción:

Tabla 5. Matriz de acción 2

<ul style="list-style-type: none"> Hipótesis acción: Basándonos en la teoría de Cerda (2000), con los indicadores propuestos por el autor, y tras la revisión de los distintos expertos en el tema, se elaborará y validará la rúbrica de observación como instrumento para medir la creatividad en el juego libre con material no estructurado. 				
Actividades / tareas	Objetivos	Responsables	Recursos	Cronograma
Investigación teórica	1. Investigar teoría que respalde la información plasmada en la rúbrica	Catalina Bustamante	Recursos teóricos (libros, internet, etc.)	21 al 25 de agosto
Elaboración de la rúbrica	2. Seleccionar los indicadores más pertinentes para la rúbrica y plasmarlos en el esquema correspondiente	Catalina Bustamante	Recursos tecnológicos	28 agosto al 01 setiembre
Juicio de expertos	3. Validar la rúbrica por distintos expertos	Catalina Bustamante	Recursos humanos	04 al 08 setiembre

Nota. A continuación se presenta la matriz de acción que corresponde al segundo campo de acción mencionado anteriormente.

1.1.3. Tercer campo de acción



Figura 5. Se presenta el tercer campo de acción desde el cual se aborda la necesidad identificada.

1.1.3.1. Fundamentación de los campos de acción

Tabla 6. Fundamentación campo de acción 3

Campos de acción	Fundamentación
Instrumento de evaluación objetivo	Como instrumento de evaluación subjetivo se tomó la rúbrica elaborada, la cual permite recoger información de los indicadores seleccionados en los procesos y productos creativos durante el programa “Libre de juguetes”.
Instrumento de representación subjetiva	Los dibujos de representación libre de los niños respondieron a la pregunta ¿Qué jugaron hoy? De esta manera los niños plasmaron el momento lúdico más significativo de su día.
Interpretación de expertos	Por medio de las guías de observaciones se recogieron las observaciones más significativas de los procesos y productos creativos de los momentos lúdicos. Posteriormente se revisaron las observaciones y se analizaron.
Clima del aula	De la misma manera, se hizo un análisis de las observaciones recogidas del clima del aula en general. De esta manera se obtuvo una visión general del desarrollo del grupo de niños del salón de clases.

Nota. A continuación se presenta la fundamentación para el tercer campo de acción desde el cual se aborda la necesidad identificada.

1.1.3.2. Matriz del plan de acción:

Tabla 7. Matriz plan de acción 3

<ul style="list-style-type: none"> Hipótesis acción: A partir de la información recolectada a través de la rúbrica, la representación subjetiva de los alumnos y la interpretación de las observaciones se logrará analizar de forma integral el contenido de los productos creativos elaborados con material no estructurado en un periodo de tiempo determinado durante el programa “libre de juguetes”. 				
Actividades / tareas	Objetivos	Responsables	Recursos	Cronograma
Instrumento de evaluación objetivo	1. Evaluar diariamente los procesos y productos creativos por medio de la rúbrica de evaluación	Observador 1 Observador 2 Observador 3	Rúbrica de evaluación	16 al 30 octubre
Instrumento de representación subjetiva	1. Evaluar diariamente las representaciones de los momentos lúdicos más significativos para los niños.	Observador 1 Observador 2 Observador 3	Hojas Crayolas	16 al 30 octubre
Interpretación de expertos	1. Documentar diariamente los momentos más significativos para los observadores durante el juego en cuanto a los procesos y productos creativos de los niños.	Observador 1 Observador 2 Observador 3	Ficha de observación	16 al 30 octubre
Análisis de la información recaudada	1. Analizar la información recaudada por los distintos medios utilizados para llegar a conclusiones generales y particulares en los casos de la muestra. 2. Contrastar la información recaudada con la teoría que sustenta el programa	Catalina Bustamante		31 octubre

Nota. A continuación se presenta la matriz de acción que corresponde al tercer campo de acción mencionado anteriormente.

2. Aspectos generales

“Libre de Juguetes” busca traer al salón de clases el entusiasmo innato que tienen los niños para crear y jugar. El programa consiste en dejar de lado la estructura académica, los cursos y las rutinas cotidianas por un periodo de dos semanas, en las cuales los niños tienen la libertad de jugar con material no estructurado durante toda la jornada escolar. Así, los niños llegan al salón de clases y pueden elegir libremente el material con el que jugarán, generando un espacio en el que se da un proceso y producto lúdico creativo con material no estructurado, teniendo que enfrentar situaciones tanto problemáticas, que deben saber superar, como placenteras.

Es aquí donde los niños pueden explorar y descubrir nuevas posibilidades lúdicas por medio del material no estructurado para encontrar respuestas variadas a sus propios pensamientos y deseos. La estructura del programa permite al niño dirigir su foco de atención a sus intereses y desarrollar su autonomía, llevando a cabo sus propias iniciativas.

Los niños son libres de llevar material no estructurado a la escuela, considerando que ellos pueden planificar la creación de algún producto lúdico y no contar con el material necesario en clases. Así mismo, el programa se extiende al hogar del niño. Los padres son informados acerca de la realización del programa en la escuela y ellos son responsables de su continuidad en casa, otorgándoles únicamente material no estructurado para jugar. Cuando hablamos de material no estructurado nos referimos a todo material que no está diseñado específicamente para jugar, por ejemplo: telas, palos, piedras, botellas, papel, chapitas, lana, rollos de papel, tierra, ganchos de ropa, etc.

3. Justificación del programa “Libre de Juguetes”

El juego es una parte fundamental en el desarrollo del infante, permitiéndole:

- Explorar su entorno y la realidad por medio del ensayo-error.
- Aprender a acertar o a equivocarse y volver a intentarlo.
- Descubrir distintas posibilidades de accionar, razonar y de moverse.
- Poner a prueba su imaginación y distintas estrategias para resolver o alcanzar objetivos.
- Expresar emociones
- Relacionarse con los otros; formando así su conducta, lenguaje, aprendiendo a organizarse, negociar y tomar decisiones.

Sin embargo, el juego de los niños se ve muchas veces condicionado por los juguetes que tienen, limitando sus posibilidades lúdicas e imaginativas al objetivo para el cual está diseñado el juguete. El programa “Libre de Juguetes” permite a los niños enfrentarse a una realidad lúdica distinta, en la cual se valora la imaginación y la creatividad del niño para generar momentos de juego por medio del material no estructurado y de las posibilidades de movimiento que tienen.

Durante el programa, los niños tienen la oportunidad de hacer uso de su imaginación y poner en práctica su creatividad para generar momentos lúdicos. Muchas veces los niños pueden frustrarse al no contar con actividades direccionadas por la maestra o con juguetes, sin embargo, esta frustración debe ser reconocida como positiva ya que impulsa a los niños a generar nuevos pensamientos, acciones y posibilidades de juego, permitiéndole reconocer distintas emociones y hacerles frente.

La conducta de los adultos que rodean a los niños durante el programa, tiene una gran importancia para su adecuado desarrollo, ya que los niños siempre buscarán refugio en las respuestas y soluciones de los adultos; sin embargo, son ellos mismos los que deben hacerse cargo de sus emociones y buscar soluciones por sus propios medios.

4. Objetivos del programa “Libre de Juguetes”

4.1. General

Fomentar los procesos y productos creatividad del niño mediante material no estructurado.

4.2. Específicos

- Fomentar la resolución de problemas y tolerancia en situaciones de frustración.
- Promover la creación de ideas mediante el ensayo error para hacer frente a distintas emociones.
- Fomentar la autorregulación de la conducta en el medio social del niño que conlleve a un comportamiento asertivo.

5. Metodología de la investigación

5.1. Tipo y diseño de la investigación

La presente investigación se realizó bajo el paradigma cualitativo, el cual permite percibir al ser humano en su contexto desde una perspectiva holística. En este caso, al niño de 5 y 6 años y el contexto escolar, en este sentido, tal y como lo define Sandín (2003):

"La investigación cualitativa es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos." (p. 123).

Se buscó transformar el espacio del aula y generar un escenario con una propuesta innovadora de intervención que favorezca generar procesos y productos creativos de los niños, así como producir un impacto en la percepción, concepción y práctica pedagógica en los profesores del nivel inicial, en cuanto a la importancia del juego, a la producción creativa y la libertad de accionar de los alumnos.

Se utilizaron las herramientas metodológicas de la investigación acción, según Colmenares y Piñero (2008), quienes mencionan que este modelo de investigación permite estudiar la realidad educativa, comprenderla y transformarla. El generar un contexto específico para la realización de la investigación, permite vincular la teoría y la práctica, la acción y la reflexión. El creador de la investigación acción fue Lewin (1956), quien destaca el carácter participativo durante la investigación y su contribución con el cambio y el desarrollo de la ciencia social. El autor menciona que no debería haber investigación sin acción y viceversa.

El Ministerio de Educación del Perú (2010) promueve la práctica de la investigación acción en el aula; en el documento “Orientaciones metodológicas para la investigación acción”, menciona que “La investigación-acción promueve una nueva forma de actuar, inicia un esfuerzo de innovación y mejoramiento de nuestra práctica que debe ser sometida permanentemente al análisis, evaluación y reflexión.” (p. 21)

Según el Ministerio de Educación del Perú (2010), la investigación acción transforma la realidad y a los sujetos involucrados, ya que al ser partícipes activos, pueden interiorizar y valorar otras experiencias diferentes a las vivenciadas en los contextos tradicionales a los que están acostumbrados. La investigación cumple con los pasos propuestos por el MINEDU (2010): planificar, actuar, observar y reflexionar.

La investigación cumple con las etapas propuestas por Lewin (1956), planificación, acción, observación y reflexión.

Así mismo, cumple con las características propuestas por Pereyra (2008):

Colaborativa: se involucró en la investigación a los docentes, padres de familia, autoridades del colegio y observadores, quienes trabajaron de forma conjunta.

Participativa: todos los agentes involucrados en la investigación reflexionaron de forma conjunta acerca de la investigación, cada uno desde su perspectiva.

Democrática: la investigación responde a un interés educativo común: fomentar los procesos y productos creativos en los niños

Autoevaluación: La investigación fomentó la autoevaluación constante en cuanto a la actitud y al accionar de los distintos agentes involucrados (docentes y padres de familia) en la investigación. Por la relevancia de este aspecto, señalado por Pereyra (2008), es que la tesista diseñó una herramienta de autoevaluación para los docentes del nivel inicial. (anexo 4)

Interactiva: Una vez que finalizó el programa de investigación, se pudo observar una mejora inmediata en los estudiantes.

Contexto situacional: se diagnosticó un problema en una realidad específica (Ver figura 1 del árbol de problema) y se intentó resolverlo.

Esta investigación se pudo realizar gracias al trabajo colaborativo de distintos agentes educativos, cada uno con una tarea específica en la investigación, como se detalla a continuación:

Autoridades de la institución educativa: respaldaron el programa “Libre de juguetes” a fin de beneficiar a los alumnos del nivel inicial en cuanto al desarrollo de la creatividad de los niños.

Padres de familia: accedieron a que se trabaje el programa “Libre de juguetes” con sus hijos. Así mismo, fueron los responsables de que el programa continúe en el hogar.

Docentes del nivel inicial: Asumieron el programa “Libre de juguetes” en sus aulas, para que este sea trabajado por todo el nivel educativo en paralelo.

Observadoras: trabajaron conjunta y colaborativamente para reflexionar sobre el programa aplicado en el salón de clase y generar

espacios de diálogo para construir significados conjuntos de los integrantes de la muestra.

5.2. Población y muestra

5.2.1. Población

La población estuvo compuesta por 28 alumnos de la clase de cinco años, sección "A" del nivel inicial del colegio San Juan Apóstol, ubicado en el asentamiento humano Villa cerrillos, en el distrito de Cerro Colorado de la ciudad de Arequipa.

5.2.2. Muestra

Se seleccionó una muestra compuesta por 10 alumnos del nivel inicial de la clase de 5 años del colegio por convenio San Juan Apóstol de ambos sexos para estudiar cada caso de la muestra de forma individual.

Como criterio de inclusión para la selección de la muestra se utilizó una lista de cotejo del desarrollo, evaluando a los alumnos en las áreas de lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud y desarrollo personal y social. Una vez seleccionados los alumnos con los puntajes más altos, como criterio de exclusión se eliminaron de la muestra a los alumnos que tenían faltas recurrentes a clases y finalmente se excluyeron a los alumnos cuyos padres no estaban de acuerdo en la participación de sus hijos en la investigación.

Todos los padres de familia de la muestra seleccionada firmaron una ficha de consentimiento informado (anexo 5) para autorizar el trabajo requerido de la investigación acción para con sus hijos. De

igual manera, los niños llenaron una ficha de asentimiento informado (anexo 6).

5.3. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

5.3.1. Ficha de observación conductual y de desarrollo

Para la selección de la muestra, se procedió al llenado de una ficha de observación conductual y de desarrollo (anexo 7) por parte de la maestra de aula. La ficha arroja datos acerca de aspectos que permitieran distinguir a los alumnos más aptos para el programa. Esta ficha abarca temas como: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud, y especialmente desarrollo personal y social. Los alumnos seleccionados para la muestra fueron los que arrojaron los resultados más altos del salón en los aspectos mencionados anteriormente.

5.3.2. Ficha de observación y rúbrica de evaluación

Se diseñó una guía de observación y una rúbrica de evaluación de la creatividad basada en los estudios de Gutierrez (2000). Para cumplir con la finalidad del programa “Libre de Juguetes” se realizó la operacionalización de la variable creatividad de la siguiente manera:

Tabla 8. Operacionalización de la variable

Variable	Dimensiones	Indicadores
Creatividad	Originalidad Innovación Flexibilidad y resolución de problemas Imaginación	Alto Normal Bajo

Nota. A continuación se presenta la variable de la investigación con sus respectivas dimensiones e indicadores.

5.3.3. Dibujo Libre

Al culminar cada día del programa, se solicitó a los niños que plasmen en un dibujo lo que habían jugado en el día de forma libre y luego la observadora anotaba el significado que tenía el dibujo para el niño.

5.3.4. Registro de material audiovisual

Las observadoras registraron por medio de fotografías y videos los momentos más significativos de los procesos y productos creativos.

5.3.5. Ficha de autoevaluación para observadores

Se diseñó una ficha de autoevaluación para los observadores basada en cinco criterios. El involucramiento, las preguntas pertinentes, la tolerancia, el manejo de normas de convivencia y la capacidad de observación (anexo 8).

5.3.6. Procedimientos de la recolección de datos

Al inicio de la investigación, se procedió a solicitar el permiso correspondiente a la institución educativa para la ejecución del programa y la investigación que la tesis conlleva. Luego, se realizó una reunión con la directora del colegio, la directora académica, la coordinadora de inicial y las profesoras del nivel, para explicarles el programa “Libre de Juguetes” y sus beneficios en el desarrollo de los alumnos de preescolar.

Se determinaron los siguientes pasos para la recolección de datos:

Realizar una prueba piloto de la aplicación de la rúbrica. Esto se llevó a cabo en la institución educativa Max Uhle, centro educativo en el que se viene aplicando un programa similar.

Realizar la observación de los niños para la selección de la muestra. La docente de aula llenó la ficha de ficha de observación conductual y de desarrollo de cada uno de sus estudiantes.

Determinar la muestra pertinente. Tras la evaluación de las fichas de observación conductual y de desarrollo, se seleccionó a los niños que formaron parte de la muestra para el estudio de casos.

Reunir a los padres de familia de toda la población. Se convocó a los padres de familia con la finalidad de capacitarlos respecto al programa a ejecutarse, a modo de concientizarlos y que acompañen en casa las propuestas lúdicas planteadas, a fin de reforzar los resultados del programa en sus hijos.

Aplicar el programa “Libre de Juguetes”. Con la muestra de 10 niños, se procedió a la observación de los alumnos durante todo el desarrollo del mismo, utilizando la guía de observación diseñada para evaluar los

productos creativos de los niños. Así mismo se complementaba esta guía, a modo de representación libre, con un dibujo de los niños que respondía a la consigna: dibuja lo que jugaste hoy.

Documentar el estudio con videos y fotos. Se procedió a registrar audio visualmente el proceso.

Llenar la rúbrica. Al finalizar cada jornada, se procedió a llenar la rúbrica a partir de las fichas de observación, dando una evaluación final a los procesos y productos creativos. Finalmente se aplicará una evaluación en la cual el niño podrá plasmar sus representaciones mentales y estado emocional.

Citar a los padres de familia. Los padres de los niños fueron citados a la mitad y al final del programa. Se les mostró los efectos y resultados del programa, se recalcó la importancia del juego en sus hijos y se explicó el rol fundamental de la lúdica en el desarrollo cognitivo y motriz de los niños.

5.3.7. Técnicas para procesar los datos

Se recopiló la información recogida por los observadores a través de la guía de observación, y luego se procedió a validar las interpretaciones a partir de la triangulación de datos recogidos de la guía de observación, los resultados de la rúbrica, el material audiovisual y los dibujos de los niños.

Triangulación de Información

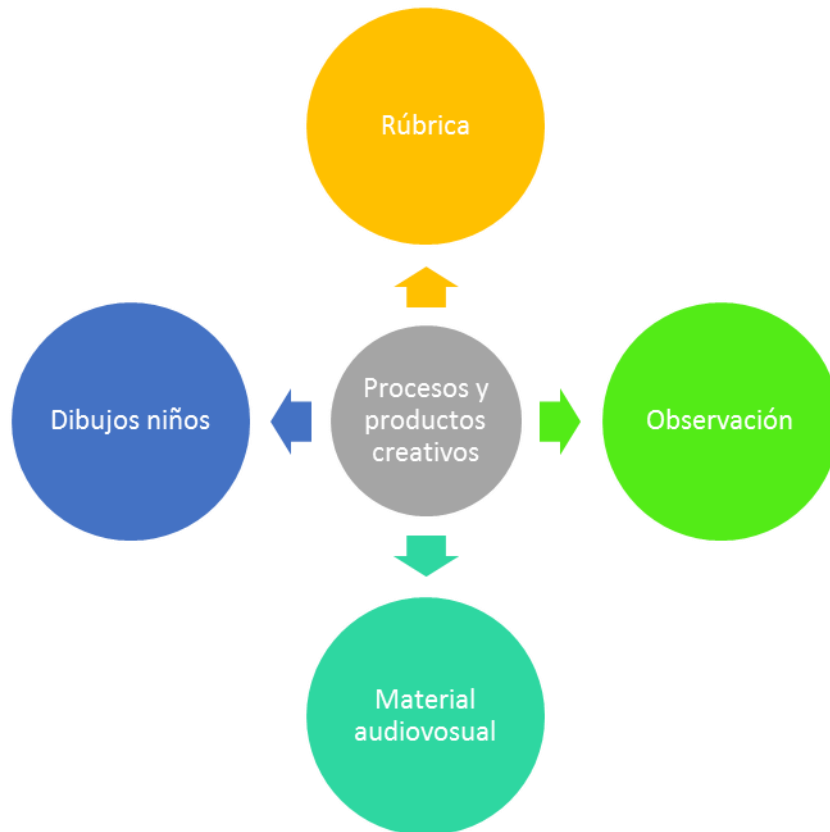


Figura 6. Técnica de triangulación

De este modo se contrastó lo observado entre los evaluadores y el significado de los procesos y productos creativos en otras circunstancias y/o perspectivas. Esto permitió aumentar la credibilidad de las interpretaciones. Los datos de la muestra sirvieron para inferir y obtener conclusiones acerca de la población sobre los cuales fueron extraídos.

Se ejecutó un análisis descriptivo de las producciones creativas de los niños en el transcurso del programa de juego.

“La interpretación que se haga de los datos puede diferir de la que podrían realizar otros investigadores, lo cual no significa que una interpretación sea mejor que otra, sino que cada quien posee su propia perspectiva.” Lapadar, 2009 (como se citó en Hernández Sampieri, 2014, p. 419)

Capítulo III: Desarrollo de la propuesta: Programa “Libre de Juguetes”

1. Desarrollo de la implementación

El programa se llevó a cabo según lo planificado, obteniendo resultados interesantes en la población. A continuación, se describirá como fue la evolución del programa durante las dos semanas de aplicación en la población de niños, en el salón de clases en general.

1.1. Descripción general de la implementación

Día 1:

- Los niños escucharon atentamente la carta del duende y quedaron sorprendidos por la propuesta de guardar los juguetes. Algunos de ellos no estuvieron de acuerdo diciendo que iban a aburrirse sin juguetes, otros estaban emocionados con la idea.
- Luego, se extrajeron los juguetes del salón de clases con los niños, todos participaron y posteriormente se crearon los acuerdos de convivencia para la ejecución del programa. Los niños propusieron las siguientes consignas para el programa: “somos amigos y no peleamos”, “sabemos escuchar”, “no traemos juguetes de la casa ni sacamos juguetes en clase” y “no jugamos con juguetes”.
- Al ser el primer día, se pudo observar que los niños no exploraron el material no estructurado y sus posibilidades.
- En las actividades de los niños predominó el juego motor, explorando distintos movimientos con los muebles del salón de clases. Jugaron con las mesas, sillas y estantes, trepando y saltando, arrastrándose

por el piso, empujando las sillas por el salón de clases. A pesar de que un grupo de niños tuvo la iniciativa de formar un tren, no hubo una comunicación efectiva entre los niños para lograrlo.

- Al inicio del día, los niños se mostraron desesperados, haciendo mucha bulla. Además en la clase hubo un ambiente violento y con poca comunicación. Muchos niños se mostraron confundidos, preguntando repetidamente si podían ir al baño o si podían tomar agua.
- En la segunda parte del día, después del recreo, los niños demostraron estar un poco más calmados; sin embargo, en el ambiente siguió predominando la bulla y se percibió que los niños estaban desesperados. Un grupo de niños se sentó en una ronda y empezaron a hacer juegos verbales de rimas y palabras. Otro de los niños propuso traer arena y chapitas el día siguiente para poder jugar.

Día 2

- Los niños descubrieron que podían jugar con el papel reciclado que había en uno de los estantes de la clase.
- Algunos niños llevaron material (arena, piedras, hojas, palitos) a la clase, sin embargo no jugaron con el mismo.
- En un momento, un grupo de niños sacó las hojas y los palitos, pero no se concretó ningún tipo de juego.
- En la primera parte del día, los niños empezaron a producir distintos objetos con el material no estructurado, sobre todo con papel y cinta, como pelotas, camas en los estantes y dibujos con los que juegan. Un grupo jugó en una esquina a hacer cartas, otros hicieron disfraces con el papel y la cinta, otros cortaron hojas, hicieron camas sobre los

estantes con papelotes, casas sobre las mesas con las sillas y pliegos de papel, iniciando procesos creativos interesantes. Otro ejemplo de esto fue un grupo de niños que empujando las sillas jugaron al grifo con una pita que pegaron a la pared.

- En general, la primera parte del día estuvo bastante tranquila ya que los niños se comunicaron mejor. Sin embargo, un grupo de niños se mostraron muy confundidos y aburridos y al encontrar unas hojas con unos dibujos se dedicaron a pintar los dibujos de las hojas y a cortarlos, mostrando una actitud muy poco creativa.
- La segunda parte del día, al haber agotado todas las posibilidades con los pliegos de papel, jugaron con las sillas a empujarlas, apareciendo nuevamente un juego básicamente motor y poco creativo. Nuevamente el ambiente estuvo bastante alborotado.
- En general, en el día, se pudo observar que en un inicio aparecieron procesos creativos interesantes, y estos disminuyeron en la segunda parte del día. Las observadoras reflexionan en que es importante considerar que los niños llegan al salón de clases en la mañana poco a poco, y los niños que llegan se van integrando a los grupos de juego, por lo que tienen que asumir los roles que se les asignan y es más fácil organizarse al ser menos niños.

Día 3:

- En general, los niños se mostraron más tranquilos que los días anteriores.
- Un niño llevó un carro de cartón hecho por él mismo. Otros llevaron tierra, una botella con agua y harina y otros materiales que esta vez utilizaron durante el juego.
- Por otro lado, se puso en la clase a disposición de los niños, palitos de colores, lana y algunos cilindros de cintas.

- A pesar que los niños demostraron estar más tranquilos, no lograron generar procesos y productos creativos de alto nivel.
- En la segunda parte del día, se agregó la regla de que los niños no podían jugar con los muebles del salón como sillas y mesas, ya que estas se estaban dañando. Esto limitó el juego motor que estaba predominando hasta ese momento, por lo que los niños se mostraron frustrados.
- Para compensar la nueva norma de no jugar con el mobiliario, se puso a disposición chapitas de botellas, las cuales fueron descubiertas y utilizadas por los niños.

Día 4 y 5:

- Los niños llegaron contentos al salón de clases.
- El juego ambos días fue bastante similar. Los niños salieron a jugar a la parte de afuera del salón, creando una leyenda de la mano negra. Cada niño tiene una versión diferente de la historia y todos se muestran muy intrigados por esta. Unos creen que es un oso con una garra negra, otros una mano que está durmiendo y que hay que tener cuidado con despertarla, otros creen que la mano negra está en la tierra y va a salir a atraparlos. Este juego se repitió con similares características el día 5.
- La mayor parte del grupo de niños jugaron afuera del salón ambos días. Lo hicieron en el bio huerto y en los árboles descubriendo insectos.
- El juego fue creativo en cuanto a la producción de historias; sin embargo, no se creó ningún producto final con el material.
- El juego sensorial, con los elementos de la naturaleza como tierra, hojas y agua; y la creación de historias, predominó ambos días.
- Se pudo observar que progresaron mucho en su forma de expresar sus emociones en las rondas de conversación. Cuando las observadoras realizaban las preguntas, los niños respondían con

mayor rapidez, entusiasmo, categorías y haciendo énfasis en que emoción habían sentido en los momentos lúdicos más significativos.

Día 6 y 7:

- Estos días fueron los de mayor generación de procesos y productos creativos en el aula. Los niños se mostraron entusiasmados y se involucraron en todo momento en los juegos.
- El día 6 se les entregó a los niños unos retazos de telas pequeños, una caja y botellas. Los niños crearon juegos distintos a la semana anterior, mostrando mayor creatividad.
- Algunos de los procesos nuevos que se observaron fueron el hacer cemento con la tierra, cocinar con elementos de la naturaleza, jugar a buscar tesoros, disfrazarse con los retazos de telas, crear una fábrica de carteras de papel, elaborar máscaras de papel para interpretar distintos personajes, etc.
- La participación de los niños fue general, todos los niños de la clase juegan en todo momento, ya no se sintieron inseguros ni buscaron respaldo en las observadoras.
- El ambiente en el salón se percibió más armonioso, todos los niños tuvieron actividades en mente para realizar.
- Se incrementó significativamente la calidad creativa de las historias que contaron los niños, pues incluyeron mayores elementos en la trama y figuras en el relato, teniendo que asumir los roles de los personajes de las historias.
- Al final de la jornada, en el momento en el que los padres de familia recogían a sus hijos del colegio, comentaron que los niños estaban asistiendo alegres al colegio y llegaban a sus casas más cansados de lo normal.

Día 8:

Este fue el día de mayor generación de procesos y productos creativos de los niños del salón de clases, mostrando un alto nivel de involucramiento en las actividades lúdicas, generación de ideas, comunicación entre ellos, exploración del material y sus posibilidades. Todas las observadoras coincidieron en esta percepción, asombrándose por las posibilidades de producción y creación con el material no estructurado.

- Se observa que los procesos y productos son altamente creativos y los momentos lúdicos son más duraderos.
- Al igual que los días anteriores, se puede observar que todos los niños del salón juegan, la mayoría en grupo.
- Los niños se expresan mejor en las rondas y pueden identificar más sentimientos. De igual manera, al describir sus dibujos se expresan mucho más, describiendo un mayor número de detalles y explicando las distintas situaciones plasmadas.
- Las historias que se generan en los momentos lúdicos son más estructuradas y completas, con distintos personajes que son interpretados por los niños y la creación de los escenarios en los que estas historias se desenvuelven.

Día 9 y 10

Estos últimos días del programa se pudo identificar que la mayoría de niños se sienten frustrados al haber explorado con todas las posibilidades del material. Este proceso se percibe como algo positivo ya que los niños se ven presionados a solucionar el problema y generar nuevos procesos mentales para la producción creativa de nuevos momentos lúdicos.

- Los niños dejan de jugar con elementos de la naturaleza, se pudo observar que la calidad de los procesos y productos creativos disminuye.
- Los niños se mostraron un poco más agresivos al no generar momentos lúdicos significativos.
- Se notó una tendencia a buscar respaldo en las respuestas y propuestas de las observadoras y al no encontrarlas se frustraron.
- Buscan generar nuevos productos con el material, sin embargo no logran concretar los mismos.
- Los niños exploraron y agotaron las posibilidades de juego con el material en el salón, por lo que se generó un proceso de frustración interesante en el que tienen que buscar soluciones y respuestas propias.

Día 11:

- Los niños escucharon atentamente la carta del duende, se alegraron de tener los juguetes de vuelta, sacaron y ordenaron todo en la clase.
- Se pudo observar que los niños, a pesar de tener los juguetes de vuelta, no jugaron con los mismos y siguieron produciendo sus propios juguetes.
- Así mismo, a partir del programa, los niños dejaron de utilizar los juguetes según su finalidad y combinaron varios de ellos para crear distintos escenarios de juego.

2. Evaluación

Tabla 9. Rúbrica de observación: productos creativos en el programa “Libre de Juguetes”- Observación: Individual

Indicador: Originalidad	Se observa el grado de involucramiento del estudiante mediante el uso de materiales no estructurados que lleven a realizar un producto de origen propio y novedoso			
	1. No efectivo	2. En proceso	3. Efectivo	4. Altamente efectivo
Descripción	El alumno observa a sus compañeros sin involucrarse en el momento lúdico, por lo tanto no hay evidencia de un producto creativo	El alumno observa a sus compañeros y copia productos creativos lúdicos con el material no estructurado.	El alumno se involucra en el momento lúdico generando productos creativos de origen propio.	El alumno se involucra en el momento lúdico generando producciones creativas de origen propio y novedoso.
Criterios principales	Material no estructurado: * El alumno no trabaja con el material no estructurado y todo o casi todo el tiempo se dedica a la observación del trabajo de sus compañeros. Producto: * El alumno no genera un producto en los momentos de juego lúdico en la sesión.	Material no estructurado: * El alumno hace uso del material no estructurado para copiar producciones creativas de sus compañeros. Producto: * El alumno copia un producto elaborado por otro compañero, no agregando prácticamente ningún aporte de origen propio. Novedoso: * El alumno no genera un producto novedoso por iniciativa propia, sino este producto es resultado de la copia.	Material no estructurado: * El alumno genera producciones propias con el material no estructurado. Producto: * El alumno genera un producto de origen propio. Novedoso: * El alumno, si bien genera un producto, este no es novedoso, pero tampoco es una copia, se entiende por novedoso que cause sorpresa y sea fuera de lo común.	Material no estructurado: * El alumno genera producciones propias y novedosas con el material no estructurado. Producto: * El alumno genera un producto propio. Novedoso: * El alumno genera un producto novedoso, que cause sorpresa y sea fuera de lo común.
Aclaraciones	<p>* Origen propio: La idea que conlleva a la realización del producto creativo es de origen propio, por lo tanto no proviene de una copia inmediata del trabajo de otro compañero, pero si puede ser generada en base a las experiencias y saberes previos del alumno.</p> <p>* Novedoso: Es original, fuera de lo común, causa sorpresa. El material no estructurado es acoplado a otro material y/o modificado, dando lugar una producción creativa, nueva y distinta a lo que el niño generalmente produce.</p> <p>* Momento lúdico: Tiempo de juego que tiene una duración determinada. La duración de un momento lúdico depende del niño, ya que al ser el juego libre, es él niño el que decide iniciar o finalizar un juego para iniciar uno nuevo.</p> <p>* Producto creativo: Manifestación de la creatividad en un resultado tangible de un proceso a través del cual se acopla, rediseña y modifica material no estructurado para darle lugar a un elemento físico el cual es utilizado en el momento lúdico.</p>			

Indicador: Flexibilidad	Se observa el grado de adaptabilidad del estudiante en cuanto al uso de material no estructurado para resolver una situación problemática relacionada al momento lúdico			
	1. No efectivo	2. En proceso	3. Efectivo	4. Altamente efectivo
Descripción	El alumno no enfrenta adecuadamente una situación problemática relacionada a la creación mediante el material no estructurado, sin poder adaptarse a la misma para superarla o mostrando frustración e incomodidad.	El alumno intenta enfrentar una situación problemática relacionada a la creación mediante el material no estructurado, sin poder adaptarse a la misma, mostrando incomodidad.	El alumno hace uso del material no estructurado para adaptarse a una situación problemática, y lo logra.	El alumno genera propuestas en el uso del material no estructurado para la resolución de unos problemas relacionados al momento lúdico, mostrando una gran fluidez de ideas y logrando superar situación problemática.
Criterios principales	Adaptabilidad: * El alumno no logra adaptarse o enfrentar una situación problemática relacionada a la creación mediante el material no estructurado.	Adaptabilidad: * El alumno intenta adaptarse a una situación problemática, proponiendo posibles alternativas en la creación mediante el material no estructurado, sin embargo, no llega a concretar ninguna.	Adaptabilidad: El alumno se adapta a una situación problemática relacionada a la creación mediante el material no estructurado, concretando un producto creativo.	Adaptabilidad: El alumno genera un alto* número de ideas y propuestas para adaptarse a una situación problemática, y lo consigue.
Aclaraciones	Adaptabilidad: Capacidad de acomodarse a una situación de dificultad, que exige una modificación de conducta y cambio de medios para alcanzar un objetivo, en el caso de este indicador se considerará solo esta capacidad relacionada a la generación de ideas y propuestas y a la creación mediante el uso del material no estructurado. Situación problemática: Asunto que necesita de una solución para poder continuar con normalidad la actividad planificada. *Alto: de dos a más ideas y propuestas			

Indicador: Imaginación	Se observa el grado de generación de ideas alrededor del material no estructurado que conlleva a la significación simbólica que le otorga el niño al producto			
	1. No efectivo	2. En proceso	3. Efectivo	4. Altamente efectivo
Descripción	El alumno no le otorga un significado más que el real al material no estructurado	El alumno intenta otorgarle al material no estructurado un significado simbólico, sin embargo sigue siendo un significado relacionado al ámbito real.	El alumno le otorga un significado simbólico al material no estructurado.	El alumno le otorga un significado simbólico al material no estructurado y contextualiza este significado propio en una historia fantástica.
Criterios principales	Significado real: * El alumno no le otorga más significado que el real al material no estructurado. Significado propio: * No logra otorgarle un significado de origen propio al material no estructurado. Contextualización del significado: *El alumno no logra crear una historia que contenga el producto creativo por medio de la imaginación.	Significado real: * El alumno se queda en el significado real del material no estructurado. Significado propio: * El alumno le da un significado propio al material, siendo este muy ligado al real. Contextualización del significado: * El alumno no logra crear una historia que contenga el producto creativo por medio de la imaginación.	Significado real: * El alumno pasa a segundo plano el significado real del material. Significado propio: * El alumno le otorga un significado propio al material no estructurado. Contextualización del significado: * El alumno no logra crear una historia que contenga el producto creativo por medio de la imaginación.	Significado real: * El alumno pasa a segundo plano el significado real del material. Significado propio: * El alumno le otorga un significado propio al material no estructurado y crea una historia* el torno al mismo. Contextualización del significado: * El alumno crea una historia* que contiene el producto creativo por medio de la imaginación.
Aclaraciones	* Significado real: Idea o concepto que representa un objeto de forma universal. * Significado simbólico: significado o concepto que le otorga la persona a un objeto para la representación de un objeto ausente, por medio de la fantasía y la imaginación. * Contextualización del significado: Creación de una historia fantástica que contenga el significado simbólico de un elemento dentro de la misma. * Producto creativo: Manifestación de la creatividad en un resultado tangible de un proceso a través del cual se acopla, rediseña y modifica material no estructurado para darle lugar a un elemento físico el cual es utilizado en el momento lúdico. *Historia: El observador puede llegar a esta historia por medio de preguntas dirigidas al alumno, quien debe ser capaz de responder cómo se llama su producción creativa, qué es y/o cuál es su función y qué le sucede dentro de la historia que ha creado.			

Nota. A continuación, se presenta la rúbrica de evaluación elaborada específicamente para la investigación acción presente, la cual mide la creatividad en cuanto a los indicadores de originalidad, flexibilidad e imaginación.

2.1. Ficha de observación por día

Tabla 10. Ficha de observación por día

Fecha:	Alumno 1:	Alumno 2:	Alumno 3:
Observación de conductas lúdicas, procesos y productos creativos			

Nota. A continuación, se presenta la ficha de observación que permite recoger la información observada durante el proyecto por las observadoras de forma diaria.

Capítulo IV: Evaluación y difusión de resultados

1. Resultados de rúbricas y fichas de observación por caso

1.1. Caso 1

1.1.1. Rúbrica de evaluación

Tabla 11. Resultados rúbrica de evaluación caso 1

Caso 1		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre		X				X					X	
2	Martes 17 de octubre	X					X				X		
3	Miércoles 18 de octubre		X				X				X		
4	Jueves 19 de octubre			x				x			X		
5	Viernes 20 de octubre		X				X				X		
6	Lunes 23 de octubre				X				X				X
7	Martes 24 de octubre				X				X				X
8	Miércoles 25 de octubre				X				X				X
9	Jueves 26 de octubre			x				x				x	
10	Viernes 24 de octubre			x				x				x	

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 1 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.1.2. Ficha de observación por día

Tabla 12. Ficha de observación caso 1

Caso 1	
1	<ul style="list-style-type: none">• Inició el programa realizando juegos físicos, bastante violentos y explosivos.• Copia el juego de otros niños de las carreras de sillas, las apoya y empuja con fuerza.• Jugó a apoyar las sillas y creó vagones, diciendo que era un camión. Luego convirtió el camión en un tren, otorgándole un significado simbólico a las sillas.• Se sintió bien por no tener juguetes, todo el día se mostró activo y entretenido. Sin embargo no hizo mucho uso del material no estructurado más que las sillas.
2	<ul style="list-style-type: none">• La primera parte del día, el caso 1 prefirió observar, conversar y que hagan el trabajo con el material por él. Observa a sus compañeros sin involucrarse en el momento lúdico, por lo tanto no hay evidencia de un producto creativo.• Después del recreo regresó a jugar, predominando el juego físico.• Saltó y corrió por toda la clase.• Hizo aviones de papel y los lanzó por el salón.• En el día en general prefirió jugar solo. En general tuvo propuesta de creación mediante el material no estructurado, sin embargo no llega a concretar ninguna efectivamente.
3	<ul style="list-style-type: none">• El caso 1 inició el día jugando sobre las sillas y jugando a los carros con las mismas, otorgándole al material un significado simbólico. Sin embargo este juego no duró mucho.• Luego, el caso 1 descubrió las chapitas y empezó a armar una pirámide con las mismas. Estuvo muy involucrado en su juego solitario.

	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez que logró terminar su pirámide sus amigos se sorprendieron mucho de lo que había logrado y el mostró sentirse orgulloso. • La segunda parte del día construyó pirámides con sus amigos, involucrándolos en el juego y enseñándoles a reproducir su creación.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Inició armando un tren haciendo uso de las cajas y la silicona por iniciativa propia. • Luego observó como los demás construyen con las chapas, sin embargo no se involucró el juego. • Lanzó fichas hacia una misma dirección. • Construyó una torre con chapas, como una pirámide. Los otros niños se interesaron mucho en este juego. Para esto requirió de una gran habilidad motriz, capacidad de sostener la concentración y perseverancia.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Empezó el día jugando con las mesas, un poco violento. • Involucró a otros niños en su juego, el cual consistió en mover las mesas con intensidad para hacerlas caer. • Buscó innovar, trepando a lo más alto de la mesa con sillas. • En el juego predominó el movimiento corporal, sin medir las consecuencias de sus actos. • Jugó esporádicamente con el material no estructurado, como por ejemplo con un tubo, utilizándolo como una espada y con las chapitas construyendo distintos objetos. No le otorgó un significado simbólico al material no estructurado, no logra adaptar el material al juego.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Jugó al barco pirata, creando historias y otorgándole un significado simbólico al material no estructurado durante el juego. • Luego jugó a la cocinita, trajo agua y creó distintas historias con sus amigos entorno al juego.

	<ul style="list-style-type: none"> • El juego del té se transformó a mezclar tierra con agua y vende chocolate, creando una historia sobre la situación. • Continuó utilizando esta mezcla, sin embargo cambió el juego y diciendo que es cemento para construir una torre. • Se observó que se integró con sus compañeros del salón, generando producciones creativas en conjunto así como historias lúdicas. • Jugó con las chapitas y construyó una torre, por un momento breve. • Finalmente creó una armadura con cajas de cartón y cintas.
7	<ul style="list-style-type: none"> • Repitió el juego del día anterior con agua y tierra, pero esta vez construyó castillos, colocando banderas en los castillos con palitos. • El caso 1 se involucró con sus compañeros en los distintos momentos lúdicos, dirigiendo el juego e indicándoles que hacer en los castillos y construcciones con tierra y agua. • Su objetivo fue lograr construir castillos muy altos, por lo cual invirtió mucho tiempo en este juego. • En la segunda parte del día utilizó una caja de cartón como si fuera un barco y empieza a avanzar con él, generando una historia alrededor de la caja. • Finalmente amarró una pita a su pie y quiso jalar la mesa de esta forma.
8	<ul style="list-style-type: none"> • El caso 1 repitió el juego del día anterior, trabajando con tierra y agua para construir castillos. • Luego pasó dentro del salón y jugó a construir casas con sus amigos utilizando las telas. • Generó propuestas en el uso del material no estructurado y para hacer uso del mismo en la solución de problemas. • La segunda parte del día jugó solo y construyó carros con chapas de botellas, las cuales pegó con silicona. Utilizó los sorbetes como

	<p>faros de los carros. Este producto creativo fue de origen propio y novedoso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hubo un incidente en el que le quitaron la silicona y él lo aceptó y la prestó. Luego, se acercó a ayudar a sus amigos para enseñarles cómo construir carros y que terminen rápido su creación para poder jugar.
9	<ul style="list-style-type: none"> • Inició el día con un juego predominantemente físico y creativo. Usó una llanta como auto para hacer una carrera. • La primera parte del día jugó afuera con el material. • La segunda parte del día repitió el juego del día anterior, haciendo carritos y distintos objetos con chapas y pegándolas con silicona.
10	<ul style="list-style-type: none"> • Construyó un camión y distintos objetos con chapitas, como los días anteriores. • Uno de sus amigos lo rompe una de sus creaciones por pelear por la silicona. El caso 1 reacciona muy bien, lo arregla y sigue jugando. Se queda muy tranquilo después del incidente. • Prácticamente todo el día está solo y pausado.

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 1.

1.1.3. Representación gráfica

Día 1



Figura 7 "Hice un robot." El niño dibujó un robot, sin embargo, no creó el producto este día.

Día 2



Figura 8. "Estaba haciendo carros y robots con papel". El caso 1 dibujó un robot y un carro, a pesar de que no produjo este material, situación que se dio el día anterior también.

Día 3



Figura 9. "Dibujé la torre de chapitas que hice"

Día 4



Figura 10. "He hecho con tapas un león". A pesar de que el caso 1 no construyó un león con tapas, esta vez mencionó uno de los materiales que predominó en su juego el día.

Día 5



Figura 11. "Yo y las chapas"

Día 6



Figura 12. "Estoy yo jugando con chapitas, hice una torre grande". El caso 1 continuó dibujando chapitas, estas sí estuvieron presentes en alguno de los momentos lúdicos del día. Sin embargo, el juego con este material fue muy breve, habiendo otros momentos más significativos que hubiese podido representar.

Día 7



Figura 13. "He dibujado una mesa que estoy jalando"

Día 7



Figura 14. "He dibujado un barco". Este día el niño logró plasmar lo que representaron los momentos lúdicos más importantes para él.

Día 8



Figura 15. “Estaba haciendo carros con chapas y con silicona, ahí también estoy yo.” El caso 1 dibujó los carros que construyó con chapas, producto valorado como altamente creativo y original por las observadoras y admirado por los compañeros del salón.

Día 9



Figura 16. “Dibujé al tiburón que hice con chapitas. Usé silicona. También estoy yo en el dibujo.”

Día 10



Figura 17. "He hecho un avión y he jugado con el Mathías."

1.1.4. Material visual

Día 3:



Figura 18. Evidencia visual

Día 8:



Figura 19. Evidencia visual

1.2. Caso 2

1.2.1. Rúbrica de evaluación

Tabla 13. Resultados rúbrica de evaluación caso 2

Caso 2		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre		x				X				x		
2	Martes 17 de octubre				x				X			x	
3	Miércoles 18 de Octubre			X				X					X
4	Jueves 19 de octubre				X				x				X
5	Viernes 20 de octubre			X				x			x		
6	Lunes 23 de octubre			X				x				x	
7	Martes 24 de octubre			X					X				x
8	Miércoles 25 de octubre												
9	Jueves 26 de octubre				x				X				x
10	Viernes 24 de octubre			X				X			x		

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 2 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.2.2. Ficha de observación por día

Tabla 14. Ficha de observación caso 2

Caso 2	
1	<ul style="list-style-type: none">• El caso 2 inició el programa poniendo una silla sobre otra para experimentar que ocurría.• En seguida, trepó a todos los estantes y sillas de la clase. Jugó con sus amigos sobre los mismos, mostrándose bastante feliz por poder hacer lo que él deseaba.• Armó una camita sobre uno de los estantes y le puso una almohada con una bola de papel.• Luego, utilizó papel para hacer un avión y persiguió a sus amigos con él.• Continuó sacando más papel y repitió el juego, hizo aviones con sus amigos y los persiguió.• Una vez que sus amigos se aburrieron él se quedó jugando solo en el piso, con el papel, sin embargo este era un juego sin sentido.• En la segunda parte del día, regresó del recreo a buscar sus aviones y unió dos de ellos diciendo que estaba buscando que sean más fuertes.
2	<ul style="list-style-type: none">• Al iniciar el día, el caso 2 solicitó cinta para hacer almohadas con papel, juego que realizó el día anterior. Una vez que realizó las pelotas de papel fue nuevamente a los estantes para utilizarlas como almohadas.• Luego utilizó el material creado como pelotas para jugar futbol.• Inició el juego pateando la pelota por el salón. Los demás niños se unieron a su juego rápidamente.• A continuación, se unió a un grupo de niños quienes estaban confeccionando ropa con papel. Hizo un poncho para él y luego empezó a hacer chompas para sus amigos.

	<ul style="list-style-type: none"> • El caso 7 y el caso 2 estuvieron confeccionando ropa por un largo rato, y disfrazaron a una niña de reina. Cortó papel e hizo tres modelos de corona y fue mejorando y perfeccionándolas. • Cuando se le acabó la cinta encontró rápidamente la solución y pegó con goma. • En la segunda parte del día, el caso 2 retomó el juego de las almohadas y decidió hacerle una funda a su almohada con papel, decorándola con plumones mencionando que quería que su almohada sea la más cómoda y bonita con esa funda.
3	<ul style="list-style-type: none"> • El caso 2 descubrió que podía jugar fuera de la clase. Jugó todo el día en este espacio. • Inventó una leyenda de la mano negra. Esta leyenda la empezó al encontrar una piedra en forma de volcán. Contó la historia a todos los niños, la cual decía que en el bio huerto había una mano negra que estaba escondida en la tierra y debías caminas sigilosamente por el lugar porque si no está te podía atrapar. La leyenda se propagó entre todos los niños. • La segunda parte del día jugó con tierra y barro, sin embargo no logró producir nada en especial.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevamente jugó fuera de la clase. Rompió una piedra blanca para hacer tizas, luego lo mezcló con agua e hizo pintura. • Después decidió jugar a la cocinita y usó piedras como mesas y sillas para poder cocinar. • Experimentó metiendo bichos al agua, los pasó por el embudo. • Así mismo, experimentó con el agua y los embudos, estuvo intentando encontrar la manera de llenar el embudo dentro de una jarra. • Retomó el juego de la cocinita y utilizó una goma como fideos. • Retomó también el juego de la piedra y la rompió para producir más tizas.

	<ul style="list-style-type: none"> • En la segunda parte del día, fue a jugar al bio huerto e imaginó que existen puertas entre los árboles • Retomó el juego de la cocina y utilizó embudo para servir leche, que era agua con pintura blanca de las piedras que había roto. Creó toda una historia a partir del juego de la cocinita, diciendo que el vendía leche, utilizando sus dedos como unidad de medida. También vendió torta hecha con tierra.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Inició el día jugando con agua, chapitas y tierra, realizando distintos experimentos con estos materiales. • Luego empezó a hacer tortas, utilizando distintas formas de medición para la realización de las mismas. • Pasó toda la primera parte de la mañana descubriendo diferentes opciones para trabajar con la tierra y el agua. • La segunda parte del día decidió jugar en los estantes con sus amigos, a saltar, a pasar de un estante a otro, a dormir sobre los mismos, etc. No se concreta ninguna historia en este momento del juego.
6	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, jugó con agua a regar y cuidar las plantas y crear historias. • Luego participó del juego del cemento que estaban jugando otros de sus amigos, quienes preparaban cemento para la construcción con distintos ingredientes. El caso 2 contribuyó todo el tiempo a la invención de la historia alrededor de ese momento lúdico. • El caso 2 empezó el juego del volcán con agua, en una piedra que tenía forma de volcán que encontró en el biohuerto. • La segunda parte del día jugó con papel cinta y tela, creó una máscara diciendo que era su papá. • Al final del día jugó a lanzar su sombrero y que este se quede colgado en las esquinas de las mesas.
7	<ul style="list-style-type: none"> • Al principio del día jugó a la reina y al rey, utilizando una silla como el trono del rey.

	<ul style="list-style-type: none"> • Creó una puerta mágica del reino con dos sillas y un pasador, contó una historia sobre la puerta. • Luego jugó con los otros niños y los ayudó a construir castillos con tierra y agua. • En la segunda parte del día, retomó el juego de la cocinita con agua, tierra, plantas y palitos de helado.
8	Faltó
9	<ul style="list-style-type: none"> • Desde que el caso 2 llegó al colegio hizo un robot y su casa de cartón decorado con chapas. El robot lo hizo con tubos de cinta. La casita fue una nueva creación inventada por él, sin embargo el robot ya lo habían hecho otros niños anteriormente. • Luego jugó al barco pirata dentro de una caja de cartón. • En la segunda parte del día, repitió el juego del robot, pero esta vez creó uno más grade.
10	<ul style="list-style-type: none"> • Llegó tarde a la escuela pero se integró rápidamente. • A penas llega los niños lo buscaron para para consultar juegos con él y se siente muy importante. • Arma un robot gigante, repitiendo el juego del día anterior. Esta vez el robot fue más elaborado, utilizando chapitas, cinta, plumones, etc.

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 2.

1.2.3. Representación gráfica

Día 1



Figura 20. “Hice un dinosaurio” El caso 2 representó en su dibujo un dinosaurio, el cual respondía a la consigna de que jugaste hoy. Sin embargo, el niño en ningún momento jugó a crear un dinosaurio o a serlo y representarlo corporalmente.

Día 2



Figura 21. “Mi cama y mi almohada nueva

Día 3



Figura 22. "Dibujé la montaña negra con la que jugué"

Día 4



Figura 23. "Jugué con arena, hice una montaña"

Día 5



Figura 24. "Estoy jugando encima de una cama cerca de los estantes con mi amigo Mathías"

Día 6



Figura 25. "Dibujé la clase con lo que he usado para jugar a los disfraces de papás"

Día 7



Figura 26. "Dibujé cuando era el rey"

Día 8



Figura 27. "Dibujé un barco con una bandera."

Día 9



Figura 28. “He jugado al barquito. Dibujé una caja y una ola gigante.”

Día 10



Figura 29. “Dibujé el robot con el que jugué hoy, esa es su barriga”

1.2.4. Material visual

Día 1



Figura 30. Evidencia visual

Día 1



Figura 31. Evidencia visual

Día 2



Figura 32. Evidencia visual

Día 2



Figura 33. Evidencia visual

Día 3



Figura 34. Evidencia visual

Día 5



Figura 35. Evidencia visual

Día 9



Figura 36. Evidencia visual

1.3. Caso 3

1.3.1. Rúbrica de evaluación

Tabla 15. Resultados rúbrica de evaluación caso 3

Caso 3		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre	x				X					x		
2	Martes 17 de octubre		x					X			X		
3	Miércoles 18 de octubre		x					X			X		
4	Jueves 19 de octubre			X				X				X	
5	Viernes 20 de octubre			X				x			X		
6	Lunes 23 de octubre			X				X				X	
7	Martes 24 de octubre		X					X				x	
8	Miércoles 25 de octubre				X			X				x	
9	Jueves 26 de octubre			X			X					X	
10	Viernes 24 de octubre				x				x				X

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 3 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.3.2. Ficha de observación por día

Tabla 16. Ficha de observación caso 3

Caso 3	
1	<ul style="list-style-type: none">• El caso 3 empezó el programa jugando de forma violenta, empujando a sus compañeros. Se notaba confundido con la situación y necesitado de la estructura normal de clases.• Luego descubrió que podía jugar con las sillas como si fueran carros empujándolas. Al inicio de este juego empezó a jugar con sus compañeros, sin embargo terminó jugando solo, mostrándose inseguro de integrarse a cualquiera de otro de los grupos.• En la segunda parte del día, logra integrarse a un grupo de amigos y juegan a que él es un capitán y los demás niños lo imitan, empujando las sillas y haciendo carreras.
2	<ul style="list-style-type: none">• Desde que inició el día hizo tanques de origami para él y sus amigos. Se dedicó a esta actividad por más de dos horas.• Luego hizo pelotas con papel y cinta imitando de las creaciones de otros de sus amigos.• Cuando se aburrió del juego de las pelotas, entró a la casa de los juguetes y puso cinta parándose en sillas diciendo que no quería que los niños desordenen los juguetes.• En la segunda parte del día, solicitó cintas para hacer una casa con las sillas. Utilizó las sillas como puertas y le dio un significado simbólico a su construcción.• Luego hizo trenes con las sillas. Él estaba por delante y avanzando notó que el tren no avanzaba con él. Organizó a todos para que avancen poco a poco.• Pegó tres sillas e hizo un carro, utilizó una cinta como manguera de la gasolina.

3	<ul style="list-style-type: none"> • Inició el día retomando el juego de los carros y la gasolinera, pero esta vez la historia alrededor del momento lúdico tenía más contenido y cada niño había asumido un rol. • Jhari propuso ideas significativas durante el juego, el cual duró gran parte del día. • Una vez que finalizó este juego, el caso 3 estuvo deambulando por la clase, sin lograr integrarse a ninguno de los juegos ni crear uno propio. • La segunda parte del día estuvo jugando con tierra y agua en la parte de afuera del salón, haciendo distintos platos de comida y construyendo con la tierra y el agua.
4	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte jugó a pescar chapitas usando botellas, tazas y lana. La lana se rompió pero demostró poder resolver rápidamente el problema. • Luego se puso a clasificar fichas por colores y números, armó torres con las chapitas. • Su juego se transformó a hacer rodar las chapitas, sin embargo no logra darle un significado lúdico. • En la segunda parte, jugó a saltar de mesa en mesa. Inventó historia de que bajo las mesas había fuego, por lo que no podías caer de ella. • Se paró en la mesa, imitando el juego de otro de sus compañeros y pescó con una soga. Para crear la caña de pescar amarró dos cuerdas cortas. El juego consistía en recoger las chapas con la taza y botellas • Finalmente jugó jockey con un tubo y una chapita.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Al inicio del día estuvo explorando las distintas posibilidades que tenía con los tubos, jugando solitario con estos. • En general, a lo largo del día se mostró bastante observador, silencioso, solitario y tranquilo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego, decidió unirse al juego de otros niños, copiando una caña de pescar con los tubos y a pesar de que no interactúa mucho con los demás, está integrado en el juego. • En la segunda parte del día decide explorar las posibilidades con las chapitas y los tubos, y empieza a jugar solo a empujar las chapitas con los tubos alrededor de la clase. • Al final del día juega a poner una piedrita a un lado del tubo y soplar por el otro lado.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Al inicio del día hizo una caña de pescar con un palo y el pez es una prenda. • Luego, se involucró en el juego de otras niñas y las ayuda a continuar sus historias. La historia que crea gira en torno a que él es una persona muy buena quien jala a los ladrones y salva a las prisioneras. • Así mismo, jugó con un palo y chapitas a un partido de cricket. • Luego, el juego se transforma al fútbol, pero en vez de usar una pelota utiliza las chapitas. • En la segunda parte del día jugó a construir castillos de tierra y agua con sus amigos. • Interactuó significativamente más que el día anterior.
7	<ul style="list-style-type: none"> • El día de hoy también fue capaz de involucrarse en los juegos de los otros niños, acercándose a los juegos que más le llamaron la atención y logrando integrarse a los mismos. • Jugó al rey y a la reina, apoyando las ideas de sus amigos para realizar más cosas y sugiriendo nuevas alternativas. • En la segunda parte del día, retomó el juego de días anteriores de crear castillos con tierra y agua, pero esta vez los castillos tenían más detalles como ventanas y puertas.
8	<ul style="list-style-type: none"> • El día de hoy, el caso 3 jugó con tierra y agua, hace torres y castillos. A este juego le dedicó gran parte de la mañana,

	<p>mezclando distintos elementos como piedras y hojas en el “cemento”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la segunda parte del día, hizo un carro con una caja de cartón, cortando la tapa para tener solo un cuadrado, lo cual demostró gran flexibilidad. • Finalmente, se integra en el juego de otros niños quienes construían carros también y les enseña cómo hizo el suyo.
9	<ul style="list-style-type: none"> • Llegó al salón y decidió explorar las posibilidades que tenía con las telas. Las dobló de distintas formas, como haciendo origami, formando distintas figuras con ellas. • Luego, su juego se transformó y jugó a tirar cosas como con una catapulta de tela. • Así mismo, jugó “al muerto” con un grupo de amigos. El juego consiste en que alguien muere y lo ponen sobre la tela. El ritual del muerto consiste en llevarlo a pasear arrastrándolo por toda la clase. • La segunda parte del día jugó con Sebastian. Juntos forraron cajitas y construyeron regalos para sus amigos. Se mostró muy alegre.
10	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando inició el día, estuvo tratando de llamar la atención de otro niño, jugando con las chapitas. Sin embargo, no fue creativo en su juego, solo persiguió a sus amigos, lanzó chapitas, jaló a sus compañeros y empujó cajas. • Dentro de este juego físico, el cual duró una gran parte del primer día, descubrió que se puede jalar una silla de metal con un imán. Amarró el imán a una lana y estuvo tratando de jalar la silla con esto. • En la segunda parte del día, jugó a hacer carreras de chapitas con Sebastián, haciéndolas rodar por el piso. La que llegaba primero o más lejos ganaba. • Luego juega con otro compañero, Mathías, con quien armaron una pizza con ganchos de ropa.

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 3.

Representación gráfica

Día 1



Figura 37. “Dibujé una casita” El caso 3 dibujó una casita, sin embargo, ni jugó a esto en ningún momento. Esto puede deberse a que se sintió bastante inseguro a lo largo del día, sin tener un momento lúdico significativo.

Día 2



Figura 38. “Dibujé el juego que hice las sillas, el tren”

Día 3:



Figura 39. "Dibujé un bote de arena" El caso 3 dibujó un balde de arena, sin embargo en ningún momento del día jugó con esto.

Día 4:



Figura 40. "Jugué con los muebles y mesas, dibujé los muebles"

Día 5:



Figura 41. "Dibujé un barco"

Día 6:

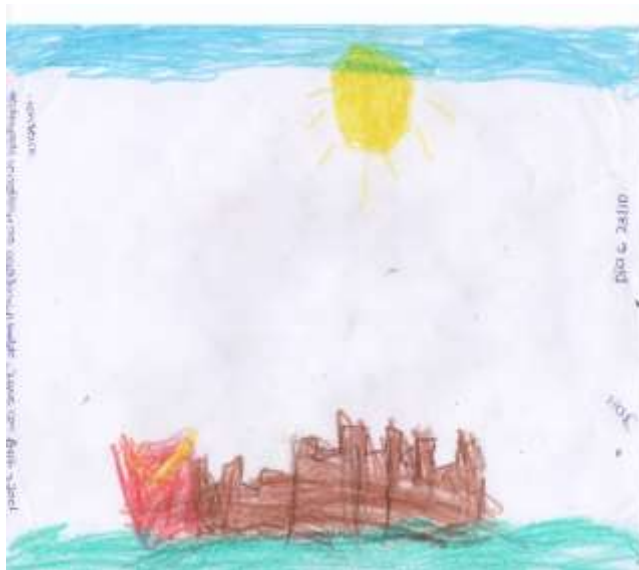


Figura 42. "He dibujado un castillo y otro castillo y un balde, jugué con Arón y Joel"

Día 7:



Figura 43. "Hice un castillo, el que construí con la tierra"

Día 8:



Figura 44. "Hice un castillo con tierra, agua y con un palito."

Día 9:



Figura 45. "Dibujé a Sebastián y a mí, estábamos haciendo regalos."

Día 10:



Figura 46. "Estoy colocando una silla sobre la mesa y voy a hacer una pizza"

1.3.3. Material visual

Día 2



Figura 47. Evidencia visual

Día 5



Figura 48. Evidencia visual

1.4. Caso 4

1.4.1. Rúbrica de evaluación

Tabla 17. Resultados rúbrica de evaluación caso 4

Caso 4		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre	X				X				X			
2	Martes 17 de octubre		X				X				X		
3	Miércoles 18 de octubre		X					X			X		
4	Jueves 19 de octubre		X					X				X	
5	Viernes 20 de octubre		X					X			X		
6	Lunes 23 de octubre			X				X				X	
7	Martes 24 de octubre			X				X				X	
8	Miércoles 25 de octubre			X					x				x
9	Jueves 26 de octubre			X					x				X
10	Viernes 24 de octubre				X				x				x

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 4 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.4.2. Ficha de observación por día

Tabla 18. Ficha de observación caso 4

Caso 4	
1	<ul style="list-style-type: none">• El caso 4 inició el programa nervioso e intrigado. Cuando se les dijo que podían empezar a jugar, tomo la mano de dos compañeras y caminó por el salón como paseando.• Realizó preguntas frecuentemente a las observadoras como ¿cuánto falta?, ¿puedo tomar agua?, afirmando que estaba cansada y no sabía qué hacer.• Intentó repetidas veces entablar una conversación con la profesora para no aburrirse. Así mismo, fue varias veces al baño.• En la segunda parte del día, se quedó sentada observando a sus amigos por un largo rato.• Luego tomó la iniciativa de meterse debajo de una mesa intentando iniciar un momento lúdico sin lograrlo. No se movió de ese lugar durante prácticamente toda la segunda parte del día.• Finalmente se animó a realizar una ronda con sus amigas, sin un objetivo específico.
2	<ul style="list-style-type: none">• En la primera parte del día, se quejó repetidas veces de que los niños son muy traviesos.• Luego se animó a crear algunas historias jugando con su cuerpo de forma simbólica, embrago no trabajó con el material.• Finalmente se animó a explorar el material, realizando manualidades como dibujos, con el papel y los colores.• Así mismo genera un momento lúdico en el que crean una historia del cumpleaños de una de sus compañeras, le hace regalos y cartas.• En la segunda parte del día jugó a los animales con sus amigas, ella era un gatito.

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego jugó un rato al tren con las sillas, pero inmediatamente después empezó a hacer manualidades nuevamente. • Asignó muy bien roles en el juego, sin embargo no produce nada novedoso con el material.
3	<ul style="list-style-type: none"> • La primera parte del día, el caso 4 jugó a los gatitos, ella era una gatita que está enferma y las medicinas eran los palitos de helado, otorgándoles un significado simbólico. • Se involucró en el juego y asumió roles, pero no fue capaz de crear una historia ni producir algo con el material. A pesar de esto, se mantuvo muy involucrada en el juego, distribuyendo y asumiendo roles. • En la segunda parte salió a jugar con la tierra a hacer pasteles. No se aburrió ni mostró indiferencia con el juego, como anteriormente. • Prestó atención a lo que los demás decían y sus historias, interviniendo en estas también. • No manipuló mucho el material, pero generó algunas pequeñas propuestas como construir un castillo de arena.
4	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, repitió el juego de la segunda parte del día anterior jugando con tierra y agua a hacer castillos y distintas construcciones. • Luego entró a la clase e hizo casas con distintos materiales, como papel y otra con plástico. • Una vez que terminó las casitas, se quedó observando a sus compañeros. • En la segunda parte del día volvió a jugar con tierra y agua, pero esta vez tuvo más producciones e iniciativas que en la primera parte del día
5	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, jugaron a crear una historia sobre el cumpleaños de la hermana pequeña del caso 4, por lo que se pasó toda la primera parte del día haciendo reglamos para ella, como una torta y una carta, manualidades de regalo.

	<ul style="list-style-type: none"> • En la segunda parte, hizo una casita con palitos. • Luego, se sintió nuevamente confundida y se echó en la mesa a observar. • Finalmente, retoma el juego de los palitos y construyó una torre.
6	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, el caso 4 se disfrazó con los retazos de las telas y los ganchos, dijo que el disfraz es para que no la puedan ver, porque ella quiere encontrar un tesoro y que nadie la vea. A partir de esto, fue a buscar el tesoro con sus amigas. • Salió a buscar el tesoro y encontró un capullo de mariposa y lo envolvió en una tela, ese es fue el tesoro. • Luego, siguió jugando a descubrir tesoros por el huerto con sus amigas, el disfraz de las telas fue muy importante en el juego, ya que funcionaba como protector para que nadie las atrape con los tesoros. Dijo ser una reina que busca el oro. • En la segunda parte del día, jugó con palitos, luego imitó el juego de una de sus compañeras, el hacer máscaras con estrellas a las que les punzó dos agujeros en el medio. Luego, hizo una varita mágica. • Finalmente quiso integrarse a la actividad de otros niños quienes jugaban a los animales, pero no lo logra por falta de tiempo.
7	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, jugó a la reina y al rey. Paseó por toda la clase en búsqueda de un rey, se disfrazó y creó una historia en torno al juego. Se sentó en la silla alado del rey. Mientras estuvo sentada, no jugó mucho, pero observa, como una reina en una silla sobre la mesa. • En la segunda parte, peleó con sus amigas un par de veces y lloró, sin saber qué hacer. • Finalmente logró integrarse a un grupo de juego. • Jugó con telas a la reina y finalmente hizo una cartera con papel periódico, pero no por iniciativa propia.

8	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, se sentó en los árboles y observó. Estaba disfrazada con las telas. • Luego entró a la clase e hizo dinero, billetes y monedas de papel. Preguntó por cómo se escribían los números. • En la segunda parte del día, hizo carteras con papel.
9	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, jugó con papel, hizo carteras, y monedas para meterlas dentro. Dijo que eran unas carteras especiales por la decoración. • Luego, jugó con una de las observadoras, hizo una ducha para ella con una esponja. Jugó a la peluquería con ella. • Demostró flexibilidad al romper la esponja para hacer una liga para el cabello. • En la segunda parte del día, empezó peleando por mantas, luego se unió al juego de otros niños quienes preparaban pizza. • Observó mucho durante el día, sin embargo, generó muchas historias propias ya que siempre responde extensamente cuando se le pregunta a qué está jugando con historias creativas y detalladas.
10	<ul style="list-style-type: none"> • La primera parte del día, jugó con las telas con sus amigas a hacerlas volar por el aire, diciendo que eran telas mágicas. • Luego, inició otro juego de disfraces de telas, diciendo que eran mujeres que vendían cosas hechas de papel, como carteras, frutas y joyas. • En la segunda parte del día, jugó a hacer cuentos muy creativos, produciendo 3 cuentos con dibujos e historias cada uno de ellos.

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 4.

1.4.3. Representación gráfica

Día 1



Figura 49. No pudo describir que había dibujado, probablemente porque no logró generar ninguna situación lúdica durante el día.

Día 2



Figura 50. "Dibujé a Anahy que es la reina y a mi que soy el perrito".

Día 3



Figura 51. "Dibujé mi cumpleaños, un castillo y una torta con mucha agua"

Día 4



Figura 52. "Hemos jugado con arena, Camila, Angie, Dashly y yo. Hicimos una torta."

Día 5:



Figura 53. "Jugué con palitos con Angie y hemos hecho unas casitas con techo"

Día 6:



Figura 54. "Jugué a que hago una varita con papel, tijeras, goma y cinta."

Día 7:



Figura 55. "Jugué a hacer una cartera con papel, esa es mi cartera"

Día 8:



Figura 56. "Estoy jugando con mi amiga Rous"

Día 9:



Figura 57. "Dibujé que estaba jugando a repartir regalo a las profesoras. Primero hicimos pizza, jugamos con agua y de ahí Camila empezó a preparar la pizza".

Día 10:



Figura 58. "Estoy haciendo un cuento que se llama 'el gatico que se perdió' "

1.4.4. Material visual

Día 2



Figura 59. Evidencia visual

Día 3



Figura 60. Evidencia visual

Día 4



Figura 61. Evidencia visual

Día 4



Figura 62. Evidencia visual

Día 5



Figura 63. Evidencia visual

Día 6



Figura 64. Evidencia visual

Día 7



Figura 65. Evidencia visual

Día 7



Figura 66. Evidencia visual

Día 9



Figura 67. Evidencia visual

Día 9



Figura 68. Evidencia visual

1.5. Caso 5

1.5.1. Rúbrica de evaluación

Tabla 19. Resultados rúbrica de evaluación caso 5

Caso 5		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre	X				X				X			
2	Martes 17 de octubre	X				X				X			
3	Miércoles 18 de octubre		X					X				X	
4	Jueves 19 de octubre		X				X			X			
5	Viernes 20 de octubre		X					X			x		
6	Lunes 23 de octubre		X				X						x
7	Martes 24 de octubre		X					X					x
8	Miércoles 25 de octubre		X				X					X	
9	Jueves 26 de octubre			X				X				X	
10	Viernes 24 de octubre			X				x					X

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 5 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.5.2. Ficha de observación por día

Tabla 20. Ficha de observación caso 5

Caso 5	
1	<ul style="list-style-type: none">• El caso 5 empezó el programa subiendo a los estantes de la clase, mostrando temor y angustia para bajar. A pesar de que sus amigos le ofrecieron ayuda, no acepta.• Finalmente se animó a saltar de los estantes, y volvió a subir repetidas veces para volver a saltar.• Luego muestra la iniciativa de inicial un juego nuevo, el cual consiste en que otra niña empuje la silla en la que ella va echada, el cual finalmente, no cobra sentido.• Empezó a correr por la clase para que la persigan y se escondía debajo de la mesa.• En la segunda parte del día, se sentó a conversar con una de las observadoras, y cuando se le motivó a jugar, mencionó que no tiene ideas para jugar, y solicitó sacar un juguete.• Finalmente logró integrarse a sus amigas, intentó iniciar un juego de perritos y un juego de la tiendita, sin embargo estos no logran cobrar sentido.
2	<ul style="list-style-type: none">• En la primera parte del día, pintó y recortó figuras ya impresas en el papel pasando prácticamente todo el tiempo en esta actividad. Finalmente se animó a pegar una de las figuras que pintó y cortó en la corona que había hecho uno de sus compañeros que estaba disfrazado de rey.• En la segunda parte del día se integró mejor al juego de sus amigos y subió a los estantes para saltar de ahí.• Saltó de los estantes, empujó a sus amigos, se dio vueltas en las mesas, predominando el juego motor.• Luego se unió al juego de sus amigos quienes hacían de animales, ella era un gato, y creó una historia de animales sin mucho sentido.• Finalmente terminó jugando un rato al tren con las sillas.

3	<ul style="list-style-type: none"> • El día de hoy, el caso 5 logró involucrarse en el juego con sus amigas y creó historias lúdicas con ellas. Se evidenció un gran progreso, ya que en un inicio no se mostraba dispuesta a jugar. • Jugó con sus amigas a los animales, ella es una gatita que se encontraba enferma y los palitos de helado eran la medicina. • A pesar de haberse integrado al grupo, buscaba repetidas veces interactuar con la profesora para ganar seguridad. • En la segunda parte del día, continuó el juego de los gatitos, diciendo que los gatitos están viajando en un avión de sillitas hasta Acapulco. Logró generar muchas historias. • Finalmente terminó jugando con tierra y agua afuera del salón, donde sigue generando un alto número de producciones creativas imaginarias.
4	<ul style="list-style-type: none"> • El caso 5 trajo piedras de su casa, jugó a lavarlas durante mucho rato porque dice que con eso construirá una casa. • Se mostró confundida, no sabía qué hacer y no lograba integrarse a otros grupos de juego. Se escondía en la clase para observar. • Los otros niños estuvieron contando la leyenda de la mano negra, y el caso 5 no entendía el cuento mostrándose frustrada, mencionando que ella no ve ninguna mano negra y que no existe. • Salió de la clase y con una piedra se puso a pintar el cemento. • Luego entró a la clase y jugó con los palitos, los clasificó por colores. Jugó sola, no se integró a ningún juego. • En la primera parte del día, el caso 5 tuvo un juego básico y poco creativo durante todo el día. • En la segunda parte del día, logró generar mejores momentos lúdicos con sus amigas, jugaron a los gatitos. • Hizo una pita para pescar peces y logró darle distintos significados a una cuerda.
5	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, jugó a los animales sin usar el material en un principio, pero luego empezó a explorarlo y utilizarlo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Creó historias sobre animales, sobre gatos que deben pescar con las sogas, y termina construyendo una torre de chapitas. • En la segunda parte del día, continuó jugando a los gatos, predominando el juego motor/físico.
6	<ul style="list-style-type: none"> • El caso 5 inició el día echándose en el piso a conversar. • Luego, se reunió con sus amigas para jugar a los gatos. • El juego se transforma a que son hadas madrinas que deben hacer sus varitas mágicas. • Fusionó las dos historias y jugó a que sus amigas eran hadas y ella gato • Cabe resaltar que el caso 5 solo crea historias en base a los mismos personajes y acontecimientos parecidos, sin mucha producción creativa significativa hasta el momento. Así mismo, no exploró el material. • Sin embargo, mejoró notablemente su capacidad de crear historias e involucrarse en los momentos lúdicos. • En la segunda parte del día, actuó como un gatito y nuevamente insistió en jugar con la profesora. • Luego, encontró una compañera para jugar a los gatos y creó una historia en la que ella era la hija y tenía hambre y Giomara, la mamá, la alimentaba.
7	<ul style="list-style-type: none"> • La primera parte del día jugó a los gatitos nuevamente. • Finalmente se animó a jugar algo nuevo por iniciativa propia y salió de la clase y exploró nuevas posibilidades. Sacó una mesa y jugó a la cocinita con hojas que cortó con una tijera y palitos de madera. • Insistió repetidas veces en jugar con la profesora, hasta que finalmente se animó a jugar con sus amigas. Jugó a ser un gatito que cocina. • En la segunda parte del día, hizo torres con tierra, dejando de lado el juego de los gatitos.

8	<ul style="list-style-type: none"> • El caso 5 inició el día escondiéndose debajo de las mesas y provocando a sus amigos para jugar a las escondidas. Logró llamar la atención de sus amigas y empezaron a jugar a la pesca pesca y a las escondidas. Durante el juego propuso muchas ideas nuevas. • Creó historias en el juego durante la conversación con sus amigas. propuso festejar el cumpleaños del caso 7 el día siguiente y organizó la fiesta. Esto sólo fue una conversación con otras niñas. En la segunda parte del día, se dedicó a hacer manualidades con papel, como monedas.
9	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, jugó a hacer carteras con papel con sus amigas. • Luego, organizó un cumpleaños para otra niña. Hizo sobres y regalos de papel para su amiga. • Luego creó una casa secreta con telas bajo la mesa. • En la segunda parte, empezó predominando el juego motor. • Luego retomó el juego de los gatitos e insiste en jugar con la profesora. • Terminó subida en las repisas, jugando a los gatos que trabajan en computadoras. • El juego se transforma a una tienda y el caso 5 es la encargada de vender.
10	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, el caso 5 organizó a sus amigas para jugar a la tienda. Juntas vendieron distintos elementos que estaban por la clase y utilizaron las monedas de papel que Rutrh Zayuri había hecho. • Luego, jugó con sus amigas y las telas, a jalarse con las telas por el salón de clases. • En la segunda parte del día, jugó a crear cuentos con dibujos e historias cada uno.

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 5.

1.5.3. Representación gráfica

Día 1:



Figura 69. No fue capaz de describir su dibujo ya que no jugó a nada relacionado con lo que hizo.

Día 2:



Figura 70. "La reina". No representó lo que jugó, copió el dibujo de otro niño"

Día 3:



Figura 71. "Jugué con tierra y con agua"

Día 4:



Figura 72. "He dibujado lo que he jugado con piedras, hice una casita y la he destruido"

Día 5:



Figura 73. "Dibujé 3 gatitos, Anaís, Luz y yo y dábamos vueltas"

Día 6:



Figura 74. "La bruja nos ha convertido en un árbol, luego vino la buena y nos ayudó. La mamá gata tenía frío. La tormenta volvió y el masto era raro. Dibujé gatos que tienen frío, está lloviendo porque viene la tormenta"

Día 7:



Figura 75. "Jugué con mis amigos"

Día 8:



Figura 76. "Dibujé mi casa, mi amiga y yo. Mañana es el cumpleaños de Anahy Romina y le hicimos una fiesta."

Día 9:



Figura 77. "Dibujé dos gatas. Yo soy la gata a la izquierda y Luz María es la gata a la derecha."

Día 10:



Figura 78. "Jugué a la tiendita que vendía muchas cosas"

1.5.4. Material visual

Día 1



Figura79. Evidencia visual

Día 2



Figura 80. Evidencia visual

Día 4



Figura 81. Evidencia visual

Día 6



Figura 82. Evidencia visual

Día 7



Figura 83. Evidencia visual

Día 7



Figura 84. Evidencia visual

Día 7



Figura 85. Evidencia visual

Día 9



Figura 86. Evidencia visual

1.6. Caso 6

1.6.1. Rúbrica de evaluación

Tabla 21. Resultados rúbrica de evaluación caso 6

Caso 6		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre	X				X				X			
2	Martes 17 de octubre		X				X				X		
3	Miércoles 18 de octubre		X				X				X		
4	Jueves 19 de octubre		X				X				x		
5	Viernes 20 de octubre			X				X			X		
6	Lunes 23 de octubre												
7	Martes 24 de octubre				X				X		x		
8	Miércoles 25 de octubre				x				x				x
9	Jueves 26 de octubre		X				X				X		
10	Viernes 24 de octubre				x				x				x

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 6 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.6.2. Ficha de observación por día

Tabla 22. Ficha de observación caso 6

Caso 6	
1	<ul style="list-style-type: none">• Al iniciar el programa, el caso 6 se sintió confundida, no logró integrarse en los juegos, preguntó si puede tomar agua repetidas veces y se quedó observando a sus amigos.• Luego, se peleó con otro niño por una silla.• Finalmente logró entrar a un juego motor y saltó por las mesas.• En la segunda parte, se quedó observando a sus amigos por un largo rato.• Luego, empezó a crear juegos verbales con otra niña, pero no logró establecer un juego en concreto.• Salió de la clase, observó fuera de la clase.• Pidió que la peinen, conversó con la profesora sin saber que más hacer.
2	<ul style="list-style-type: none">• En la primera parte del día, jugó a los animales, al perro, al gato y a sus dueños creando diversas historias, sin embargo no introdujo material en su juego.• Luego, dibujó un largo período de tiempo en hojas de papel con su cartuchera.• Finalmente el juego terminó en que era su cumpleaños y sus amigas le hicieron cartas. En este juego asumió un rol y cambió de voz al hablar.• Mencionó que jugar sin juguetes es divertido, que ella puede crear muchas cosas con papel, aceptando la idea del programa.
3	<ul style="list-style-type: none">• En la primera parte del día, el caso 6 se dedicó a hacer manualidades durante la mayor parte del tiempo. Pintó hojas, hizo cartas, cruzó los palitos en forma de x. Sin embargo no genera un momento lúdico al rededor del material creado.

	<ul style="list-style-type: none"> • En la segunda parte, salió a jugar fuera del salón con la tierra, siguiendo lo que decían sus compañeros y generando algunas propuestas. Sin embargo, en su juego predominó la manipulación y el descubrimiento de sensaciones de la mezcla de agua con tierra.
4	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, el caso 6 jugó con la tierra y agua, retomando el juego del día anterior. • Luego, hizo un columpio con la manguera, siguiendo a otra niña del salón. Durante la producción del columpio, el caso 6 propuso un alto número de ideas para solucionar problemas, mostrando flexibilidad. • Luego empezó a jugar con sus amigas a preparar una torta, a la cual le pusieron flores como frutas. A el caso 6 le cuesta ir más allá del significado real de la flor. • En la segunda parte del día, jugó con tierra a la cocinita. • Luego, observó a sus amigas dentro de la clase, apretó volutas de un plástico sin saber qué hacer y preguntó do por los juguetes y cuando iban a volver.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Al iniciar el día, el caso 6 se paró en el escritorio y creó manualidades de forma muy creativa, sin embargo no juega con el mismo. • Creó un carro para su hermano e hizo flores con palitos, papel y chapitas. Se dedicó a hacer esto todo el día.
6	No asistió
7	<ul style="list-style-type: none"> • Al iniciar el día, se disfrazó de sirena y de princesa con las telas, creando una historia en torno al juego, diciendo que debía encontrar oro. • En la segunda parte del día, exploró los ganchitos y los palitos y se dedicó a hacer manualidades solas. También pintó sobre papel periódico.
8	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, hizo carteras de papel y las decoró.

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego, jugó un juego motor con reglas, deben saltar la mesa. • En la segunda parte del día, jugó a ser el hada madrina que vivía en un castillo. El caso 6 logró generar una historia altamente creativa sobre el momento lúdico, así como otorgarle significados simbólicos al material creado. • Así mismo, jugó en grupo asignando roles y asumiendo estos.
9	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, el caso 6 hizo carteras de papel, con distintas técnicas. • En la segunda parte del día, jugó con mantas un rato, pero terminó dibujando en la pizarra con sus amigas.
10	<ul style="list-style-type: none"> • El caso 6 jugó toda la primera parte de la mañana a crear disfraces con diversos materiales y a asumir distintos roles que se le asignaban. Fue una reina, un hada madrina, una señora, una sirena, etc. Iba implementando o sustituyendo distintos materiales de sus disfraces, y al hacerlo ella asumía que cambiaba de personaje. • En la segunda parte del día, el caso 6 realizó distintas construcciones con el material no estructurado. Así mismo, preparó comida para vender, como pizza y chocolates.

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 6.

1.6.3. Representación gráfica

Día 1:



Figura 87. El caso 6 no supo describir lo que había dibujado, ese día no logró concretar ninguna actividad lúdica.

Día 2:



Figura 88. "Estaba jugando con las cartas"

Día 3



Figura 89. "Mis amigas y yo estamos jugando en la tierra a hacer tortas de cumpleaños"

Día 4



Figura 90. "Estoy dibujando mi juego con tierra, el que hice con mis amigas para hacerte un cumpleaños."

Día 5



Figura 91. "Hice un robot para mi hermano, Fernando y Jefferson me ayudaron"

Día 6



Figura 92. "Soy una princesa"

Día 7:



Figura 93. "Estoy jugando con unas pitas"

Día 8:



Figura 94. "Dibujé un castillo, un gato y un dragón."

Día 9:



Figura 95. “Estoy con Ruth Zayuri jugando a hacer carteras”

Día 10:



Figura 96. “Dibujé a Anahy Romina. Estamos haciendo chocolates y pizza. Jugué con muchos de mis amigos. El caso 2 siempre juega conmigo. En el juego yo tenía un vestido.”

1.6.4. Material visual

Día 2



Figura 97. Evidencia visual

Día 3



Figura 98. Evidencia visual

Día 7



Figura 99. Evidencia visual

Día 8



Figura 100. Evidencia visual

Día 10:



Figura 101. Evidencia visual

1.7. Caso 7

1.7.1. Rúbrica de evaluación

Tabla 23. Resultados rúbrica de evaluación caso 7

Caso 7		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre	X				X				X			
2	Martes 17 de octubre			X				X				X	
3	Miércoles 18 de octubre			X				X				X	
4	Jueves 19 de octubre			X				X					X
5	Viernes 20 de octubre			X			X					X	
6	Lunes 23 de octubre				X				X				X
7	Martes 24 de octubre				X				X				X
8	Miércoles 25 de octubre			x					x				X
9	Jueves 26 de octubre			X					x			X	
10	Viernes 24 de octubre				x				x				X

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 7 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.7.2. Ficha de observación por día

Tabla 24. Ficha de observación caso 7

Caso 7	
1	<ul style="list-style-type: none">• El caso 7 inició el programa bastante emocionado, subía a los estantes y saltaba y también se quedaba observando desde arriba. La primera parte del día predominó el juego motor.• En la segunda parte del día también predominó el juego motor en los estantes. Jugó sola gran parte del tiempo.• Su dinámica de juego no varía mucho entre la primera y la segunda parte del día.
2	<ul style="list-style-type: none">• El segundo día, Anahy trajo de su casa arena, sin embargo no juega con esta en ningún momento.• Hizo pelotas de papel con la cinta, pero no jugó con estas.• Nuevamente subió a las repisas y esta vez usó las pelotas que hizo como almohadas y los papelotes como mantas.• Fabricó un disfraz para otra niña y luego uno para ella misma de forma muy creativa.• En la segunda parte del día, se quedó con el disfraz que había hecho puesto, sin embargo, no crea un juego alrededor del mismo.• Subió a los estantes y saltó, jaló a sus amigas para jugar y finalmente observó desde los estantes.• Terminó el día jugando a los animales con sus amigos. Ella era el perrito y creó una historia, sin embargo no usa el material para esto.
3	<ul style="list-style-type: none">• La primera parte del día jugó a los animalitos, uno de ellos está enfermo y le da medicinas y lo lleva en ambulancia, haciendo el sonido de la misma.• Luego, armó una telaraña por toda la clase, amarrando la lana por las sillas.• En un inicio del día se mostró confundida, buscando integrarse lúdicas sin lograrlo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Sin embargo, luego salió a jugar con tierra y creó un pastel muy creativo con una narración bastante original de la preparación del mismo y sus distintos ingredientes. Mencionó que estaba preparando una fiesta para la profesora e hizo distintos platos de comida, llenando chapitas de tierra. • En la segunda parte, volvió a jugar con tierra y arena y continuando el juego de la fiesta y la preparación de la torta.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Primera parte del día jugó con tierra a la cocinita, sus amigos no querían jugar a la fiesta pero ella insistió, se frustró y le costó adaptarse a esta situación. • Luego, creó historias sobre la mano negra y se las contó a sus amigos. • Exploró detenidamente el espacio. Luego se quedó jugando en las ramas, quiso armar un columpio con una manguera que encontró amarrándola a las ramas. • En la segunda parte, preparó tortas e hizo una fiesta con distintos tipos de comidas. Logró hacer que sus amigos se integren al grupo.
5	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día creó una cometa con papel y lana, y la decoró con plumones. Trajo la idea de casa. También hizo cometas para sus amigas. • Luego, jugó a la cocinita con sus amigas, generando un alto número de producciones creativas. • En la segunda parte se vendó los ojos, se echó a dormir en los estantes, disminuyendo su producción creativa en relación a la primera parte del día.
6	<ul style="list-style-type: none"> • La primera parte del día, armó una casita con telas y ganchos sobre la mesa por iniciativa propia. • Amarró a las profesoras a la reja y jugó a que era la policía, asumiendo el rol y las características de la policía ya que hablaba diferente y generaba un como si ella fuese la policía.

	<ul style="list-style-type: none"> • En la segunda parte, hizo hacer una máscara con papel, punzó los ojos y amarró una pita. Realizó una máscara para la profesora. • Demostró gran capacidad de resolución de problemas, ya que busca un punzón, amarra una lana, etc para hacer la máscara.
7	<ul style="list-style-type: none"> • Anahy jugó a ser sirena y se disfrazó con sus amigas. Crearon una historia en torno al juego, el cual duró toda la primera parte del día, utilizando en el mismo material no estructurado. • En la segunda parte del día, continuaron con el juego, se disfrazaron con las telas. • Se mostró muy emocionada e involucrada en el juego durante todo el día.
8	<ul style="list-style-type: none"> • Trajo papel de su casa para hacer carteras para todos sus amigos y las construyó y las decoró con plumones. • Jugó a saltar en la mesa, este juego motor tenía ciertas normas dadas por ella. • Quiso una mesa con la que estaban jugando otros niños y, logró negociar hablando un largo rato con otro niño, explicándole para qué quiere la mesa sin pelear. • En la segunda parte del día jugó a dormir en las repisas como una princesa, se disfrazó con las telas, hizo una falda, y cabello con lana. • Luego, creó la historia de unos gatitos, una princesa y un monstruo. • Interactuó mucho con sus amigos en el juego.
9	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día llenó una caja de pizza de palitos y dijo que estaba preparando pizzas. • Luego, se unió al juego de otro niño, quien jugaba a construir la casa de un robot. • Una vez que terminó la casa del robot, hizo una casa con telas bajo la mesa, dijo que es una casa secreta, para hacer una fiesta de cumpleaños.

	<ul style="list-style-type: none"> • En la segunda parte del día, empezó peleando por mantas. Luego, continuó haciendo una casa bajo la mesa.
10	<ul style="list-style-type: none"> • Al inicio del día jugó a la casita, asumiendo el rol de mamá. Ella debía cocinar para sus hijas y para sus animales. Jugó a la cocina con una caja de cartón y con chapitas de plástico las cuales eran los platos. Dependiendo del color era un tipo de alimento. • Luego, se quedó jugando a hacer manualidades con chapitas, haciendo distintas formas a las cuales les daba un significado. • En la segunda parte del día, jugó a hacer dibujos en hojas de papel, los cuales pegó alrededor de la clase para decorar.

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 7.

1.7.3. Representación gráfica

Día 1:



Figura 102. “No supo describir que había dibujado, probablemente porque no logró concretar un momento lúdico.”

Día 2:



Figura 103. "Una princesa que estaba esperando y un dragón que la perseguía pero no le hacía nada a la perrita y a la gatita"

Día 3:



Figura 104. "Dibujé la fiesta que te hicimos para que seas feliz siempre. Tu torta y todo lo que pude dibujar."

Día 4:



Figura 105. "He dibujado una fiesta"

Día 5:



Figura 106. "Dibujé a Arón, Dix y Giomara jugando al rey y a la reina. Dix tiene que dormir y al dinosaurio lo cuidamos para siempre."

Día 6:



Figura 107. "He dibujado a mi amigo y a mi jugando al castillo y luego a las máscaras."

Día 7:



Figura 108. "Estoy con mis amigas jugando lindo"

Día 8:



Figura 109. "Un castillo, una gatita y un dragón"

Día 9:



Figura 110. "Estoy jugando con mi cartera y mi amiga Angie"

Día 10:



Figura 111 "Dibujé que estoy en la cocina y voy a dormir"

1.7.4. Material visual

Día 1



Figura 112. Evidencia visual

Día 2



Figura 113. Evidencia visual

Día 2



Figura 114. Evidencia visual

Día 2



Figura 115. Evidencia visual

Día 2



Figura 116. Evidencia visual

Día 2



Figura 117. Evidencia visual

Día 3



Figura 118. Evidencia visual

Día 4



Figura 119. Evidencia visual

Día 5



Figura 120. Evidencia visual

Día 6



Figura 121. Evidencia visual

Día 8



Figura 122. Evidencia visual

Día 9



Figura 123. Evidencia visual

1.8. Caso 8

1.7.5. Rúbrica de evaluación

Tabla 25. Resultados rúbrica de evaluación caso 8

Caso 8		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre		x				X					X	
2	Martes 17 de octubre		X				X				X		
3	Miércoles 18 de octubre			X				X				X	
4	Jueves 19 de octubre			x			X				X		
5	Viernes 20 de octubre			X				X			X		
6	Lunes 23 de octubre			X				X					X
7	Martes 24 de octubre			X				X					X
8	Miércoles 25 de octubre			X				X				X	
9	Jueves 26 de octubre			X					X				X
10	Viernes 24 de octubre				X				X				X

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 8 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.7.6. Ficha de observación por día

Tabla 26. Ficha de observación caso 8

Caso 8	
1	<ul style="list-style-type: none">• Cuando inició el programa, el caso 8 estaba feliz y empezó a correr por toda la clase. Todas sus actividades en la primera parte del día eran motoras, trepándose a los estantes y saltando de los mismos.• Ella quería jugar sola, hablaba consigo misma.• En la segunda parte del día, hizo una pelota de papel y jugó a lanzarla por la clase.• Luego, jugó al tren con las sillas.• En general se mostró entretenida.
2	<ul style="list-style-type: none">• Cuando inició el día empezó a jugar con las chapitas y construyó una torre. Interactuó con sus compañeros y compartió el material.• Luego, repitió el juego del día anterior e hizo una pelota con los papeles y cinta. El caso 8 lideró el juego con sus amigos y generó otros productos e ideas por iniciativa propia.• Subió a los estantes y dijo ser la reina, generando una pequeña historia con sus amigos, la cual no se llegó a concretar en un momento lúdico.• Colaboró con sus amigos a construir un camión, aportó con la idea de utilizar goma y los ayudó a hacerlo.• En la segunda parte del día, jugó con papeles. Le costó compartir el material y prefirió jugar sola.
3	<ul style="list-style-type: none">• El caso 8 inició el día integrándose al juego de rescate que estaban jugando sus compañeros, generando una historia alrededor del juego.• Luego, con otro grupo de niñas empezaron a jugar a la familia con los palitos de helado, generando una historia lúdica alrededor y otorgándoles a los palitos un significado simbólico, eran los cubiertos de la cena. Mostró producciones de origen propio y novedoso.

	<ul style="list-style-type: none"> • En la segunda parte del día, decidió ir a explorar fuera del salón, jugando con agua y tierra para hacer tortas.
4	<ul style="list-style-type: none"> • La primera parte del día inició jugando con los palitos a hacer distintas figuras con otros niños. • Luego, estuvo jugando a hacer una casita con el papel, el pegamento, y cartón altamente creativa. • Construyó una torre con rollos de cinta, papel, pegamento, y las chapas, mostrando una producción muy creativa, • Hasta este momento había demostrado mucha imaginación en sus actividades lúdicas, novedosas y originales. Así mismo, logró integrarse muy bien al grupo de niños. Jugó también a los animales. • La segunda parte del día, se mostró confundida, observando a un grupo de niños quienes jugaban con agua, pero no logró integrarse a ellos. • No produjo ni material y momentos lúdicos. Se mostraba aburrida y frustrada. • Luego, tomo una cuerda y empezó a lanzársela a sus compañeros de forma agresiva.
5	<ul style="list-style-type: none"> • El caso 8 pasó gran parte de la mañana creando unas cometas de papel por iniciativa propia originales y creativas. Utilizó papel, el papel maché y pegamento. • Luego, contó muchas historias sobre su cometa. Y después decidió pintarlas y amarrarle una lana para que vuele e hilos ara decorar, mostrando mucha creatividad. • En la segunda parte del día, jugó con las telas y estuvo haciendo un vestido con otros niños. • Finalmente, pasó a hacer collares con lanas, poniendo una tapita en el collar como si fuera un dije.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Al inicio del día estuvo jugando con un grupo de amigas con los palitos y el papel a hacer ellas estaban haciendo varitas mágicas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego, empezaron a jugar a la escuela con distintos materiales no estructurados representando los materiales escolares. El caso 8 utilizó el papel y los palitos como si fueran tarea e instruyó a sus estudiantes a seguir sus instrucciones. • En la segunda parte del día se dedicó a producir distintos elementos con el material no estructurado.
7	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día jugó a la Reyna y Princesa utilizando las telas y los palitos con las otras chicas. Ella fue la autora de la historia que había alrededor del juego. • Luego, se unió al trabajo de otras niñas quienes hacían máscaras, haciendo la suya también. • Una vez que terminó su máscara, jugó sola y preocupada con la máscara porque no quería que nadie la malogre. • En la segunda parte del día, estuvo jugando con las telas otra vez, estaba disfrazándose con las telas porque quería ser una bailarina.
8	<ul style="list-style-type: none"> • Empezó el día haciendo una cartera de papel y luego tuvieron un desfile de modas con sus amigas. Fue un juego bastante creativo en el que tuvieron que preparar material para una actividad posterior. • Luego decidió salir a jugar afuera, entre las ramas de los árboles. • En la segunda parte del día hizo una corona con joyas de papel mostrando gran flexibilidad. Creó una historia con el material sobre unas princesas, dragones y animales.
9	<ul style="list-style-type: none"> • Inició el día retomando el juego de las carteras. Decoró las carteras e hizo plata para su juego, muy auténtico. • Luego jugó con sus amigas a la tiendita utilizando las carteras y el dinero creado. • En la segunda parte del día, jugó a la casa secreta, donde solamente las chicas podía entrar. Lideró el juego en todo momento generando un alto número de historias. Jugó a los gatitos y a la cocina dentro de la casita.

10	<ul style="list-style-type: none"> • La primera parte del día estuvo haciendo un cuaderno de cuentos con sus historias y dibujos. • EL caso 8 jugó con telas nuevamente a la princesa y reina, liderando el juego. • En la segunda parte del día, retomó el juego de los cuentos, creando grandes historias. • Luego, creó distintos elementos con material no estructurado como mariposas, estrellas, etc.
----	---

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 8.

1.7.7. Representación gráfica

Día 1:



Figura 124. “Soy yo” No logró representar nada de lo que había jugado el día en su dibujo.

Día 2:



Figura 125 "Dibujé la mesa de la estrella, el estante y a la reina"

Día 3



Figura 126. "Estoy jugando a hacer torta con Ruth Gimena"

Día 4:



Figura 127. "Estábamos jugando con mis amigas a las gatitas"

Día 5



Figura 128. "Dashly, Camila, Stiven y yo estábamos encima de la mesa."

Día 8



Figura 131. "En el corral encerramos al dragón. Vino un monstruo. Yo hice helado. Dibujé que jugaba al gato y al perro"

Día 9



Figura 132. "Dibujé que estoy haciendo pizza en las mesas con las mantas. Luego jugamos a las gatitas. En la televisión había unos dibujos de terror."

Día 10



Figura 133. “Estoy jugando con dos cartones en una mesa pequeña a hacer una mariposa decorada. Utilicé cartón, silicona, una mesa, estrellas y mariposas. Trabajé debajo de la mesa grande.”

1.7.8. Material visual

Día 1



Figura 134. Evidencia visual

Día 3



Figura 135. Evidencia visual

Día 3



Figura 136. Evidencia visual

Día 3



Figura 137. Evidencia visual

Día 5



Figura 138. Evidencia visual

Día 7



Figura 139. Evidencia visual

Día 8



Figura 140. Evidencia visual

1.9. Caso 9

1.7.9. Rúbrica de evaluación

Tabla 27. Resultados rúbrica de evaluación caso 9

Caso 9		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre		X			X					X		
2	Martes 17 de octubre		X				X				X		
3	Miércoles 18 de octubre	X					X			X			
4	Jueves 19 de octubre		x			X				X			
5	Viernes 20 de octubre			X			X				X		
6	Lunes 23 de octubre			X			X					X	
7	Martes 24 de octubre			X				X					X
8	Miércoles 25 de octubre		X					X			X		
9	Jueves 26 de octubre				X			X				X	
10	Viernes 24 de octubre	Falta											

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 9 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.7.10. Ficha de observación por día

Tabla 28. Ficha de observación caso 9

Caso 9	
1	<ul style="list-style-type: none">• El caso 9 inició el programa mostrándose tímido y confundido. Empezó con actividades físicas y a su vez creativas ya que empujaba las sillas diciendo que eran un tren.• Luego, hizo una pelota que lanzó por toda la clase con sus amigos. Mostró interés por jugar todo el tiempo con sus amigos, así mismo compartió el material con los demás.• En la segunda parte del día, el caso 9 tuvo muchos momentos en los que no estuvo haciendo o jugando, mencionando que no sabía qué hacer o jugar.
2	<ul style="list-style-type: none">• AL inicio del día, el caso 9 estuvo observando a otra niña jugar con las chapas, pero él no sabía qué hacer con las chapas.• Luego empezó a jugar con las sillas como el día anterior, actividades eran una combinación de actividades físicas y actividades creativas.• En la segunda parte del día, estuvo cortando algunas figuras de papel: carros, árboles, etc. diseñadas por él mismo.• Después volvió a crear una pelota de papel, pero rápidamente retomó el juego de las sillas como un tren con los compañeros, pero esta vez de forma bastante agresiva. En ningún momento se mostró como líder, siempre estaba observando sus compañeros.
3	<ul style="list-style-type: none">• Cuando llegó al colegio estuvo observando otros alumnos que estaban haciendo un carro de papel y cartón, pero él no participó• Jugó algunos juegos con otros chicos pero nunca era el líder de los juegos.• Llegó un momento en el que no quiso jugar y se sentó. Pero un momento después retomó el juego con sus amigos, juego físico y algo agresivo persiguiendo a sus amigos alrededor del aula.

	<ul style="list-style-type: none"> • En la segunda parte del día, imitó el juego que estuvo haciendo otro niño, una pirámide de chapas.
4	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día jugó con el cartón con otros chicos, estuvo haciendo varias figuras, mostrando producciones más creativas de origen propio y novedoso. • En la segunda parte del día, salió del salón y estuvo hablando y corriendo alrededor los árboles con otros niños. • Descubrió que podía jugar con el balde y el agua, soplando para que salgan burbujas, diciendo que era como el mar.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Inició el día construyendo nuevamente una torre con las chapas, mostrando mucha concentración en la actividad. • Luego, inventaron una historia de tigres y gatos, pero no utilizaron ningún tipo de material. • En la segunda parte del día, estuvo jugando con la cuerda con otros chicos, la actividad fue muy física, no tenía muchas propiedades creativas.
6	<ul style="list-style-type: none"> • En un inicio repitió el juego de las chapas en la forma de una torre. • Luego, salió del salón y jugó con el agua y con los embudos, diciendo que estaba haciendo una poción. Luego procedió a preparar una torta con tierra y agua, y leche chocolatada en una botella. • En la segunda parte del día, estuvo saltando de los estantes con otros chicos. • Luego jugó al juego de “la emergencia y ambulancia”, los palitos eran los instrumentos médicos.
7	<ul style="list-style-type: none"> • Inició el día jugando fuera del salón, haciendo un castillo con la tierra y el agua, luego estuvo haciendo algunas bolitas de la tierra y el agua. Hubo mucho trabajo en equipo entre todos los chicos con esta actividad.

	<ul style="list-style-type: none"> • El caso 9 mencionó que estaba jugando un juego de “fábrica de helado”, el agua y la tierra eran los ingredientes. Mostró su imaginación al crear una historia para el juego • En la segunda parte del día, estuvo jugando un juego con cuerdas la actividad es muy física.
8	<ul style="list-style-type: none"> • Empezó jugando con las mesas, escondiéndose debajo de estas y saliendo corriendo. • Luego, amarró las sillas a las cuerdas, diciendo que estaba atrapando ladrones. • El juego se transformó al juego de la casita, mostrando producciones creativas altas. • En la segunda parte del día, el caso 9 estaba observando los otros chicos, no quería jugar.
9	<ul style="list-style-type: none"> • Empezó creando algunos aviones de papel, él estuvo muy interesado en la actividad y no quería jugar con otros materiales. • Luego, salieron del aula con sus amigos y jugó a perseguir una llanta que empujaban con otros chicos, el que la agarraba primero ganaba. • En la segunda parte del día, estuvo empujando las sillas como un tren con otros amigos, pero él no era el líder del juego. • Durante el día él jugó muchos juegos físicos. • El caso 9 no logra representar exactamente lo que jugó en el día, repitiendo los mismos patrones de dibujo durante todos los días.
10	<ul style="list-style-type: none"> • No vino al colegio hoy.

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 9.

1.7.11. Representación gráfica

Día 1



Figura 141. "Dibujé el tren que hice que va muy rápido"

Día 2



Figura 142. "Un carro con el que estaba jugando"

Día 3



Figura 143. "Dibujé la torre que hice con las chapitas"

Día 4



Figura 144. "Es el mar"

Día 5

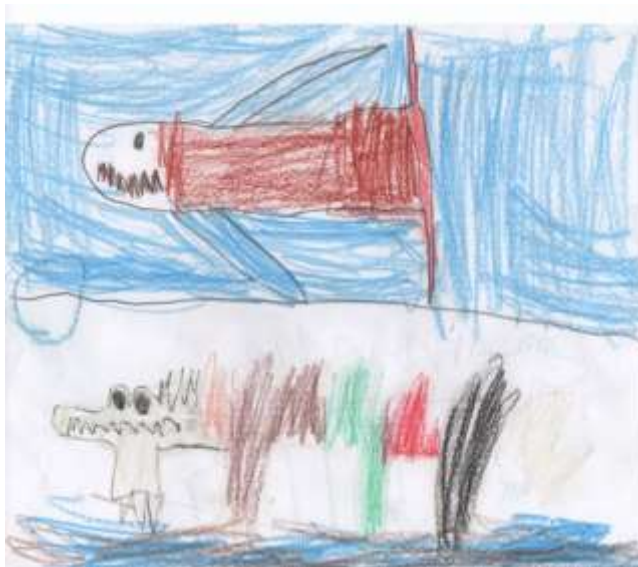


Figura 145. "Dibujé el juego de animales"

Día 6



Figura 146. "Es un cocodrilo feroz" (no jugó a esto en ningún momento).

Día 7

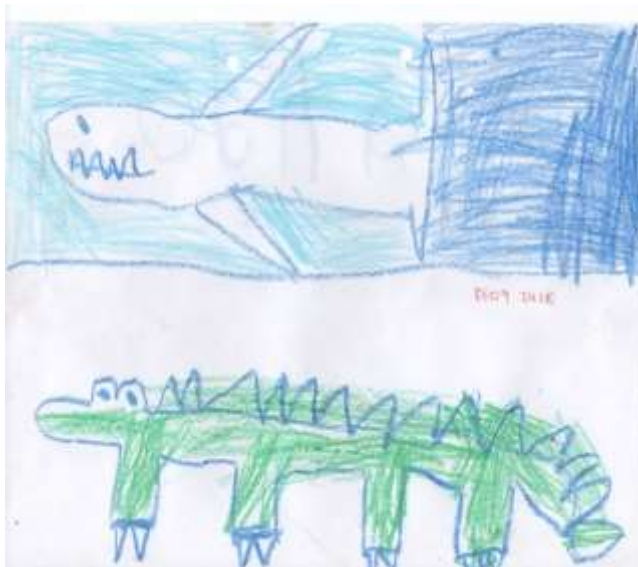


Figura 147. No pudo describir qué había hecho, repitió los dibujos de días anteriores.

Día 8



Figura 148. "Es el carro que atrapa ladrones que hicimos."

Día 9



Figura 149. "Dibujé unos carros" no jugó a esto en ningún momento del día.

Día 10



Figura 150. "Es un cocodrilo feroz"

1.7.12. Material visual

Día 3



Figura 151. Evidencia visual

Día 4



Figura 152. Evidencia visual

Día 6



Figura 153. Evidencia visual

1.10. Caso 10

1.7.13. Rúbrica de evaluación

Tabla 29. Resultados rúbrica de evaluación caso 10

Caso 10		Originalidad				Flexibilidad				Imaginación			
		No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
1	Lunes 16 de octubre		X				X			X			
2	Martes 17 de octubre			X			X				X		
3	Miércoles 18 de octubre		X			X						X	
4	Jueves 19 de octubre	X					X					X	
5	Viernes 20 de octubre			X				X				X	
6	Lunes 23 de octubre		X					X				X	
7	Martes 24 de octubre			X					x				X
8	Miércoles 25 de octubre				X				X				X
9	Jueves 26 de octubre				X		X						X
10	Viernes 24 de octubre		X					X					X

Nota. En la presente tabla se reflejan los resultados del caso 10 obtenidos en la rúbrica de evaluación durante el proyecto.

1.7.14. Ficha de observación por día

Tabla 30. Ficha de observación caso 10

Caso 10	
1	<ul style="list-style-type: none">• El caso 10 inició el programa jugando de forma física, con mucho movimiento. Se subió sobre los estantes, corrió por el aula.• Luego, decidió poner una silla sobre la otra, formando una torre.• En la segunda parte del día armó con las sillas debajo de las mesas casitas. En todo momento se mostró líder.
2	<ul style="list-style-type: none">• El caso 10 inició el día haciendo unas figuras de papel con algunos amigos, como aviones, tanques militares, etc.• Durante el día siempre estuvo jugando con otros compañeros, siempre fue el líder de los juegos. Sus actividades eran una combinación de actividades físicas y actividades creativas.• Jugó al tren con las sillas, mencionando que era un tren que se iba a la sierra del Perú. Organizó a sus amigos para hacerlo.• Quiso hacer una cometa de papel pero mencionó que no sabía cómo hacerlo. No concretó el juego.• En la segunda parte del día, mencionó que quería hacer un rompe cabeza del papel, pero no pudo. Con el papel hizo en vez de un rompe cabeza, un barco.• En todo momento estuvo jugando con otros compañeros, disfrutando de ser el líder.
3	<ul style="list-style-type: none">• En un inicio mostró problemas para compartir con sus amigos, peleando por los palitos de colores.• Luego de solucionar el problema y repartir los palitos, jugó solo con estos.• Después jugó en los estantes a saltar de los mismos.• Jugó con una lana, haciendo una telaraña, mencionando que era para una araña gigante.

	<ul style="list-style-type: none"> • En la segunda parte del día, observo bastante a otros niños, esta vez no demostró ser el líder del grupo, copiando los productos creativos de sus compañeros. • Decidió salir del salón a jugar con agua y tierra, para hacer tortas y otras recetas utilizando distintos materiales.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Inició el día repitiendo el juego del día anterior, jugando con agua y tierra a hacer tortas. Usó mucho su imaginación, sin embargo sus producciones no fueron del todo originales ya que estuvo copiando el juego de otros niños. Preparó distintos tipos de tortas, según los “ingredientes” que utilizaba, como torta de rocas, de hojas, etc. • En la segunda parte del día, jugó a amarrar unos cilindros de cemento con varias pitas. Jugaron con sus amigos a jalar las pitas, el objetivo era romper el bloque, siendo bastante flexibles en su pensamiento.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Inició el día jugando al “pescador” con sus amigos utilizando una cuerda como caña de pescar, parado sobre la mesa. Mencionó que pescaban tiburones. • Luego, el caso 10 estuvo jugando solo con distintos materiales, sin concretar ningún juego, explorando las posibilidades del material. • En la segunda parte del día, el caso 10 jugó a disfrazarse con las telas, representando distintos personajes y sus respectivos roles.
6	<ul style="list-style-type: none"> • En un inicio estuvo jugando a pescar con sus amigos, juego repetido de otros días, realizando combinación de actividades físicas y actividades creativas. • Salió del salón y creó distintos elementos como un castillo, un volcán, etc. • Disfrutó mucho del juego experimentando distintas sensaciones con el agua y la tierra. • En la segunda parte del día, jugó a los dinosaurios, él fue el líder del juego.

	<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, subió a las mesas las sillas, y el subió sobre las sillas con una malla amarrada a la cabeza, mencionando que eran unos lentes poderosos que le permitían ver mejor, como un superhéroe.
7	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, jugó fuera del salón. Estuvo haciendo un castillo de tierra y agua con otros amigos. Mencionó que en el castillo habían personas, aulas, y más. Mostró su imaginación al crear muchas historias alrededor del juego. • En la segunda parte del día, jugó dentro del salón y jugó a los monstruos, la actividad es bastante física, pero con una historia de por medio.
8	<ul style="list-style-type: none"> • La primera parte del día jugó en el bio huerto. Encontró dos orugas y jugó a que eran sus mascotas. Cuido de ellas con mucha responsabilidad y les hizo una casita para protegerlas. Así mismo, creo una historia con sus amigos acerca de las orugas. • Luego entró al aula y solo quería jugar actividades físicas como saltar y correr alrededor del aula. • En la segunda parte del día, el caso 10 estuvo jugando un juego encima de los estantes con las telas con otros chicos. Luego se disfrazó con las telas, estaba muy feliz.
9	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera parte del día, jugó a preparar una pizza con sus amigos con los palitos de helado y una caja de cartón. En este juego el caso 10 no demostró ser el líder, estuvo observando e imitando el juego de sus amigos. Luego se animó a crear una historia acerca del juego. • Decidió salir del salón a jugar, utilizando una llanta y piedras, experimentando las distintas posibilidades para hacer con estos materiales. Finalmente jugó a poner las piedras dentro de la llanta y hacerla rodar. • En la segunda parte, jugó con una cuerda y botellas, amarrándolas y haciendo como si las botellas fuesen mascotas.

10	<ul style="list-style-type: none"> • Inició el día haciendo un tanque de las chapas pegándolas con silicona, creando una historia alrededor del material. • Luego, el caso 10 estuvo jugando en la “casa secreta”, usando distintos materiales para su casa. Las telas eran frazadas y los palitos eran la comida, etc. • Demostró ser líder en todo momento, siendo el autor de todos los productos elaborados. • En la segunda parte del día, cocinó distintos platos de comida con los palitos de helado.
----	--

Nota. La presente tabla contiene las observaciones de los momentos lúdicos y creativos más significativos del proyecto del caso 10.

1.7.15. Representación gráfica

Día 1



Figura 154. “Dibujé un cocodrilo.” En ningún momento del día jugó a esto.

Día 2



Figura 155. "Dibujé que estaba jugando al tren"

Día 3



Figura 156. "El agua, una bolsa de tierra, un embudo y una jarra. Estoy jugando a hacer castillos."

Día 4



Figura 157. "Estamos atrapando la piedra con las pitas"

Día 5



Figura 158. "Dibujé que con Anahy Romina pescábamos tiburones"

Día 6



Figura 159. "Dibujé los castillos que hicimos Jhair, Joel y yo. Yo puse el balde, Jhair el agua y Joel recogió la tierra. Vaciamos todo e hicimos un castillo con eso."

Día 7



Figura 160. "Me dibujé a mi jugando todo el día"

Día 8



Figura 161. “Dibujé que los animales se escondían en su casita de cartón. Yo era un cocodrilo que se comía los huesos que son las chapitas, Dibujé un gato que era Camila, un perro que era Maicol y otra gata que era Giomara.”

Día 9



Figura 162. “He jugado al barquito. He dibujado una caja y una ola gigante”

Día 10



Figura 163. No supo describir lo que había dibujado.

1.7.16. Material visual

Día 1



Figura 164. Evidencia visual

Día 2



Figura 165. Evidencia visual

Día 4



Figura 166. Evidencia visual

Día 6



Figura 167. Evidencia visual

Día 8



Figura 168. Evidencia visual

Día 8



Figura 169. Evidencia visual

Día 9



Figura 170. Evidencia visual

1.11 Reflexión crítica general

Cada niño de la muestra vivió, durante el programa, un proceso individual, obteniendo resultados diferentes en la rúbrica. Se puede reconocer un progreso significativo en los indicadores de originalidad, flexibilidad e imaginación de la creatividad en todos ellos, demostrando la efectividad del programa. Se observó que existieron muchos momentos de alta creatividad y diversión en los niños, así como momentos de frustración importantes para el desarrollo de la flexibilidad, el aprendizaje de la resolución de problemas y adaptabilidad. Así mismo, los alumnos se involucraron en el transcurso del programa cada vez mejor en el juego mediante el uso de materiales no estructurados que los llevaron a realizar productos de origen propio y novedoso. En cuanto a la imaginación, el general de los niños conforme pasaron los días, produjo un mayor número de ideas alrededor del material no estructurado, otorgándole una significación simbólica al producto durante el juego.

El programa contribuyó con el objetivo de la educación inicial el cual consiste en atender al infante de forma conjunta entre la familia y la escuela, como sugiere Gálvez (1999). Así mismo, fue consecuente con los principios educativos de integralidad, individualidad, actividad, socialización y creatividad propuestos por el Ministerio de Educación (2018).

Finalmente, es importante señalar que el programa generó una interacción entre el ambiente, los materiales, las experiencias y las personas, provocando estímulos para potenciar el desarrollo integral en los niños, sobre todo en los siguientes aspectos:

Físico y motor: Durante el programa los niños mostraron un desarrollo en sus habilidades motrices, con una mayor coordinación sus

movimientos ya que se les permitió descubrir sus posibilidades y límites de movimiento.

Social: En el transcurso del programa, los niños tuvieron que enfrentar muchas situaciones sociales en las que tuvieron que incluir a alguien en el grupo de juego, teniendo que adaptar el mismo o tuvieron que integrarse a un grupo de juego. En muchos niños se pudo observar que conforme pasaban los días del programa podían manejar con mayor flexibilidad y compañerismo este tipo de situaciones.

Emocional: Conforme pasaron los días durante el programa, los niños demostraron ser capaces de expresar sus emociones mejor. Esto se pudo evidenciar en las rondas de conversación, donde se les preguntaba a los niños cómo se sintieron durante el día. Los primeros días la mayoría de ellos respondía que le había ido bien y las observadoras aprovechaban la oportunidad para introducir nuevos términos en cuanto a las emociones. De esta manera, los niños aprendieron nuevas emociones y reconocían qué situaciones del día producían ciertas emociones, mencionándolas en la ronda de conversación.

1.12 Reflexión crítica por caso

Caso 1:

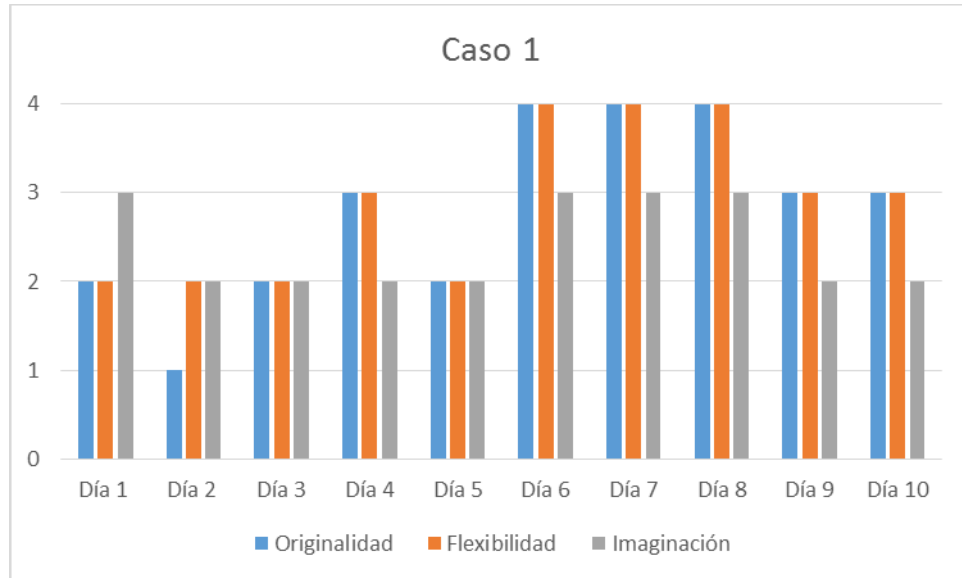


Figura 171. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 1 inició el programa con el predominio del juego físico, poco creativo, bastante violento y solitario. Demostró un gran avance en los siguientes días al involucrar en los momentos lúdicos a sus amigos, así como en la calidad de sus procesos y productos creativos. El caso 1 repitió los patrones de juego varios días, como el juego con agua y tierra de construcción pero sobre todo la producción de distintos objetos utilizando las chapitas y silicona. Los primeros días el caso 1 no lograba plasmar en los dibujos que respondían a la indicación de dibujar lo que habían jugado en el día, sin embargo a partir del 4to día logró hacerlo adecuadamente. Cabe resaltar que el caso 1 suele ser un niño que le cuesta manejar su comportamiento y presenta reacciones violentas con sus compañeros. Sin embargo, durante el programa pudo manejar bastante mejor sus emociones y reacciones con los demás. El caso 1 mostró durante el programa una alta sensibilidad ante los problemas, que, como explica García (1998) es la capacidad de reconocer un problema y de esta

manera buscar y proponer soluciones, siendo esta una de las capacidades creativas.

Caso 2:

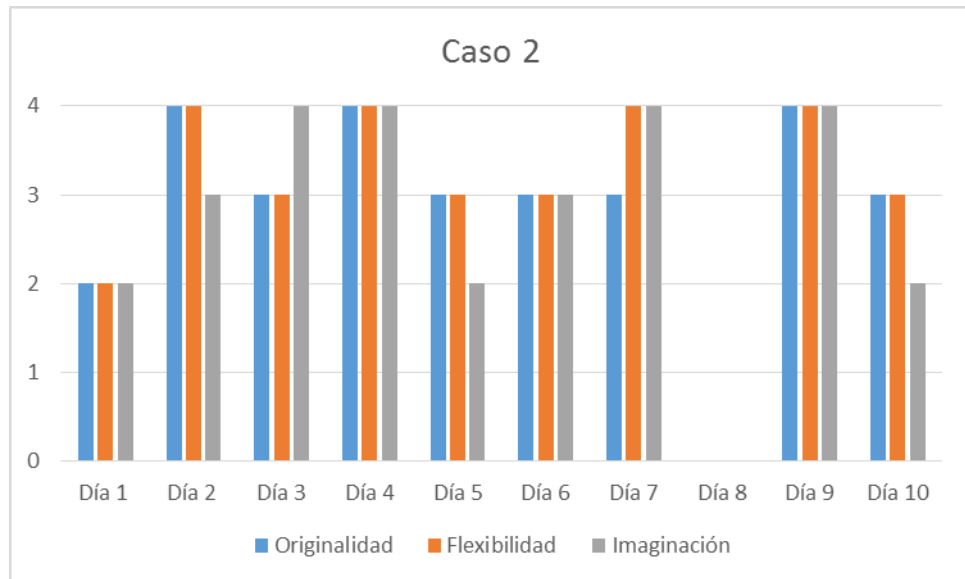


Figura 172. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 2 inició el programa entusiasmado, él es un niño que siempre se emociona por las nuevas oportunidades que se le presentan, demostrando lo propuesto por Sánchez y Morales (2017) quien menciona que el juego permite que los niños encuentren sus propias respuestas, descubrimiento, aprendiendo y fortaleciendo la creatividad.

A diferencia de otros niños, en su juego no predominó el juego físico y corporal. El caso 2 interactuó mucho con sus compañeros durante el programa, compartiendo historias, juegos y material. Lo más significativo que creó fue la leyenda de la mano negra, la cual se propagó a todos los niños del salón. Las observadoras pudieron notar que sus creaciones estaban llenas de detalles y que invirtió mucho tiempo en cada una de ellas. Esto es algo que no suele caracterizar su trabajo, ya que en lo cotidiano, el caso 2 es un niño que al realizar un trabajo en el salón

siempre lo hace apurado y con ansias por terminar rápido, a diferencia del programa. Así mismo, el caso 2 demostró haber desarrollado su capacidad para expresar sus emociones a lo largo del programa, ya que en las rondas de conversación al inicio no era capaz de expresar adecuadamente cómo se sentía y qué había jugado, pero en el transcurso del programa, sus explicaciones eran más extensas y contaban con más detalles. El caso 2 demostró durante el programa una alta capacidad de elaborar las ideas, que, como fundamenta García (1998), es una fase del proceso creativo en el cual se utiliza el pensamiento lógico, así como el intelecto y el juicio para materializar ideas.

Caso 3:

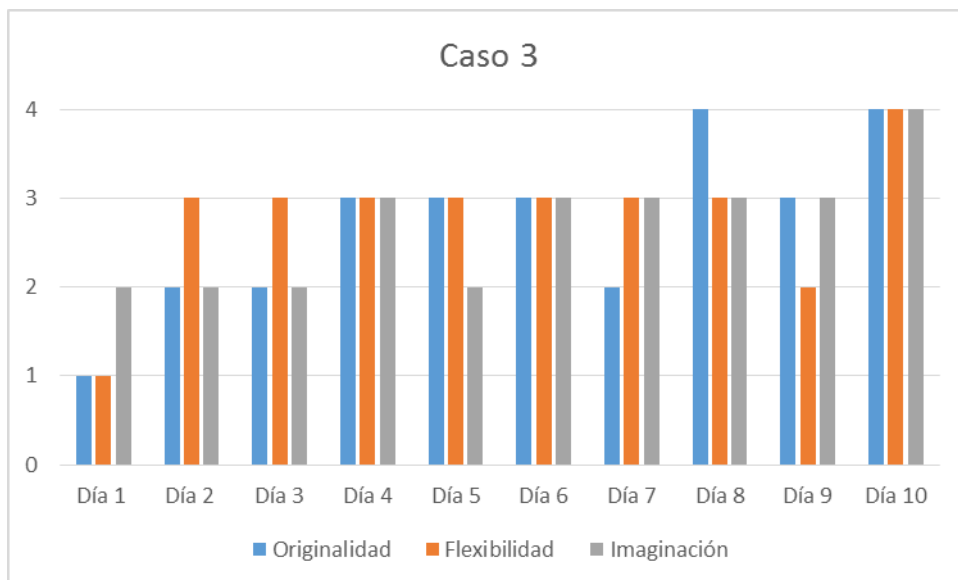


Figura 173. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 3 inició el programa sintiéndose confundido por la situación, a pesar de que el caso 3 suele ser el niño más hábil del salón. Le costó integrarse al juego colectivo, siendo al inicio bastante violento en su juego. Por momentos se mostró aburrido, buscando entretenerse solo con los palitos de helado, haciendo distintas formas sobre la mesa. Sin embargo, poco a poco su juego fue mejorando significativamente en cuanto a la creatividad.

Al finalizar el programa, el caso 3 había logrado incrementar significativamente la creatividad en sus productos creativos. Así mismo, al inicio del programa no lograba plasmar en sus dibujos el juego del día, pero poco a poco fue mejorando en este sentido, plasmando más detalles en los mismos y siendo capaz de dar una mejor descripción de los mismos.

El caso 3 desarrolló la capacidad de la transferencia creativa, la cual implica relacionar ideas nuevas con saberes previos y que se dé, en el juego libre, producciones creativas originales.

Caso 4:

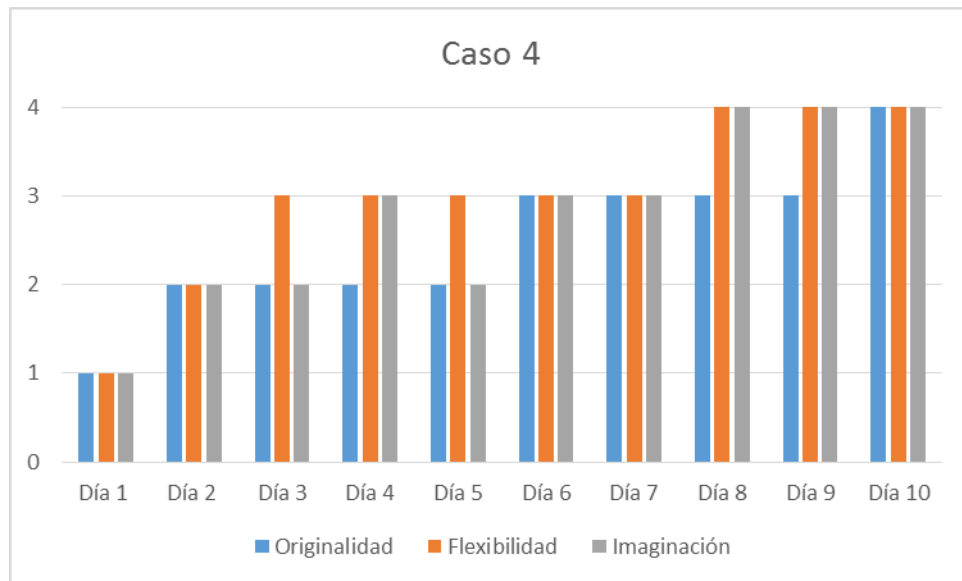


Figura 174. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 4 inició el programa mostrándose nerviosa e intrigada, no sabiendo en qué enfocar su actividad lúdica, explorando las distintas posibilidades que tenía. Cuando el caso 4 se sentía insegura los primeros dos días, buscaba seguridad en las observadoras, realizando muchas preguntas, intentando entablar una conversación. Sin embargo, a partir del tercer día no se volvió a repetir este comportamiento y desplegó su juego. Esto confirma la teoría de Bono (1999) y de Prado (1987) quienes dice que todos somos creativos, pero la creatividad debe ser estimulada por el ambiente.

Se puede destacar la imaginación dentro de los procesos y productos creativos del caso 4, quien demostró una gran capacidad para generar historias alrededor de los momentos lúdicos. La imaginación es un indicador de la creatividad propuesto por Cerda (2000), quien dice que a partir de esta se genera una representación reconocida por la mente y sentidos para manipular la información e interpretar la realidad de forma distinta, produciendo historias.

Por momentos el caso 4 se sentaba a observar a sus compañeros, parecía que no estaba jugando o creando, pero cuando se le preguntaba qué era lo que hacía, ella siempre tenía una historia que contar. En general se mostró serena y tranquila durante el programa, aportando a generar un ambiente armónico en el salón. En cuanto a sus representaciones gráficas, el caso 4 no pudo representar su juego en el dibujo, pero a partir del segundo día mostró gran capacidad de representación, detalles y descripción en sus dibujos.

Caso 5

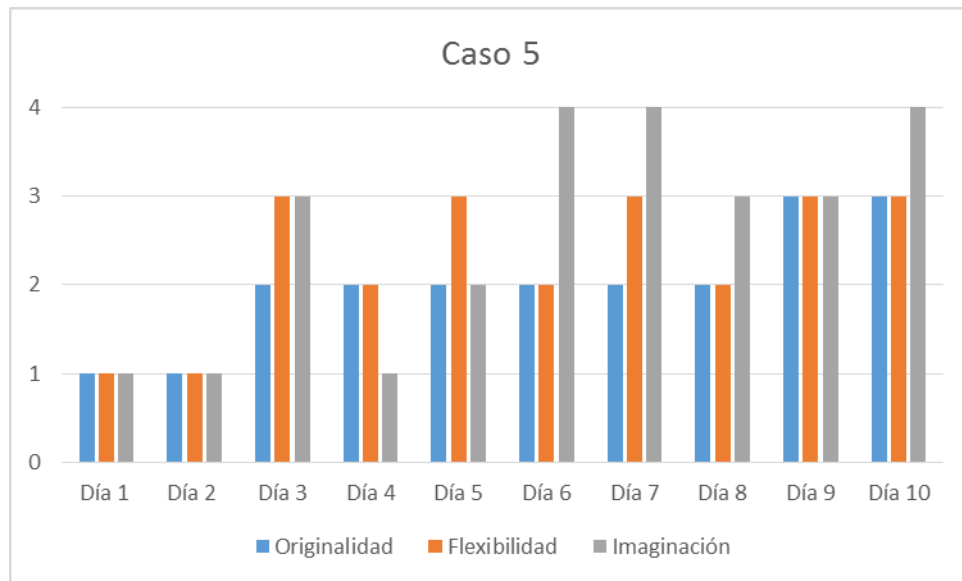


Figura 175. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 5, a lo largo del programa, no logró obtener resultados altamente creativos en cuanto a la originalidad y flexibilidad, pero sí en cuanto a la imaginación. En el caso del caso 5, fue difícil para ella adaptarse al programa, por lo que haber alcanzado incrementar sus resultados de no efectivo a efectivo es algo significativo en su caso. En un inicio ella no sabía qué hacer, solicitando repetidas veces sacar los juguetes, hacer clases, mencionando no saber qué hacer, realizando actividades solitarias para entretenerse pero nada creativas, como pintar fichas y recortarlas. A partir del tercer día se pudieron observar cambios significativos en su comportamiento lúdico. El caso 5 despertó su capacidad de creación de historias, siendo protagonista y autora de estas en el juego con sus amigas. Durante todo el programa, repitió el mismo patrón de juego, el cual era el juego de roles de unos gatitos. Sin embargo, los gatitos se desenvolvían lúdicamente en distintas circunstancias todos los días. En cuanto a sus representaciones gráficas, los primeros tres días no logró plasmar dibujos, pero a partir del cuarto día sus representaciones fueron más detalladas y específicas. A partir del programa, la profesora pudo reconocer que el caso 5 era una niña a quien

no le permitían jugar en casa, asumiendo las tareas domésticas como adulto, por lo cual se conversó con los padres de familia para cambiar esta conducta.

El caso 5 fue capaz de despertar su curiosidad y motivación, indicador creativo propuesto por Cerda (2000), que hace referencia a la relación entre lo cognitivo y lo afectivo para que en la realidad se pueda llegar a la solución de un problema. En el proceso se obtiene satisfacción en el producto generado.

Caso 6

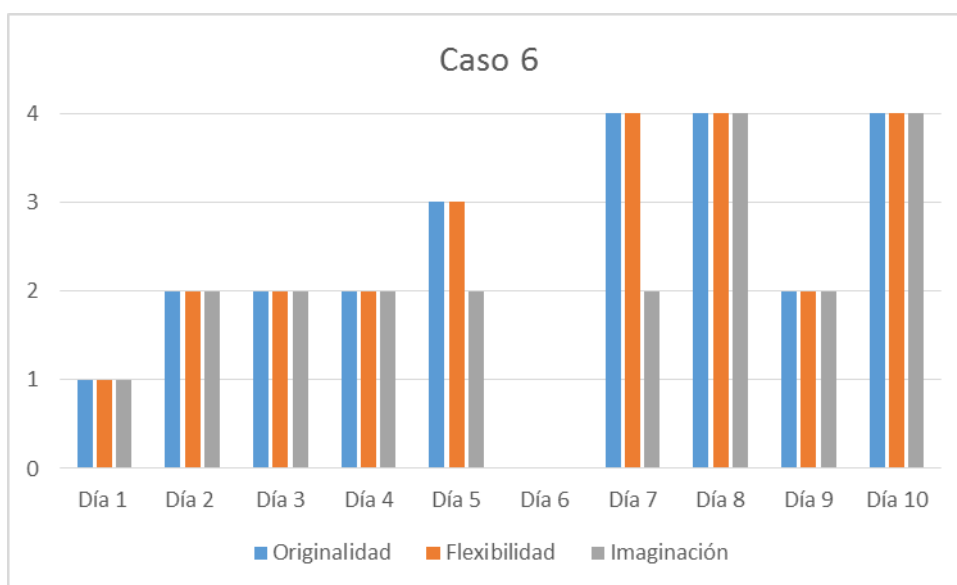


Figura 176. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 6 obtuvo grandes resultados en cuanto a la evaluación de la creatividad durante el programa, habiendo incrementado todos los indicadores de esta, la originalidad, flexibilidad e imaginación.

En un inicio, el caso 6 se sintió confundida, preguntando repetidas veces si podía tomar agua para llenar los espacios sin estructura del día. Pero a partir del segundo día, los avances en el caso 6 fueron notorios. Mostró gran originalidad, flexibilidad e imaginación en sus producciones

creativas. Lo interesante en el caso del caso 6 fue que los resultados de tres indicadores estuvieron equilibrados. En el aspecto socioemocional, el caso 6 es una niña que suele ser conflictiva, sin embargo durante el programa mostró haber incrementado su capacidad de socialización y resolución de problemas con sus compañeros. Su mamá mencionó que el caso 6 llegaba a la casa más cansada de lo habitual durante el programa, ya que en este estaba liberando más energía de lo normal en los juegos realizados. En cuanto a sus representaciones gráficas, el primer día no fue capaz de plasmar lo que había jugado, pero al segundo día sí. Así mismo, se pudo observar una mejora significativa en la participación del caso 6 en las rondas, ya que en un inicio sus participaciones eran básicas y en el transcurso de los días estos fueron mejorando significativamente en cuanto a su capacidad de descripción de las distintas situaciones lúdicas y sus emociones.

Es así que se puede concluir que, además de haber logrado un incremento en los indicadores antes mencionados, el caso 6 logró desarrollar el indicador creativo de la comunicación propuesto por Cerda (2000), como medio a través del cual se expresa, se da a conocer o a entender una idea obra o pensamiento utilizando lenguajes de diversos tipos.

Caso 7

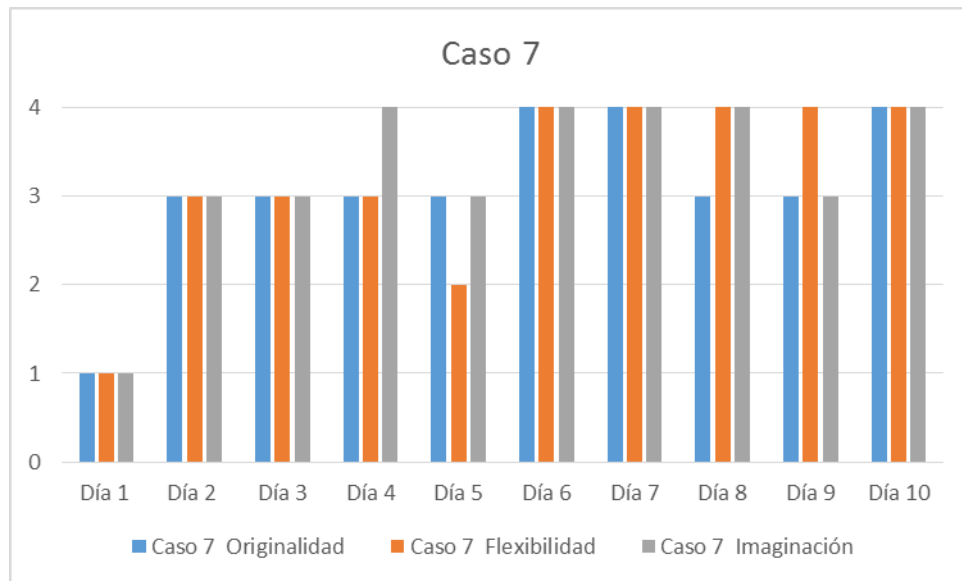


Figura 177. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 7 obtuvo grandes resultados en la evaluación con resultados que están en su mayoría entre efectivas y altamente efectivas. El primer día predominando el juego motor, queriendo explorar todas sus posibilidades y límites en el espacio, pero fue a partir del segundo día que empezó a generar procesos y productos creativos en el juego de alta calidad. Así mismo, se mostró feliz y entusiasmada durante todo el programa, trayendo material de casa y hablando con emoción en las rondas de conversación de los juegos realizados.

Los papás mencionaron que, al ser consecuentes con el programa en casa, ellos también pudieron reconocer un juego muy creativo. Fue una niña que durante el programa motivó a sus compañeros resolviendo problemas con flexibilidad, atendiendo a sus compañeros en sus necesidades, creando e incluyendo a sus amigos en sus juegos, generando un espacio de fantasía e imaginación y asignando roles y responsabilidades.

Al igual que los otros niños, el primer día no fue capaz de plasmar en sus dibujos el juego que había realizado, sin embargo a partir del segundo día lo hizo con excelencia.

El caso 7 demostró tener grandes habilidades inter e intrapersonales y un alto nivel creativo, y, como lo explica la García (1998), sobre la creatividad se construye una personalidad fuerte, sana y benéfica, lo cual influye directamente en el desarrollo social.

Caso 8

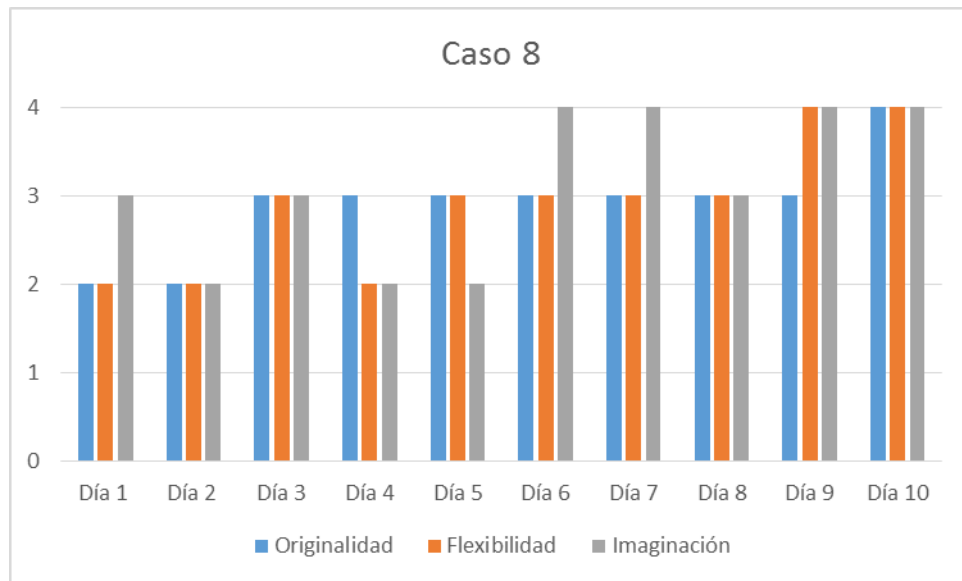


Figura 178. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 8 demostró durante la mayor parte del programa tuyo gran capacidad para generar procesos y productos creativos originales y flexibles, a pesar de que en los dos primeros días esto no fue así.

Le costó esfuerzo acostumbrarse al programa, ya que en un inicio quería jugar sola, no logrando integrarse al juego de sus compañeros ni generar espacios lúdicos en los que los demás puedan integrarse, pero en los siguientes días esto fue cambiando. Tuvo una gran variedad de procesos y productos creativos lúdicos durante el programa, poniendo bastante énfasis en los detalles de estos.

En sus representaciones gráficas, el caso 8 logró plasmar sus juegos con bastante detalle y perspectiva del espacio, incluyendo a los niños con los que había jugado en el dibujo y el material que utilizó.

Durante el programa, el caso 8 tuvo que desarrollar la capacidad creativa de transferencia, por medio de la cual fue capaz de darle varios enfoques de solución a los problemas con el uso de distintas estrategias.

Caso 9:

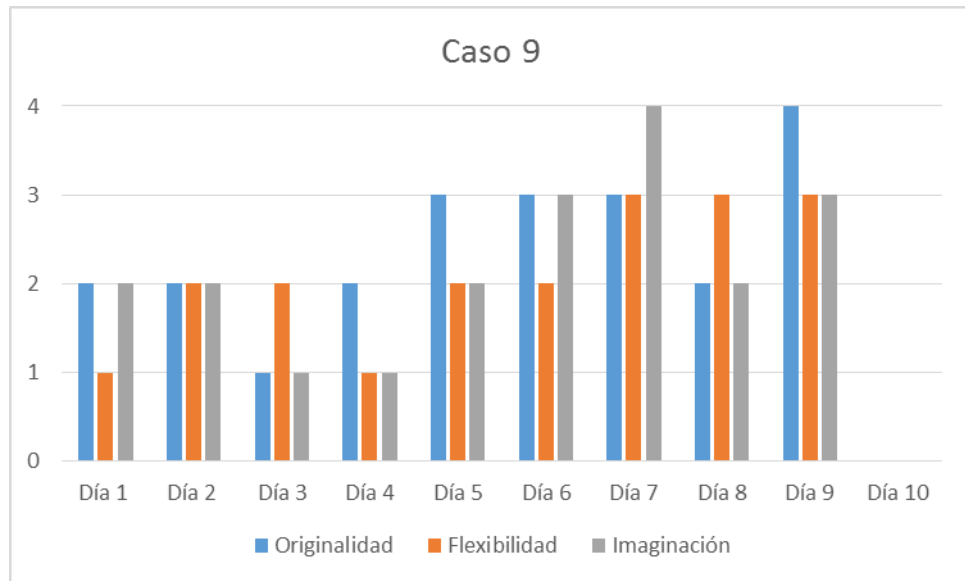


Figura 179. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 9 inició el programa mostrándose bastante confundido y tímido, los primeros cuatro días realizando procesos y productos poco creativos, arrojando resultados en la rúbrica entre no efectivos y en proceso. A partir del quinto día, mejoró significativamente siendo capaz de crear historias alrededor de los momentos lúdicos y del material creado. Tuvo experiencias sensoriales interesantes en el juego con tierra y agua y otros elementos de la naturaleza. Tuvo problemas en la representación gráfica del juego, mostrando los mismos patrones de dibujo en todos los días, como carros, tiburones, barcos y cocodrilos, a pesar de que estos elementos no habían sido significativos en su juego. El caso 9 es un niño que presenta problemas en el habla a nivel expresivo, situación que se reflejó en la descripción de sus dibujos, siendo esta básica al momento de expresar lo que había dibujado, no siendo capaz de escribir lo que había hecho. El caso 9 mostró durante el programa haber logrado integrarse a los juegos de sus compañeros, así como dedicar tiempo y esfuerzo a sus producciones creativas.

Al caso 9 le fue difícil superar la primera etapa de la creatividad denominada como encuentro con el problema (García 1998). En esta fase el sujeto hace uso de su pensamiento crítico y su sensibilidad a los problemas, haciéndose consciente de la necesidad de crear, de solucionar un problema o de exteriorizar unas ideas que le estaban preocupando. Sin embargo, a lo largo del programa logró alcanzar la fase de producción creativa en varias ocasiones.

Caso 10:

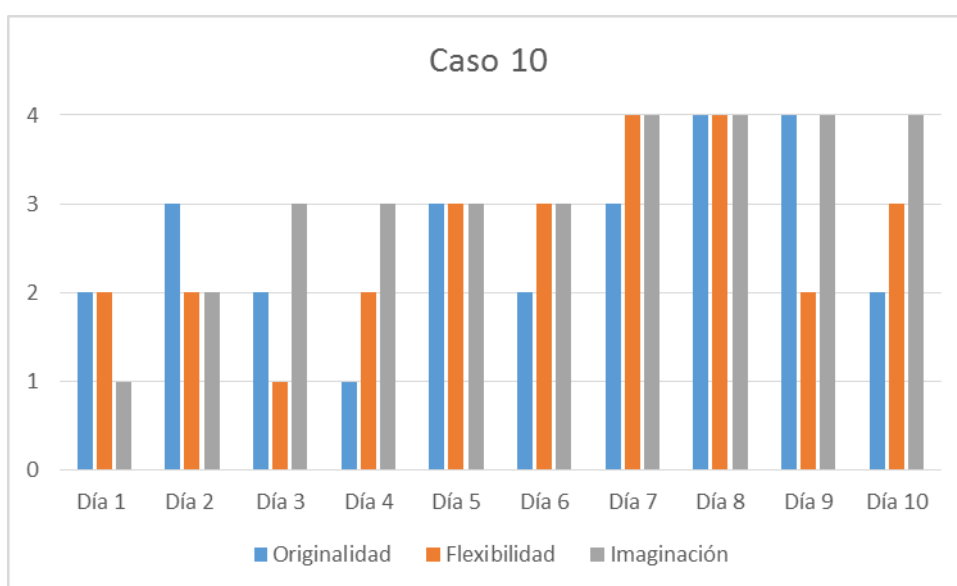


Figura 180. En la siguiente figura se muestra la evolución del caso uno durante los 10 días del proyecto.

El caso 10 demostró obtener buenos resultados durante el programa desde los primeros días, Mejoró significativamente en el transcurso del programa en el indicador creativo de imaginación, logrando producir historias altamente efectivas. La mayoría de días, mostró importantes características de liderazgo entre su grupo de amigos. Los dos últimos días mostró haber disminuido su capacidad de flexibilidad y originalidad, proceso importante de frustración para iniciar nuevas producciones creativas a partir de esto. En los momentos lúdicos el caso 10 utilizó mucho material no estructurado alrededor de sus juegos. El caso 10 mostró una gran capacidad de representación gráfica, a excepción del

primer, quinto y décimo día. Fue capaz de representar juegos, materiales y los detalles de los mismos en sus dibujos y su descripción fue extensa y contundente.

En el general del programa, el caso 10 mostró alta transferencia creativa (García, 1998), la cual implica relacionar ideas con conocimientos para producir momentos lúdicos y productos creativos.

2. Discusión

En la investigación de Maldonado y Oviedo (2016) “Factores de la creatividad en las metodologías de Waldorf y Montessori en la infancia media”, se demostró que los niños que recibían una educación bajo la metodología Waldorf y Montessori, mostraban nivel de creatividad y originalidad más altos. Esto es comparable a los resultados arrojados por la presente investigación, ya que en las metodologías mencionadas anteriormente están basadas en el juego con material no estructurado para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al igual que el programa “Libre de juguetes”, por medio del cual los niños incrementaron la creatividad en cuanto a los indicadores de originalidad, flexibilidad e imaginación.

Así mismo, en la investigación de Cuba y Palpa (2015) quienes realizaron un trabajo titulado “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara” demostraron que por medio del juego libre tiene relación con el desarrollo de la creatividad en alumnos de 5 años, en cuanto a la flexibilidad, la originalidad y la fluidez. Estos resultados pueden compararse a los resultados de la presente investigación ya que el programa “Libre de juguetes” está basado en el juego libre con material no estructurado y ha demostrado tener resultados positivos en cuanto al incremento de la creatividad bajo los indicadores de originalidad, flexibilidad e imaginación. Esto coincide con la investigación de Piqueras (1996) titulada “Juego y Creatividad: Estudio sobre las posibilidades de Fomentar la Creatividad Artística Mediante una Enseñanza Lúdica” donde se detalla en una de sus conclusiones la necesidad de lo lúdico para el desarrollo de la creatividad en los niños. La autora menciona que los programas que tienen como objetivo desarrollar la creatividad van a necesitar de actividades lúdicas, ya que los procesos creativos tienen como génesis los procesos lúdicos.

En cuanto a las investigaciones tituladas “La magia del juego” de las autoras Cordova, Gómez y Huete (2016), y “Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo creativo para niños de 10 a 12 años” de Garaigordobil (2006), los resultados son comparables a los de la presente investigación ya que en las tres investigaciones se aplicó un programa de juego, demostrando tener implicancias en el desarrollo de la creatividad bajo los mismos indicadores. Así mismo, en ambas investigaciones se demostró que en el transcurso del programa aplicado los niños van alcanzando una mayor gama de posibilidades en el material y generando una mayor cantidad de ideas, propuestas y respuestas ante distintos planteamientos.

Schubert y Strick (1966) realizaron la investigación denominada “Toy-free Kindergarten.” Esta investigación aplicó el mismo programa que en la presente investigación, sin embargo, ellos le asignaron tres meses al programa, mientras que en esta investigación el programa tuvo una duración de dos semanas. Ambas investigaciones alcanzaron el objetivo de generar un ambiente ideal para la imaginación y la creatividad y propiciar espacios libres donde el niño se encuentre a sí mismo y pueda lidiar con el fracaso, la frustración y las alternativas resultantes y procesos de aprendizaje. Sin embargo, se puede destacar que la diferencia de la duración en ambos programas es significativa para los beneficios del mismo, ya que Schubert y Strick (1966) demostraron haber tenido impacto en cuanto a la prevención de adicciones futuras.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones.

1. Conclusiones.

Primera:

Los productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por convenio fueron incrementando en el transcurso de la implementación del programa “libre de juguetes”, teniendo resultados interesantes y significativos en cada uno de los casos estudiados. Ninguno de los niños finalizó el programa mostrando resultados creativos no efectivos. Por lo tanto se comprueba la hipótesis general planteada.

Segunda:

El programa “Libre de Juguetes” fue implementado satisfactoriamente en el salón de 5 años donde se aplicó la investigación, así como en las otras clases donde se aplicó el programa. El colegio reconoció que el programa fue significativo en el desarrollo integral de los niños por lo que será aplicado a futuro, por lo cual se comprueba la hipótesis específica sobre el programa libre de juguetes.

Tercera:

Se elaboró una rúbrica de observación como instrumento para medir los procesos y productos creativos en el juego libre con material no estructurado, la cual fue útil y acertada en cuanto a los indicadores de flexibilidad, originalidad e imaginación, permitiendo una evaluación objetiva en todos los casos de estudio. Por lo tanto, se afirma la hipótesis específica respecto a la rúbrica.

Cuarta:

Se analizó el contenido de los procesos y productos creativos con material no estructurado durante el tiempo de aplicación del programa por utilizando la triangulación de resultados, los cuales fueron obtenidos por distintos medios como la rúbrica de evaluación, la observación, la representación gráfica de los momentos lúdicos más significativos del día y las fuentes audiovisuales. De esta manera, se confirma la hipótesis específica que hace referencia al análisis del contenido de los procesos y productos creativos.

2. Recomendaciones

Primera:

Se sugiere implementar el programa “Libre de Juguetes” en otros colegios de contextos similares así distintos, ya que se pudieron observar grandes resultados en los niños no solo a nivel creativo, sino también motor, de pensamiento, emocional y social.

Segunda:

Se sugiere continuar el programa “Libre de Juguetes” en el colegio por convenio de la investigación, aplicando en los niños de 4 años del 2019 hasta que estén en el salón de 5 años al 2020, para realizar investigación longitudinal, de tal manera que permita conclusiones relevantes a la investigación.

Tercera:

Se sugiere investigar otras áreas más que la creatividad ya que el programa presenta diversos beneficios en el desarrollo integral de los niños, como beneficios motores, sociales, emocionales, de pensamiento, etc.

Cuarta:

Se sugiere que las profesoras encargadas de aplicar el programa sean capacitadas correctamente sobre el programa por medio de talleres, conversatorios y material de lectura antes de su aplicación. De esta manera las profesoras comprenderán la metodología, los objetivos y los beneficios del programa en su integralidad, así como afrontar las distintas situaciones que este programa genera en los niños. Se recomienda además considerar para futuras investigaciones, la intervención de los docentes en los resultados del programa.

Quinta:

Se sugiere que los niños en los que se aplique el programa “Libre de Juguetes” continúen el programa en casa, guardando los juguetes con los que habitualmente juegan y poniendo a su disposición material no estructurado para que creen procesos y productos lúdicos, así como disponer del material para llevarlo a la escuela. Es importante que los padres de familia reciban una capacitación adecuada antes, durante y después del programa por medio de talleres, los cuales se sugieren en esta investigación.

Referencias bibliográficas

- Nicholson, S. (2009). The Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*, 5-14.
- Abad Molina, J. (2008). El Placer y el Displacer en el Juego Espontáneo Infantil . *Arteterapia - Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 167-188 .
- AMEI- waece - asociación mundial de educadores infantiles . (2003). Waece. Obtenido de waece.org: <http://waece.org/diccionario/index.php>
- Barraca Mayral , J. (2004). La identificación de alumnos con altas capacidades a través de la EDAC . *eduPsyké*, 3-18.
- Bernabéu, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Bruner, J. (1972). The nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 687-708.
- Carolyn Pope , E. (2002). Three Approaches from Europe: Waldorf, Montessori, and Reggio Emilia. *Early Childhood Research & Practice*, 2-14.
- Cerda Gutierrez , H. (2006). *La creatividad en la ciencia y en la educación* . Bogotá: cooperativa editorial magisterio .
- Chacón Araya, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 1-30.
- Colmenares , E., & Piñero , A. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y. *Laurus*, 96-114.
- Cordova Maylle , S., Gomez Valentin , L., & Huete Reyes , M. (2016). Aplicación del programa “La Magia del Juego” para estimular la creatividad en niños

- de primer grado de primaria de la I.E. N. 32793 “El gran Maestro”.
Huánuco : Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Cuba Morales , N., & Palpa Medrano , E. (2015). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. Lima : Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman del Valle.
- De Bono , E. (1970). El pensamiento lateral . Argentina : Paidos .
- De Bono , E. (2008). Seis sombreros para pensar . Barcelona : Paidos .
- De Bono, E. (1999). Pensamiento Creativo . México: Paidos .
- De Pardo, D. (1987). manual de activación creativa . Santiago de compostela : Cendro de estudios creativos .
- Departamento de educación Gobierno de Navarra . (2011). El desarrollo psicológico del niño de 3 a 6 años. Navarra : Gobierno de Navarra .
- Dietze, B., & Kashin , D. (2012). Learning and Playing in Early Childhood Education. Toronto, ON, Canada: Pearson Canada.
- Dietze, B., & Kashin, D. (2012). Learning and Playing in Early Childhood Education. Toronto: Pearson Canada.
- Diseño Curricular nacional . (2009).
- Driscoll, A., & Nagel, N. (2005). Early childhood education, birth. The world of children, families and educators. Boston: Allyn & Bacon .
- Duarte Briceño , E. (1998). La creatividad como un valor dentro del proceso creativo. . Psicología Escolar e Educativa, 2(1), 43-51.
- Eisner, E. (2004). El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Buenos Aires: Paidós.
- Escobar , F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. Laurus , 169-186.

- Flinchun, B. (62-67). Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow. Journal physical Education recreation and dance, 1988.
- Flinchun, B. (1988). Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow". Journal physical Education,, 62-67.
- Foster, J. (1976). Desarrollo del espíritu creativo del niño. México: Publicaciones Cultural, S.A. .
- Garaigordobil , M. (2006). Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo creativo para niños de 10 a 12 años. Vizcaya : Universidad del País Vasco.
- Garaigordobil, M. (1992). Juego cooperativo y socialización en el aula. Madrid: Seco Olea.
- García García , J. (1998). La creatividad y la resolución de problemas como bases de un modelo didáctico alternativo. Revista de educación y pedagogía universidad de Antioquia, 145 - 174.
- Gardner, H. (1998). Mentes creativas: una anatomía. Barcelona : Paidos .
- Gardner, H. (2001). La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el Siglo XXI. Barcelona: Paidos .
- Garvey , C. (1985). El juego infantil . Madrid: morata .
- Goleman , D., Kaufman , P., & Ray , M. (2018). leadersummaries. Obtenido de leadersummaries.com: <https://www.leadersummaries.com/ver-resumen/el-espiritu-creativo>
- Goleman , D., Kaufman, P., & Ray , M. (2006). El espíritu creativo. Madrid : Zeta .
- Goleman. (1995). Inteligencia emocional . Time .
- Goleman. (1998). Inteligencia emocional en el trabajo .
- Gómez Ramírez , J. (s.f). El juego y su importancia en el desarrollo . CCAP Volumen 10 Número 4 N 5 , 5-13.

- Goñi, A. (2000). Desarrollo de la creatividad. San José: EUNED.
- Guerrera Guerrero, M. (2010). El juego simbólico . Eduinnova , 10-13.
- Guilford , J. (1957). Habilidades creativas en las artes . Barcelona : Narcea.
- Guilford, J. (1978). Creatividad y educación. Barcelona: Paidós.
- Hallman, R. (1963). The commonnes of creativity . Wile Online Library .
- Henninger, M. (2002). Teaching Young children. An introduction. NJ: Pearson .
- Hetzer , H. (1992). El juego y los juguetes. Argentina: Editorial Kapeluz.
- Isenberg, J., & Jalongo, M. (2010). Creative thinking and arts-based learning: Preschool through fourth grade. NJ: Pearson .
- Leon, W. (1985). Inteligencia emocional.
- Lewin, K. (1946). La investigación-acción y los problemas de las minorías . La Investigación acción-participativa. Inicios y Desarrollos., 13 -25.
- Maldonado , M., & Oviedo , M. (2016). Factores de la creatividad en las metodologías de Waldorf y Montessori en la infancia media . Arequipa : Universidad Católica de Santa María .
- Martinez, S. (2009). Arteterapia con niños en edad preescolar. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social. revistas ucm, 159-175.
- Medina Sánchez , N. (2015). Estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años de educación inicial. Lima : Universidad San Ignacio De Loyola .
- Menchén, F. (2001). Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Meneses Monenero , M., & Monge Alvarado , M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación 25(2), 113-124.

- Ministerio de Educación de Colombia . (2014). Sentido de la educación inicial. Bogotá: Rey Naranjo Editores.
- Ministerio de educación de colombia MEN. (2009). Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. Medellín: Rey Naranjo Editores.
- Ministerio de educación del Perú. (2010). Orientaciones metodológicas para la investigación acción. Lima .
- Ministerio de educación del Perú MINEDU. (2016). minedu. Obtenido de minedu.gob.pe: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú MINEDU. (2018). minedu. Obtenido de minedu.gob.pe: <http://www.minedu.gob.pe/educacion-inicial/>
- Ministerio de Educación Nacional de colombia MEN. (2014). Fortalecimiento Institucional para las modalidades de Educación inicial. Bogotá: Rey Naranjo Editores.
- Ministerio de Educación Nacional MEN. (1998). Lineamientos Curriculares para la Educación Preescolar. Medellín : Rey Naranjo Editores.
- Mitjans, A. (1993). La escuela y la educación de La creatividad. En Memorias del V Simposio de Investigación Educativa. Facultad de Educación. , 43-51.
- Monczar, C. (24 de mayo de 2017). Tiempo de infancia . Obtenido de Tiempo de infancia : <http://tiempodeinfancia.com/ponentes/casiana-monczar-parte-fundamental-del-proyecto-familiar-joguines-grapat/>
- Monreal, C. (2000). Qué es la creatividad. Barcelona : Paidós .
- Newman, L. (1990). ntentional and unintentional memory in young children: Remembering vs playing. Journal of Exoerimental Child Psychology, 243-258.
- Nicholson, S. (2009). The Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology. Studies In Design Education Craft & Technology.

Obtenido de ojs.lboro.ac.uk:
<https://ojs.lboro.ac.uk/SDEC/article/view/1204>

Organización mundial de la salud UNICEF. (2013). El desarrollo del niño en la primera infancia y la discapacidad: Un documento de debate. Obtenido de unicef.org: https://www.unicef.org/bolivia/UNICEF_-_OPS_OMS_-_El_desarrollo_del_nino_en_la_primera_infancia_y_la_discapacidad_Un_documento_de_debate.pdf

Ortega , R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil . *Infancia y aprendizaje* , 87-102.

Pena, M., & Extremera, N. (2010). Inteligencia emocional percibida en el profesorado de primaria y su relación con los niveles de burnout e ilusión por el trabajo .

Pereyra , M. (setiembre de 2008). La investigación acción en educación, Ministerio de cultura y educación de la nación. Obtenido de bdp: http://www.bdp.org.ar/facultad/catedras/comsoc/redaccion1/2008/10/la_investigacion_accion_en_edu.php

Pérez Pérez, N., & Navarro Soria , I. (2011). *Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez*. Madrid: Editorial Club Universitario .

Piaget , J. (1945). *Juego, sueños e imitación en la niñez*. Londres: Routledge and Kegal Paul.

Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño* . México: Fondo de cultura económica .

Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. London: Routledge and Kegal Paul.

Piqueras, M. (1996). *Juego y Creatividad: Estudio sobre las posibilidades de Fomentar la Creatividad Artística Mediante una Enseñanza Lúdica*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

- Rice , P. (1997). Desarrollo Humano Estudio del ciclo vital . México : Pearson Prentice Hall.
- Rodari , G. (2004). La imaginación en la literatura infantil. Imaginaria.
- Rodari, G. (1983). Gramática de la fantasía . Barcelona : Argos Vergara, S. A.
- Sampieri, R. H. (2014). Metodología de la investigación . México : Mc Graw Hill .
- Sánchez Ruiz , M. T., & Morales Rojas , M. A. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. Zona próxima, 61-81.
- Sandín , M. (2003). Fundamentos y tradiciones . Investigación Cualitativa en Educación.
- Santa, C., & Alvermann, D. (1994). Una Didáctica de las Ciencias: Procesos y Aplicaciones. Buenos Aires: Editorial Aique.
- Sarlé , P. (2008). Enseñar el juego y jugar la enseñanza . Buenos Aires: Paidós .
- Sarlé , P. (2008). Jugar en la escuela, un espacio que recién comienza. En R. Harf, P. Sarlé , A. Porstein , M. Rimoli , V. Rogozinski, & J. Leone , El juego en la educación infantil, crecer jugando y aprendiendo (págs. 19-39). Buenos Aires: Novedades educativas.
- Sarlé, P. (2008). Enseñar el juego y jugar la enseñanza . Buenos Aires : Paidós.
- Schubert, E., & Strick, R. (1966). Spielzeugfreier kindergarten. Toy-free Kindergarten A Project to Prevent Addiction. München , Alemania : Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.
- Schubert, E., & Strick, R. (1966). Toy- free Kindergarten. A Proyect to Prevent Addiction for Children and with Children. München: München Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.
- Sternberg, R., & Lubart , T. (1997). La creatividad en una cultura conformista. . Barcelona: Paidós.

Sternberg, R., & Lubart, T. (1993). Creative Giftedness: A Multivariate Investment Approach. *Gifted Child Quarterly*, 7-15.

Trigo , E. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: INDE publicaciones .

Vigotsky, L. (1996). *La imaginación y el arte en la infancia* Ensayo psicológico. Obtenido de https://docs.google.com/document/d/1Hlyoi_LRHY6eL5eCIGLtpXjet1ljuc6lsJFKoRFxp1s/edit?pli=1

Von Oech , R. (1987). *EL DESPERTAR DE LA CREATIVIDAD*. Madrid: S.A. EDICIONES DIAZ DE SANTOS.

Anexos

Anexo 1: Encuesta creatividad

	Si	No
¿Reconoces como uno de las principales necesidades educativas en el nivel inicial del colegio San Juan Apóstol el desarrollo de la creatividad?		
¿Consideras importante desarrollar la creatividad en los alumnos de inicial?		
¿Consideras que la creatividad tiene una relación directa con el aprendizaje?		
¿Consideras que el desarrollo de la creatividad influye al momento de solucionar problemas?		
¿Crees que es óptimo iniciar el desarrollo de la creatividad a temprana edad?		

Anexo 2: Carta inicio programa “Libre de juguetes”

Queridos niños,

Soy el duende Alegría, me pusieron ese nombre porque siempre estoy muy contento, me encanta sonreír, reír y jugar. Cuando algo no resulta como yo quiero, a veces me molesto, pero he aprendido a tranquilizarme y a seguir intentándolo hasta que logro lo que quería con paciencia e imaginación.

Antes de que ustedes salgan de vacaciones vine a verlos, ustedes no se dieron cuenta, pero los estuve observando atentamente por las ventanas de su clase. Pude ver como jugaban y se divertían mucho con todos los juguetes de la clase.

Donde yo vivo, no existen los juguetes, pero nos encanta jugar y divertirnos, pasamos momentos maravillosos creando historias y juegos, siempre usando nuestra imaginación.

A mí me gustaría que ustedes puedan divertirse como nosotros los duendes a pesar de no tener juguetes, y es por eso que he venido a proponerles una idea ¿Quieren escucharla?

Que les parece si es que ustedes, por dos semanas, juegan como nosotros los duendes, sin juguetes. Así, ustedes podrán usar su imaginación para crear cosas nuevas. Sus profesoras los dejarán jugar y divertirse libremente y ustedes crearán juegos y disfrutaran de usar su imaginación.

Antes de terminar quiero recordarles que siempre es importante respetar las normas, así que antes de empezar estas dos semanas libres de juguetes ustedes deben pensar qué normas tendrán en el salón.

Los estaré observando sin que ustedes se den cuenta, así que disfruten de este gran regalo de juego sin juguetes, dos semanas llenas de amor y creatividad.

Queridos niños, ustedes verán las grandes cosas que pueden crear y descubrir, estoy seguro que tendrán lindos momentos para compartir, disfrutar y aprender a escucharse y entenderse para crear, jugar y divertirse sin necesitar juguetes.

Ahora sí, me despido y los dejo guardando sus juguetes y creando las normas para pasar lindos momentos.

Con mucho cariño,

El duende Alegría.

Anexo 3: Carta final programa “Libre de juguetes”

Queridos niños,

Les vuelve a escribir el duende Alegría, ¿Se acuerdan de mí? Ya han pasado dos semanas, dos hermosas semanas, en las que sin que ustedes se den cuenta los he estado observando por las ventanas de su casa y de su colegio.

El primer día, el día que les llegó la carta pidiéndoles que guarden sus juguetes para jugar como nosotros los duendes por dos semanas, los observé por la ventana. Ese primer día me asusté y temblé de miedo. Los niños corrían, gritaban y golpeaban a sus amigos sin comunicarse y sin entenderse. Pero poco a poco fueron pasando los días, y ustedes mejoraron muchísimo. Empezaron a crear juegos nuevos, a conversar sin gritar, a entenderse, a ser buenos amigos, a hacer juguetes con los materiales que había en su clase, a inventar historias y a compartir con sus amigos.

Estas dos semanas me han demostrado ser niños muy buenos y a demás muy inteligentes.

A partir de hoy ya podrán jugar con sus juguetes. Pero quiero recordarles que ustedes han aprendido a crear cosas lindas con las que podrán jugar para siempre. ¡Su imaginación ha crecido muchísimo!

Cuiden y ordenen sus juguetes, y diviértanse mucho con ellos también.

Un abrazo muy fuerte para todos ustedes,

El duende Alegría.

Anexo 4: Ficha autoevaluación docente

Ficha de autoevaluación

Autoevaluación del desenvolvimiento y actitud del docente de aula durante la aplicación del programa “Libre de juguetes”

Indicador	Descripción del indicador:	No efectivo	En proceso	Efectivo	Altamente efectivo
Involucramiento	Se evalúa el grado en el que el docente fomenta la participación de los niños en el momento lúdico sin interferir en el mismo. Esto implica observar los momentos lúdicos realizando preguntas y responder a sus preguntas con otras preguntas que permitan que el niño encontrar la respuesta por sí mismo, fomentando el respeto por las normas de convivencia, sin intervenir ni realizar propuestas sobre los juegos.				
Preguntas pertinentes	Se evalúa el nivel de preguntas que realiza el docente durante el momento lúdico. Estas preguntas deben ser abiertas permitiendo al niño expresar sus ideas, orientándolo a profundizar en su producción creativa y en sus posibilidades, generando una alta demanda cognitiva para conectar conocimientos previos y llegar a nuevos razonamientos y producciones con el material no estructurado.				
Tolerancia	Se evalúa la capacidad del docente de adaptarse a situaciones nuevas propuestas por los alumnos, permitiendo a los estudiantes ser protagonistas y autónomos durante las producciones lúdicas. Esto implica para el maestro un alto grado de tolerancia ya que debe ser flexible con distintos tipos de situaciones.				
Normas de convivencia	Se evalúa la capacidad del docente para manejar las normas de convivencia y mantener el control del aula, fomentando un ambiente armónico a pesar de la libertad y protagonismo que tienen los alumnos durante el momento lúdico.				
Observación	Se evalúa el nivel de observación del docente y su capacidad para tomar evidencias pertinentes de los momentos lúdicos más significativos de los niños durante la jornada. Esta observación permite recoger información importante sobre cada alumno sobre distintos aspectos de su desarrollo.				

Anexo 5: Consentimiento informado

Consentimiento informado para la investigación acción

Programa “Libre de juguetes”

OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

General:

Fomentar los procesos y productos creatividad del niño mediante material no estructurado.

Específicos:

1. Fomentar la resolución de problemas y tolerancia en situaciones de frustración.
2. Promover la creación de ideas mediante el ensayo error para hacer frente a distintas emociones.
3. Fomentar la autorregulación de la conducta en el medio social del niño que conlleve a un comportamiento asertivo.

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA:

“Libre de Juguetes” busca traer al salón de clases el entusiasmo innato que tienen los niños para crear y jugar. El programa consiste en dejar de lado la estructura académica, los cursos y las rutinas cotidianas por un periodo de dos semanas, en las cuales los niños tienen la libertad de jugar con material no estructurado durante toda la jornada escolar.

POSIBLES BENEFICIOS

Durante la aplicación del programa, los niños pueden explorar y descubrir nuevas posibilidades lúdicas por medio del material no estructurado para encontrar respuestas variadas a sus propios pensamientos y deseos. La estructura del programa permite al niño dirigir su foco de atención a sus intereses y desarrollar su autonomía, llevando a cabo sus propias iniciativas.

El programa tiene como beneficio la promoción del desarrollo integral de los niños, así como beneficios motores, sociales, emocionales, de pensamiento, etc. Pero sobre todo el desarrollo de la creatividad en cuanto a los indicadores de flexibilidad, originalidad e imaginación.

DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Las observadoras estarán registrando los momentos lúdicos más significativos y los procesos y productos lúdicos que se produzcan durante el mismo. Luego, se analizarán los datos recolectados y los resultados serán publicados en la tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación de la encargada de la investigación, Catalina Bustamante Kothe.

PROTECCIÓN DE DATOS:

Este programa requiere la utilización y manejo de datos de carácter personal que, en todo caso, serán tratados con las exigencias requeridas por la legislación de protección de datos vigente garantizando la confidencialidad de los mismos.

La participación de sus hijos en este programa de investigación es voluntaria y el sujeto puede retirarse del mismo en cualquier momento sin que se le pueda exigir ningún tipo de explicación ni prestación.

Catalina Bustamante Kothe

Yo, _____, padre de familia del alumno

_____, acepto que mi hijo participe del programa “Libre de juguetes” y su respectivo

proceso de investigación.

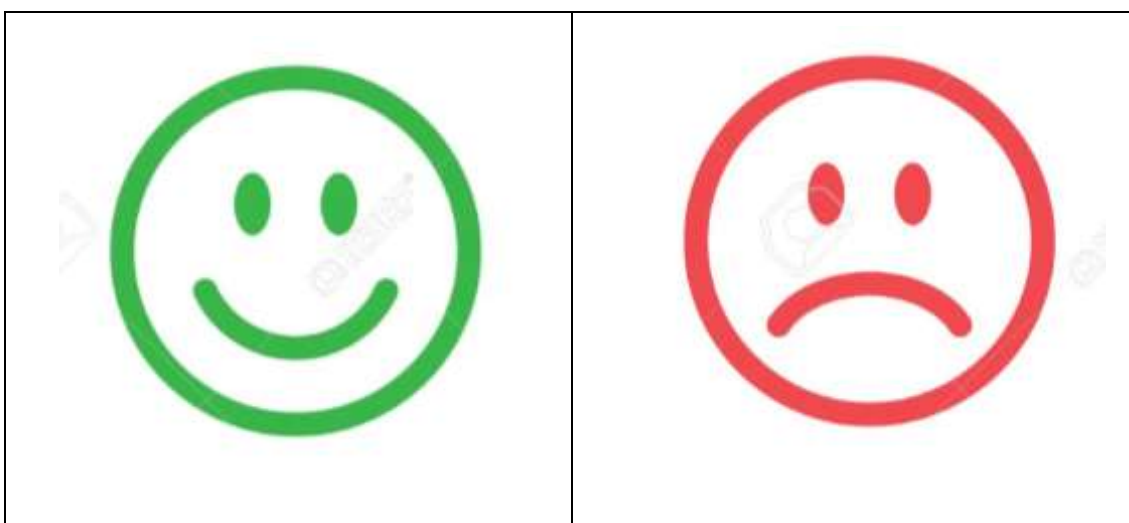
Firma: _____ DNI: _____

Anexo 6: Asentimiento informado

Asentimiento informado

Yo _____

Alumno del salón de la clase de 5 años "A" del colegio San Juan Apóstol, acepto participar del programa "Libre de juguetes" y su respectiva investigación.



Anexo 7: Lista de cotejo para el desarrollo de preescolar

Nombre del alumno:

Fecha de nacimiento:

Lenguaje, comunicación			
Aspectos a evaluar	Si	En proceso	No
Se comunica verbalmente con sus compañeros y maestros			
Expresa deseos			
Comparte información			
Escucha con atención la lectura de los textos literarios			
Mantiene atención durante las conversaciones			
Comunica sentimientos			
Realiza trazos con distintas intenciones de escritura			
Le es fácil contar un relato, anécdota o cuento			
Identifica y escribe su nombre			
Actúa con iniciativa y autonomía			
Regula sus emociones			
Resuelve conflictos a través del diálogo			
Describe personas y objetos			
Formula preguntas sobre lo que le interesa			
Interactúa con facilidad con sus compañeros			
Pensamiento matemático			
Aspectos a evaluar	Si	En proceso	No
Dice los números del 1 al 10			
Identifica números de forma escrita			
Entiende y resuelve problemas numéricos			
Continúa secuencias			
Reconoce figuras geométricas			
Utiliza términos de ubicación espacial			
Utiliza números en distintas situaciones			
Clasifica objetos por orden, tamaño y color			
Registra información en cuadros y gráficas			
Utiliza instrumentos de medición			
Produce nuevas figuras con formas geométricas			
Se ubica en espacios gráficos			
Utiliza referencias para ubicar lugares			
Elabora croquis			
Realiza estimaciones y comparaciones			
Establece relaciones temporales			
Reconoce el valor de la moneda			
Continúa patrones			
Establece correspondencia entre cantidad y número			
Estima posibles resultados en situaciones que se le plantean			

Exploración y conocimiento del mundo			
Aspectos a evaluar	Si	En proceso	No
Describe seres vivos			
Formula preguntas de su entorno			
Realiza experimentos siguiendo reglas			
Cuida el medio ambiente			
Observa con atención fenómenos			
Identifica oficios			
Reconoce animales y plantas			
Expresa sus ideas acerca del clima			
Identifica los distintos climas			
Conoce costumbres familiares			
Participa en conmemoraciones cívicas			
Examina objetos del mundo natural			
Describe fenómenos naturales			
Utiliza recursos para realizar investigaciones			
Habla sobre aspectos relacionados con su vida familiar y su comunidad			
Reflexiona acerca de las características sociales y propias			
Entiende la diversidad de su entorno			
Desarrollo físico y salud			
Aspectos a evaluar	Si	En proceso	No
Muestra control y equilibrio de su cuerpo en situaciones de juego			
Arma rompecabezas			
Practica medidas de seguridad			
Cuida plantas y animales			
Coordina movimientos			
Mueve su cuerpo sin dificultad			
Corre sin dificultad			
Se desplaza libremente			
Muestra agilidad			
Salta alternando los pies			
Practica hábitos de higiene			
Muestra limpieza en sus trabajos			
Se mantiene ordenado al trabajar			
Toma el lápiz correctamente			
Sabe utilizar tijeras			
Ejecuta instrucciones para recortar			
Identifica los 5 sentidos			
Muestra una motricidad fina adecuada			
Experimenta sentimientos de logro en las actividades físicas			
Participa en juegos de exploración			
Identifica estilos para una vida saludable			

Desarrollo personal y social			
Aspectos a evaluar	Si	En proceso	No
Expresa sus puntos de vista			
Se relaciona con todos sus compañeros del grupo			
Juega respetando reglas			
Habla sobre ellos y su familia			
Practica el valor del respeto			
Tiene un comportamiento adecuado de acuerdo a la situación a la que se encuentran			
Propone actividades a realizar			
Controla conductas impulsivas			
Muestra autonomía			
Termina en tiempo y forma sus trabajos			
Muestra interés en actividades			
Cuida sus pertenencias, siendo responsable de las mismas			
Trabaja en equipo			
Muestra buen humor y estado de ánimo			
Establece relaciones interpersonales			
Interpreta estados emocionales			
Expresa lo que percibe y siente			
Coopera con la profesora			
Resuelve conflictos mediante el diálogo			
Reconoce sus cualidades y capacidades			
Actúa con confianza			
Identifica sus responsabilidades			

Anexo 8: Autorización institución educativa



I.E. POR CONVENIO SAN JUAN APOSTOL

RD de Autorización de Funcionamiento N° 0011-2003

Consentimiento informado para la investigación acción

Programa "Libro de Juguetes"

OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

General:

Fomentar los procesos y productos creatividad del niño por medio del juego con material no estructurado.

Específicos:

1. Fomentar la resolución de problemas y tolerancia en situaciones de frustración.
2. Promover la creación de ideas mediante el ensayo error para hacer frente a distintas emociones.
3. Fomentar la autorregulación de la conducta en el medio social del niño que conlleve a un comportamiento asertivo.

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA:

"Libro de Juguetes" busca traer al salón de clases el entusiasmo innato que tienen los niños para crear y jugar. El programa consiste en dejar de lado la estructura académica, los cursos y las rutinas cotidianas por un periodo de dos semanas, en las cuales los niños tienen la libertad de jugar con material no estructurado durante toda la jornada escolar.

POSIBLES BENEFICIOS

Durante la aplicación del programa, los niños pueden explorar y descubrir nuevas posibilidades lúdicas por medio del material no estructurado para encontrar respuestas variadas a sus propios pensamientos y deseos. La estructura del programa permite al niño dirigir su foco de atención a sus intereses y desarrollar su autonomía, llevando a cabo sus propias iniciativas.

El programa tiene como beneficio la promoción del desarrollo integral de los niños, así como beneficios motores, sociales, emocionales, de pensamiento, etc. Pero sobre todo el desarrollo de la creatividad en cuanto a los indicadores de flexibilidad, originalidad e imaginación.

DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Las observadoras estarán registrando los momentos lúdicos más significativos y los procesos y productos lúdicos que se produzcan durante el mismo. Luego, se analizarán los datos recolectados y los resultados serán publicados en la tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación de la encargada de la investigación, Catalina Bustamante Kotho.

PROTECCIÓN DE DATOS:


Este programa requiere la utilización y manejo de datos de carácter personal que, en todo caso, serán tratados con las exigencias requeridas por la legislación de protección de datos vigente garantizando la confidencialidad de los mismos.

La participación de los alumnos en este programa de investigación es voluntaria y el sujeto puede retirarse del mismo en cualquier momento sin que se le pueda exigir ningún tipo de explicación ni prestación.

Catalina Bustamante Kotho


La institución educativa San Juan Apóstol autoriza a la profesora Catalina Bustamante Kotho a realizar la investigación en la clase 5 años "A" del nivel inicial, estando informado del programa que se implementará del 16 al 24 de octubre del 2017 en beneficio de los niños.

Así mismo autoriza a la profesora Catalina Bustamante Kotho a publicar los resultados de la investigación en su tesis de grado, la cual estará publicada en el repositorio institucional de su casa de estudios, bajo dominio público.

Firma  DNI 41864049

I.E. Convenio San Juan Apóstol
Avis Villa Cerrillos s/n Cerro Colorado
Telf.: 054-789641

Anexo 9: Validación instrumento de evaluación



**Universidad Católica
San Pablo**

**FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICO EMPRESARIALES Y HUMANAS
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACION**

I DATOS GENERALES

1.1 APELLIDOS Y NOMBRE: Cano Aguirre, María Eugenia

1.2 GRADO ACADÉMICO: Magister

1.3 INSTITUCIÓN QUE LABORA: UCSP

1.4 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Implementación del programa

libre de juguetes para el análisis de productos creativos con material

no estructurado en niños de un colegio por convenio Arequipa 2018

1.5 AUTOR DEL INSTRUMENTO: Catalina Bustamante Kothé

1.6 MAESTRIA-DOCTORADO: Licenciatura

1.7 MENCIÓN: Educación Inicial

1.8 NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Rubrica

1.9 CRITERIOS DE APLICABILIDAD:

a) De 01 a 09: (No válida, reformular) b) De 10 a 12: (No válido, modificar)

c) De 13 a 15: (Válido, mejorar) d) De 16 a 18: (Válido, precisar)

e) De 19 a 20: (Válido, aplicar)

II. ASPECTOS A EVALUAR:

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (13-15)	Muy bueno (16-18)	Excelente (19-20)
		01	02	03	04	05
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				✓	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado con conductas observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico, científico y tema de estudio				✓	
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones e indicadores				✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio				✓	
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías				✓	
SUB TOTAL						
TOTAL					16	

VALORACIÓN CUANTITATIVA (total x 0.4) 6.4

VALORACIÓN CUALITATIVA: Muy bueno

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Válido

Lugar y Fecha:

UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO

Firma y Postfirma del experto

DNI: Mg. María Eugenia Cano Aguirre

DIRECTORA DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICO EMPRESARIALES Y HUMANAS
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACION

I DATOS GENERALES

1.1 APELLIDOS Y NOMBRE: Maria Elena Ortiz Ramirez
 1.2 GRADO ACADÉMICO: Maestría
 1.3 INSTITUCIÓN QUE LABORA: UCSP
 1.4 TÍTULO DE LA INVESTIGACION: "Implementación del Programa
Libre de Juegos para el análisis de productos creativos con
material no estructurado en niños de 5 años de un colegio de convenio"
 1.5 AUTOR DEL INSTRUMENTO: Carolina Bustamante Kottke
 1.6 MAESTRIA-DOCTORADO: Licenciatura
 1.7 MENCIÓN: Educación Inicial
 1.8 NOMBRE DEL INSTRUMENTO: República
 1.9 CRITERIOS DE APLICABILIDAD:
 a) De 01 a 09: (No válida, reformular) b) De 10 a 12: (No válido, modificar)
 c) De 13 a 15: (Válido, mejorar) d) De 16 a 18: (Válido, precisar)
 e) De 19 a 20: (Válido, aplicar)

II. ASPECTOS A EVALUAR:

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (13-15)	Muy bueno (16-18)	Excelente (19-20)
		01	02	03	04	05
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado con conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio					X
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico, científico y tema de estudio					X
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones e indicadores				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio					X
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías					X
SUB TOTAL						
TOTAL						

VALORACIÓN CUANTITATIVA (total x 0.4) 18
 VALORACIÓN CUALITATIVA: Muy bueno
 OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Valido

Lugar y Fecha: 12/10/2017

M. Elena Ortiz R.
 Firma y Postfirma del experto
 DNI: 27-56499

**FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICO EMPRESARIALES Y HUMANAS
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACION**

I DATOS GENERALES

1.1 APELLIDOS Y NOMBRE: MÓNICA ADRIANA MILÓN CÁCERES
 1.2 GRADO ACADÉMICO: Licenciada en Educación Inicial
 1.3 INSTITUCIÓN QUE LABORA: UCSP
 1.4 TÍTULO DE LA INVESTIGACION: Implementación del programa 'libre de juguetes' para el análisis de productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por convenio. Arequipa, 2018.
 1.5 AUTOR DEL INSTRUMENTO: Catalina Bustamante Kothe
 1.6 MAESTRIA-DOCTORADO: Licenciatura
 1.7 MENCIÓN: Educación Inicial
 1.8 NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Rúbrica de evaluación de la creatividad
 1.9 CRITERIOS DE APLICABILIDAD:
 a) De 01 a 09: (No válida, reformular) b) De 10 a 12: (No válido, modificar)
 c) De 13 a 15: (Válido, mejorar) d) De 16 a 18: (Válido, precisar)
 e) De 19 a 20: (Válido, aplicar)

II. ASPECTOS A EVALUAR:

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (13-15)	Muy bueno (16-18)	Excelente (19-20)
		01	02	03	04	05
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado con conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico, científico y tema de estudio				X	
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones e indicadores				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio				X	
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías					X
SUB TOTAL					36	5
TOTAL						

VALORACIÓN CUANTITATIVA (total x 0.4)

16.4

VALORACIÓN CUALITATIVA:

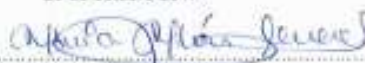
válido

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Aplicable

Lugar y Fecha:

20 de octubre 2017



Firma y Pos firma del experto
DNI: 29529902