



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

**Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la  
Institución Educativa, Samborondón, 2020.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Zorrilla Jaramillo Vanessa Geovanna (ORCID: 0000-0001-7291-6948)

**ASESORA:**

Dra. Sotomayor Nunura, Gioconda del Socorro (ORCID: 0000-0001-6082-0893)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

PIURA – PERÚ

2020

### **Dedicatoria**

A Dios, el forjador de mi camino, el que me acompaña, guía y siempre me levanta de mis tropiezos sin dejar que me rinda a pesar de las adversidades.

A mi hija Carla Alvarado, que ha sido y es mi motor fundamental para cada día esforzarme y poder cumplir la meta propuesta

Vanessa Geovanna

### **Agradecimiento**

A Dios que es quien me ha dado la fuerza y la vida

A mi Tutora Dra. Gioconda Sotomayor que fue quien con sus conocimientos y paciencia ha enriquecido mi intelecto para poder culminar esta meta propuesta.

A mi madre Amelia Jaramillo, quien con su ayuda moral y su amor incondicional hace de mí un ser muy fuerte.

A mi hermana Mercedes Zorrilla, quien en cada sesión de aprendizaje me inyectaba ánimos para no rendirme y seguir con ahínco.

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
<b>Dedicatoria</b> .....	ii
<b>Agradecimiento</b> .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
<b>Índice de tablas</b> .....	v
<b>Resumen</b> .....	vi
<b>Abstract</b> .....	vii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....	5
<b>III. METODOLOGÍA</b> .....	12
<b>3.1 Tipo y diseño de la investigación</b> .....	12
<b>3.2 Variables</b> .....	14
<b>3.3 Población, muestra y muestreo</b> .....	14
<b>3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> .....	15
<b>3.5 Procedimientos</b> .....	17
<b>3.6 Método de análisis de datos</b> .....	17
<b>3.7 Aspectos éticos</b> .....	18
<b>IV. RESULTADOS</b> .....	19
<b>V. DISCUSIÓN</b> .....	23
<b>VI. CONCLUSIONES</b> .....	27
<b>VII. RECOMENDACIONES</b> .....	28
<b>Referencias</b> .....	40

## Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Samborondón.....	14
Tabla 2. Muestra de estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Samborondón.....	14
Tabla 3. Nivel de estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020. ....	19
Tabla 4. Nivel de los diferentes juegos que serán aplicados para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020. ....	20
Tabla 5. Nivel de creatividad mediante un test en niños de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.....	21
Tabla 6. Nivel de guía para la implementación de un taller de juego como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020. ....	22

## Resumen

El objetivo de la investigación fue elaborar un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020. Mencionando como problema general, un déficit en el uso de talleres innovadores que influyen en la creatividad de los estudiantes para desarrollar aprendizajes significativos. Basada en la Teoría de la Creatividad señalada por Torrance P, citado por Cerda, (2006, pág. 20), es un proceso que vuelve a alguien sensible frente a las circunstancias, que además es una conducta del ser humano.

El estudio es de tipo descriptiva propositiva, de enfoque cuantitativa, con diseño no experimental, conformada por una población de 35 educandos, utilizando la técnica de encuesta y como instrumento el Test de Torrance, previo fue validado por el juicio de tres expertos, obteniendo una confiabilidad por medio del alfa de cronbach, cuya fiabilidad corresponde  $\alpha = ,835$ .

La Tabla 3, muestra que 29 infantes encuestados correspondiente a 82,9% se ubican en el nivel medio, rechazando la hipótesis de investigación y aceptando la hipótesis nula. Por ello, mediante la aplicación de talleres de juego permite que el infante desarrolle creatividad en todos los niveles.

**Palabras claves:** creatividad, educando, taller de juego.

## **Abstract**

The objective of the study was to develop a game workshop as a learning strategy to stimulate creativity in 5-year-olds from Educational Institution, Samborondón, 2020. It Mentions as a general problem, a deficit in the use of innovative workshops that influence the creativity of students to develop meaningful learning. It is based on the Theory of Creativity pointed out by Torrance P, quoted by Cerda, (2006, p. 2020), it is a process that makes someone sensitive to circumstances, which is also a human behavior.

The study is descriptive type, with a quantitative approach, with a non-experimental design, made up of a population of 35 pupils, it was used the survey technique and as an instrument the Torrance Test, it was previous validated by the judgment of three experts, obtaining a reliability by means of the alpha of cronbach, whose reliability corresponds  $\alpha = .835$ .

The table 3, it shows that 29 infants surveyed corresponding to 82.9% are in the middle level, rejecting the research hypothesis and accepting the null hypothesis. For this reason, through the application of play workshops it allows the infant to develop creativity at all levels.

**Keywords:** Creativity, pupil, game workshop.

## I. INTRODUCCIÓN

Frente a los desafíos que presenta la evolución educativa por los grandes cambios en la globalización de mejorar los aprendizajes en el educando, han influido en que el educador se encuentren con carencias de herramientas metodológicas, por lo que el estudiante no desarrolla innovaciones dentro del sistema escolar, presentando así, fracaso escolar que se debe tomar en consideración con la realidad institucional, por lo que este método no solo se centra en educar, sino en generar una interacción en el aula, aprovechando un desarrollo del educando en el ámbito personal y colectivo. Respecto a las estrategias creativas, Thorne, (2007), enfocado en al educando de primer grado, a pesar de las innovaciones desarrolladas a nivel mundial, persisten grandes problemas de desarrollar estas habilidades que llevan a abordar desinterés académico en el estudiante. Se indica que el docente posee demasiada carga en las aulas, pues en vez de enviar deberes, se puede realizar talleres lúdicos que motiven al descubrimiento de algo nuevo. (Scavo, 2010). La creatividad e innovación deberían ser parte de las planificaciones curriculares para la formación de profesionales, (Hernández & Alvarado, 2015). Los talleres de juego facilitan a la transición del infante entre salir del hogar e involucrarse a un establecimiento educativo, Trueba, (1999, pág. 232), así también se indica que la motivación al aplicar estos talleres inducen a potencializar la parte cognitiva del ser humano, (Thoumi, 2004, pág. 89). Por lo que Bravo, (2009) expresa que para estimular la creatividad se debe insistir en las destrezas y habilidades del infante para integrarlos en la sociedad.

Uno de ellos es el país de Chile, Julio, (2019), muestra que desde niño, tienen la curiosidad de indagar, jugar e incentivar a la observación y la exploración que constituyen a uno de los pilares fundamentales, así los establecimientos educativos en este país a partir de los 3 años de edad, se preocupan por la elaboración de los dibujos para que puedan ser entregado por ellos mismos, pues no se les entrega imágenes ya establecidas, sino que tras su propia imagen está la creatividad, el desarrollo cognitivo, desarrollo social y afectivo dando como resultado la identificación de sus emociones y expresiones. A pesar de que Chile ocupa el puesto N° 47 en innovación y creatividad, resulta solo atractivo desde un punto de vista legal y educativo, sin embargo las reformas educativas implementadas durante este periodo lectivo, refiriéndose al tiempo escolar, garantía de calidad y

procesos educativos siguen siendo parte de la administración burocrática. Los juegos en los establecimientos educativos, Rupin (2018), señala que lo lúdico implementado desde educación básica genera un producto innovador, en el que el infante se desarrolla libremente sin restricciones en un contexto educativo normal, es así que el 40% de los niños posee una libertad de imaginar, pensar o crear mientras que el resto de escolares se ve afectado por el entorno en que se desarrollan, es decir hogares disfuncionales, desatención por parte de uno de los miembros principales de la familia, déficit en el aprendizaje e incluso el tema de nutrición también forma parte de este descenso en la creatividad de los infantes, señala también que el rol que cumple el educador debe ser enfocado a la creatividad de los escolares, permitiendo que esta habilidad forme parte de su entorno diario y a su vez aplicar técnicas necesarias para ir fomentando un aprendizaje más significativo cumpliendo con el rol de educador y con lo implementando en el Ministerio de Educación.

Innumerables estrategias educativas el Ministerio de Educación del Ecuador, ha implementado para los estudiantes de primer grado, que pretende ser otra realidad de Chile, expresando que el eje principal es el desarrollo de destrezas del educando, para poder partir desde la experiencia previa y desarrollar la capacidad de interpretar de acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica, es decir que permite observar un progreso creativo y de aprendizaje mediante la metacognición, así se cumple con los ejes de aprendizaje expuesto en la guía de docentes. (Educación, 2019). Sin embargo el rol del docente para llevar a cabo este proceso se ve afectado cuando carece de estrategias e improvisa los contenidos, en una institución de Ecuador se evidenciaron que solo 10 docentes de 30; aplica métodos innovadores, sin embargo no existe un seguimiento para cumplir con el currículo nacional. (Verzosi, 2018). Así mismo Cruz Y, (2019), expresa que la creatividad en los educandos de primer grado va más allá de adquirir un conocimiento sino de obtener habilidades mediante la formación, en ocasiones este método se ve afectado por la falta de iniciativa del docente en el que no existe capacitación e incentivo por llevar una clase más dinámica, es así que en el 2019 un estudio por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa, señala que la falta de motivación produce un educando sin interés a la educación, poco conocimiento en la adquisición de aprendizaje, así también la desnutrición es un

punto importante para no obtener un buen rendimiento por parte del mismo y el nivel socioeconómico apunta a una realidad por no adquirir los recursos didácticos dirigido al estudiantes. (Ineval, 2018). Ante esta situación como problema general se presenta un déficit en el uso de talleres innovadores que influyen en la creatividad de los estudiantes para desarrollar aprendizajes significativos. En el cual se deriva la siguiente interrogante: ¿Cómo un taller de juegos ayuda a estimular el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa, Samborondón, 2020?

El interés del entorno educativo y social justifica este estudio, identificando la creatividad que posee el educando, mediante el desarrollo de talleres de juego para un mejor aprendizaje, permitiendo así, adquirir significado en la enseñanza a través de lo lúdico ya que los cambios pedagógicos, tecnológicos y la propia sociedad exigen que los métodos vayan acorde al enfoque del currículo nacional de educación, esto ayudará a generar cambios significativos en el aprendizaje, innovación y didácticas adecuadas para superar los obstáculos.

El aporte científico de la investigación, es averiguar los múltiples aspectos que genera poca creatividad en el educando; como el déficit de dibujar algo desde su propia perspectiva, lo cual puede corresponder un bajo rendimiento escolar o problemas en la creatividad; lo cual es una conducta impulsada por estímulos psicológicos del cerebro, como mecanismo de crear, ante situaciones incómodas o de tensión, cuando no existe una evolución en desarrollo creativo. El taller de juegos y creatividad promoverá recursos de estimular esta habilidad y mejorar en los ámbitos educativos y personales, para que los padres de familia o representantes conozcan la manera correcta de solucionar la motivación de cada uno de sus hijos.

La justificación teórica se sustenta en la implementación de taller de juegos para que direccionen su creatividad al desarrollo de su parte cognitiva hacia una solución práctica; es decir, el infante en su hogar, perciben su propia definición sobre la creatividad para la solución de los problemas que presentan, sin la necesidad de llegar a la frustración, ni a la presión de sentirse mejor; siempre que expliquen donde el niño se oriente hacia un comportamiento positivo; una creatividad acorde a su nivel; lo cual indica una sostenible educación en innovación.

El aporte personal es desarrollar óptimamente un taller de juegos y creatividad para estimular a los niños en el ámbito educativo, en una especie de inducción, para utilizar mejor los mecanismos educativos, entre los educandos; ya que el nivel de creatividad entre educadores y educandos posee una brecha emocional y cognitiva amplia; se busca un punto medio, que es la estimulación de la creatividad en la educación a través de juegos que permitan un mejor desarrollo en sus habilidades.

El taller de juegos para estimular la creatividad de los niños tiene como propósito impartir un guía para la implementación de taller de juegos en el aula, con el fin de reducir los problemas de falta de creatividad de los niños de la institución educativa. Se busca empoderar a los infantes con nuevos conocimientos sobre una temática más divertida para aprender.

Previo a tratar los aspectos del taller, se diagnosticará, el marco de acción que comprende nuestro objetivo investigativo, al identificar por medio de una batería de preguntas sobre creatividad que perciben dentro del establecimiento educativo, sean estas negativas o positivas.

El objetivo del estudio es Elaborar un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.

Así también propone como objetivos específicos:

1. Seleccionar los diferentes juegos que serán aplicados para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.
2. Identificar el nivel de creatividad en niños de 5 años mediante un test.
3. Bosquejar una guía didáctica para la implementación de un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.

La hipótesis planteada, El taller de juego como estrategia de aprendizaje estimula el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón.

## II. MARCO TEÓRICO

León J, (2016), en su trabajo de tesis de maestría titulada Efectos de un programa de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Convenio Beneficencia Villa Los Reyes, Ventanilla. 2016, de la Universidad Cesar Vallejo, tuvo como objetivo determinar los efectos del programa de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años, el tipo de investigación fue aplicada, con un diseño cuasi experimental, contando con una población que estuvo constituida por 60 niños de 5 años de edad, fue de tipo no probabilística por conveniencia. Se demostró que el programa de juegos tiene un efecto positivo en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Parroquial Santa Cruz. Callao.

Velásquez N, (2018) en su trabajo de tesis de maestría titulada Creatividad y comprensión lectora en los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 821186 del caserío de Rumipampa, de la Universidad Cesar Vallejo, 2018 tuvo como objetivo determinar como la creatividad mejora la comprensión lectora de complejidad lingüística, siendo su teoría de la lectura por Moreno y la Teoría de la creatividad por Guilford, su tipo de investigación fue pre experimental. Se concluye que es descriptivo en el que no se rechaza la hipótesis por lo que la creatividad mejora significativamente los niveles de comprensión lectora.

Con respecto a otro estudio acerca del desarrollo de la creatividad, Aguirre A. (2019), en su trabajo de tesis de maestría titulado Cuentos infantiles y desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 196 del Centro Poblado San Miguel – Pisco, 2019, planteó como objetivo establecer el grado de relación entre los cuentos infantiles y el desarrollo de la creatividad, su teoría basada en el desarrollo de la creatividad por Calero M. y la Teoría de cuentos infantiles por Rojas J. utilizó una investigación descriptiva correlacional y el diseño de investigación que se escogió es el descriptivo correlacional, se concluye que los cuentos infantiles se relacionan directamente con el desarrollo de la creatividad de los niños demostrado mediante la obtención del coeficiente de correlación de Rho Spearman.

Por otra parte, Calderón K. (2020), en su trabajo de tesis de maestría “Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial – Huacho - 2019, el objetivo de esta investigación fue determinar la influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños; el enfoque fue cuantitativo, el nivel explicativo, con un diseño experimental y corte longitudinal. Concluyendo en aplicar el programa juego simbólico “Como si...” se alcanzó que el nivel de expresión oral en nuestros niños, antes de emplear el programa de juego simbólico (Pretest) es de 72 % que se hallan en escala de “logro” y 27,8 % en escala “proceso”. Al evaluar el resultado del programa juego simbólico (post test) la mejora del nivel de la variable expresión oral se manifiesta alcanzando un 94,4 % escala de “logro” y 5,6 % en escala “proceso”. Por lo que se expone que el programa Juego Simbólico influye significativamente en la expresión oral de los niños de tres años.

En otro contexto nacional como el de Velásquez B. (2015), en su tesis de maestría, “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, este estudio tiene como objetivo identificar o perfeccionar las habilidades y destrezas de los educandos, es así que este proceso sistemático admitió constituir que es inevitable optimizar las técnicas que emplean las docentes parvularios para desarrollar la motricidad fina a través de las actividades lúdicas en la práctica diaria con los niños de los Centros de Educación Inicial.

Así también lo explica Ortega V. (2016), en su trabajo de tesis de maestría titulada “La terapia de juego para modificar conductas disruptivas en niños de tercer grado de educación general básica de la escuela Teresa Molina de la ciudad de Piñas”, de la Universidad Tecnológica Equinoccial, 2016, la investigación fue de tipo experimental, en los resultados, se evidenció que particularmente los conflictos son generados por una cultura inadecuada que es adquirida en el entorno familiar y el medio social más próximo en donde se desarrolla el niño.

Por otra parte Jinez Y. (2017), en su trabajo de tesis de maestría titulada La creatividad y la práctica educativa de los docentes de educación básica de los centros educativos de las parroquias rurales del cantón Esmeraldas, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2017, tuvo como objetivo analizar la creatividad en la práctica educativa de los docentes, con un enfoque cuantitativo,

de investigación aplicada descriptiva, las conclusiones indican que los docentes desarrollan una enseñanza creativa en sus aulas, manifiesta que este ejemplo de actividad completa y une varios elementos del aula que hacen que el estudiante llegue a un aprendizaje efectivo.

En el contexto educativo local, Choez M. (2017), en su trabajo de tesis de maestría titulada La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fiscal cultura machalilla de la Universidad Central del Ecuador, 2017, El objetivo trascendental de esta investigación fue examinar la influencia de la lúdica en el desarrollo personal y social de los niños y niñas, con un enfoque de la investigación mixto ya que tiene predominio cuantitativo, es explicativo, el diseño es cuasi experimental. Concluyendo que, la lúdica sí influye positivamente en el desarrollo social y personal en los niños, lo que nos indica el cálculo estadístico del puntaje Z que nos dio como resultado 11,52.

La postura de la Teoría de la Creatividad señalada por Torrance P, citado por Cerda, (2006, pág. 20), expresa que la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible frente a las circunstancias, que además es una conducta del ser humano, llevando a identificar los conocimientos como la gasolina del pensamiento creativo, es una aptitud y actitud que se manifiestan con algo sistemático, de pensamiento original, de una realidad cultural y de objeto de permanente cambio. Este potencial que tiene cada ser humano es la transformadora de los recursos cognitivos, afectivos, sociales y ambientales que está caracterizado por la expansión, originalidad y sensibilidad de la realidad de los problemas. Es así que el ser humano requiere de un grado de inteligencia para que aflore la creatividad, pero la genialidad no garantiza una mayor creatividad, sin embargo esta característica se vincula con otras capacidades semejantes como la imaginación, el invento y el talento. La creatividad permite alcanzar a los educandos desarrollen pensamientos y comportamientos innovadores que constituyen una parte fundamental del aprendizaje y de la enseñanza, una aula es creativa desde que entra al salón, la implementación de esta habilidad parte de la pasión y del y el entusiasmo del docente, el cual asumirá el riesgo o ser libre en expresar o adoptar planteamiento basado en la exploración.

Por su parte, el autor Valadez M, (2016, págs. 4-8), en el ámbito educativo plantea un desarrollo humano orientado a la construcción y desarrollo de lo integral y dinámico en el que la creatividad es transformativa y productiva es así que se relaciona tres dimensiones diferentes: fluidez, flexibilidad y originalidad

El primer nivel es la fluidez, es la habilidad que posee todo ser humano para dar diversas múltiples de respuestas a un problema o generar ideas a raíz de una, es decir es el número total de ideas interpretables, significativas y relevantes generadas en respuesta al estímulo. (Valadez, López, & Betancourt, 2016).

Como segunda dimensión se encuentra la flexibilidad, es la capacidad para desplazarse de un lugar a otro, dar respuestas variadas, modificar las ideas y superar la rigidez, es una de las características de la creatividad mediante el cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema, nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes perspectivas. (Valadez, López, & Betancourt, 2016)

En tercer nivel es la originalidad, que es la capacidad que define la idea, procesa o produce como algo único o diferente, también es capaz de emitir respuestas validas que resulten una ayuda en un problemas o generen ideas cuyo resultado sea innovador. En la vida cotidiana ser original es apartarse de lo común y de lo habitual. (Valadez, López, & Betancourt, 2016)

Por otra parte la conceptualización de la variable desarrollo de la creatividad es la habilidad para imaginar y ampliar nuevas y originales ideas en el cual es una propiedad del ser humano por lo que se pretende que el educando desarrolle su adecuado perspicacia que admite expresar, comunicar todo lo que lleva adentro es decir, intereses, necesidades, pensamientos, ideas y sentimientos trabajando áreas como la identidad y la autonomía del mismo, no que aprenda algo memorístico y repetitivo. La creatividad en el educando ayuda a garantizar de manera óptima la enseñanza-aprendizaje en el que facilita que su cerebro se alimente de nuevos conceptos alternando que agreguen el modelo aprender-aprender, está vigente en cada contexto de la educación a partir de la práctica formativa en el que para ampliar esta habilidad se debe apartar los obstáculos que impidan a un pensamiento creativo, así como el conocimiento de las prácticas y programas existentes que desarrollen la creatividad y complementar las estrategias que regulan estos procesos dando paso a un pensamiento e

inteligencia humana y como tal es una habilidad que se desarrolla dentro de su propio contexto, así lo expresa (González, 2003, págs. 140-141).

La creatividad busca solucionar problemas pensando de una forma diferente a la habitual. Día tras día, ese pensamiento determinativo inmediato y eficiente se ha afinado en el interior permitiendo vivir y sobrevivir, a las múltiples decisiones que debemos tomar cada día, (Foster, 2002). El verdadero pensamiento creativo, es un pensamiento reflexivo, profundo y nada inmediato. Siguiendo un modelo que he bautizado como el modelo "RCS". (Fisher, 2013, pág. 200).

El educando creativo, mencionada Goldstein, (2009), antes de resolver cualquier problema siguiendo un criterio de eficiencia, se detiene a contemplar la realidad que quiere mejorar o solucionar. Se plantea distintas maneras de ver el problema, ya que la verdadera creatividad, lejos de estereotipos superficiales, requiere de miradas profundas de esa realidad. Sólo así se generan múltiples alternativas a la situación con la que uno se encuentra.

La creatividad, erróneamente hoy en día es vista como una capacidad de solo algunos pocos. Normalmente se define a los creativos como un estereotipo artístico, desordenado, o medios locos. Más aún, cuando se dice que alguien es creativo, depende de la edad, sexo, nivel escolar, profesión y una diversidad de características más, para evaluar la capacidad o el resultado creativo. (Rodríguez, 2002, pág. 17).

Así como lo expresa Cegarra, (2012, págs. 158-159), el tipo de pensamiento creativo no depende de la capacidad sensorial que posee cada persona, por lo que es utilizado libremente con el fin de alcanzar algo específico por lo que nadie necesita ser instruido, algunos de los tipos de pensamiento creativo están creativo deliberado, iluminación e inspiración.

Es así que Valero J, (2000, págs. 80-81) expresa que las características del educando creativo debe ser estudiada a través de la personalidad es así que llama a las 4P que se compone de persona, proceso, presión y producción.

Es así que presenta características de una persona creativa:

1. Desarrollan una actitud abierta y flexible.- el educando mantiene una actitud positiva frente a la realidad.
2. Poseen una percepción intuitiva.- el educando nace con esta percepción sin estar a sujeto previo de un análisis.

3. Tienden a la complejidad.- desarrolla el carácter de una persona analizando el contraste y la modernidad del individuo.
4. Son más independientes, conscientes de sí mismos y dominantes.- el educando desarrolla características innatas, siendo seguridad en su entorno y dominan lo que realmente hacen bien.
5. Se rebelan contra las limitaciones u opresiones.- no permite que la creatividad tenga límites sino que son amantes a la libertad de expresar sus gustos.

Por lo que señala que los tipos de pensamiento creativo también forman parte de una creatividad desarrolla por el educando en el que se detallan a continuación. (Cegarra, 2012, pág. 154)

1. Imaginación o pensamiento creativo deliberado
2. Iluminación
3. Inspiración.

Los beneficios de la creatividad en la educación permiten generar experiencias creativas ayudan los niños expresar y enfrentar sus sentimientos, por eso el proceso creativo en los infantes es más importante que el producto terminado esto fomenta el crecimiento mental en niños porque permite proveer oportunidades para generar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. (Schlosberg, 20013, pág. 12).

Como beneficios se constituyen los siguientes:

- ✓ Expresarse por sí mismo.
- ✓ Construir la autoestima
- ✓ Aumenta la conciencia de uno mismo
- ✓ Desarrollar la comunicación
- ✓ Favorece su socialización
- ✓ Fomenta la integridad

En relación con los juegos que se imparten en el aula de clase, Vygotsky citado por Sarlé, (2001, pág. 42) señala, que los juegos son combinación de competencias físicas y mentales, esto crea un interés por desarrollar habilidades y esforzarse en una meta común, el desarrollo de los juegos en la etapa inicial dentro del sistema educativo, se refiere a los juegos simbólicos o de representación, como tal el juego simbólico permite al escolar estar frente a

situaciones que su entorno puede presentar, se toma en cuenta que bajo un análisis el primer criterio la parte del escolar desde el punto de vista de imaginación, pues el infante es el que realiza situaciones donde fluye la creatividad, así también el juego de acción, es el rol que se da cuando el niño comprende lo que hace y a su vez el dominio del juego no se refiere a que el conocimiento fue receptado.

Señala la teoría sociocultural, el cual es útil para el desarrollo mental, lingüístico y social para los infantes, en el que Vygotsky consideraba que este desarrollo estaba relacionado con la interacción social, indicando que el aprendizaje se despierta a través de procesos cuando el infante esta interactuando. (Morrison, 2005, pág. 99).

El juego a nivel educativo, Delval, (2008, pág. 287), influye en adquirir un aprendizaje más dinámico, se logra los objetivos planteados, aunque el juego no tenga una relación con el objetivo, lo importante es que se busca atraer al infante para que pueda adquirir un conocimiento nuevo, así su aprendizaje es significativo.

La evolución de los juegos infantiles varía según las capacidades de cada infante, adquiriendo aprendizaje a medida que desarrolla sus diferentes etapas, entre la línea de evolución se encuentra: funcionales o de ejercicio, simbólico o de funciones y reglados. (Collado, 2007, pág. 6).

Es así que los juegos funcionales.- Son definidos con arreglo a planes de acción, el infante realiza movimientos repetitivos, pues este juego procede de una necesidad, pues es el impulso que proviene desde el principio del juego.

Por lo que los juegos simbólicos.- expresan que las imágenes se interiorizan, pues ya se queda en la mente del niño, es decir que se relaciona con la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones que están presentes en ese momento.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de la investigación**

##### **Tipo de investigación**

Esta investigación según su finalidad, fue básica o pura porque tiene como objetivo contribuir y aclarar los conocimientos para resolver los problemas en la toma de decisiones, en el que se aporta más en la teoría que la práctica. (Sánchez, 2011, pág. 42).

Por lo que va a permitir resolver las dificultades o situaciones que presente el educando en el desarrollo de la creatividad y el juego para poder obtener resultados significativos y habilidades creativas.

Según su carácter, fue una investigación descriptiva propositiva, ya que se encuentra en la búsqueda de especificaciones o características que son esenciales para la descripción de la variable que se analiza. (Díaz V. P., 2006, pág. 29).

La investigación es propositiva por cuanto se fundamenta en una necesidad o vacío dentro de la institución, una vez que se tenga la información descrita, se realizará una propuesta para superar la problemática actual y las deficiencias detectadas.

Según su naturaleza, fue una investigación con enfoque cuantitativo, cuyo objetivo es recoger información para verificar la certeza de la hipótesis y que será medida de forma numérica en cuanto a su comportamiento, parte de una idea general que luego va deduciendo ciertos objetivos y preguntas de investigación. (Gómez, 2006, pág. 85).

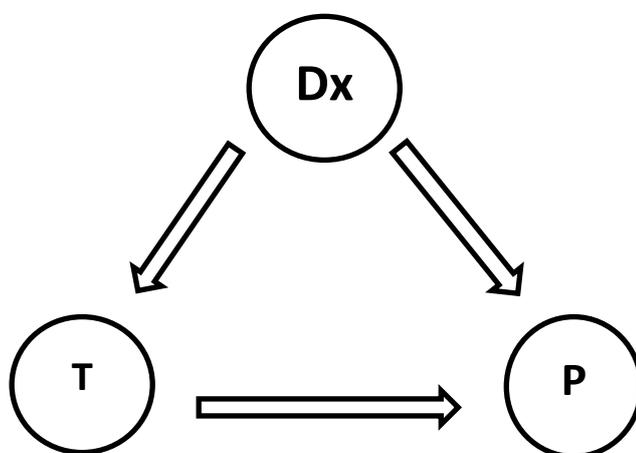
Según la dimensión temporal, fue una exploración transversal o sincrónica porque los datos que se va analizar o experimentar según la variable en este estudio ayudan a la toma de decisiones en lo que se está investigando. (Malhotra, 2004, pág. 85).

**Tipo de estudio.** Metodológicamente, este trabajo se enmarca en los aportes del prototipo positivista; es una investigación cuantitativa de la realidad concreta objeto de estudio; (Arbulú, 2018).

Según este paradigma, en la investigación se identifica las causales de los hechos de la sociedad, independientemente de la subjetividad de las personas. Asimismo, se encuadró en los estudios descriptivos, caracterizados por aproximarse a una realidad para observarla y luego describir las características que presenta.

**Diseño de investigación.** Diseño no experimental, dado que no se manipuló intencionalmente a las variables; de carácter transversal o transeccional, porque la información será recolectada en un momento específico (Hernandez Sampieri, 2014, pág. 165).

Este diseño del estudio, corresponderá al diseño descriptivo con propuesta de un taller de juegos cuyo esquema es:



Hurtado, 2010

Dx Diagnóstico de la realidad

T Estudios teóricos

P Propuesta: modelo de expresión musical

### 3.2 Variables

V1: Creatividad

### 3.3 Población, muestra y muestreo

#### Población

Es el conjunto de personas que poseen ciertas tipologías o pertenencias de las que se desea estudiar o de lo que se pretende conocer la investigación. (Icart & Fuentelsaz, 2006, pág. 55).

Por otra parte, Tomás (2009, pág. 23), indica que la población es el complemento de un todo en que la investigación puede obtener información adecuada para poder ser identificada correctamente.

Este estudio estuvo compuesto por una población de 35 educandos de género femenino y masculino que poseen la edad de 5 años, del cual pertenecen a la jornada matutina de una Institución Educativa de Samborondón, donde se evidencia la falta de creatividad en el momento de desarrollar habilidades dentro del aprendizaje adecuado.

#### Tabla 1.

*Población de estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Samborondón.*

Institución	Género		Población
	Femenino	Masculino	
Jornada			Total
Matutina	19	16	35
TOTAL	19	16	35

Fuente: I.E de la Ciudad de Samborondón 2020.

#### Muestra

Según el autor, Icart & Fuentelsaz (2006, pág. 55) es un subgrupo de personas, hechos, cosas u objetos representativas o significativas así como una fracción o porcentaje del universo del cual se estudiará o investigará una parte de la investigación.

La muestra para este presente estudio, fue constituido por todos los partícipes de la población; es decir 35 estudiantes de la jornada matutina, de la edad de 5 años, ya que existe limitación de escolares en la institución en el desarrollo de la

creatividad, para adquirir aprendizaje significativo, el cual se demuestra la deficiencia en la creatividad de ellos.

**Tabla 2.**

*Muestra de estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Samborondón.*

Institución	Género		Muestra
	Femenino	Masculino	Total
Jornada Matutina	19	16	35
TOTAL	19	16	35

Fuente: I.E de la Ciudad de Samborondón 2020

**Muestreo**

Como tal efecto, por poseer una muestra limitada, debido a que existe un solo curso en el que constan niños de 5 años de edad, por lo que no se realizó una muestra de selección, pues se utilizará toda la muestra para esta investigación.

**Criterios de inclusión**

El criterio de inclusión para esta investigación, fue aplicado a todos los escolares de 5 años de edad de la institución educativa, de género femenino y masculino en el que corresponde a la jornada matutina.

**Criterios de exclusión**

El criterio de exclusión se aplicó a los escolares que no constan en el sistema educativo fiscal, estudiantes desertores y escolares que no poseen conectividad para poder desarrollar el instrumento.

**3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

**Técnicas**

La técnica aplicada en este estudio fue la encuesta, por lo que la información se adquiere mediante consulta o interrogante para poder determinar los aspectos más relevantes y los problemas que se ocasionan, en este proceso el individuo ofrece claramente información al investigador para poder analizar el comportamiento de la variable. (Yuni, 2006, pág. 63).

Otra definición de la encuesta es una exploración de información en el que el investigador ejecuta preguntas sobre los datos e implica un mayor control que anhela alcanzar de una información amplia. (Rada, 2001, pág. 13).

### **Instrumentos**

Según el autor, García F. (2004, pág. 30), permite recoger información que favorece y compruebe el planteamiento del problema, el cuestionario es el recurso más seguro en la proceso de la información.

El instrumento que se utilizó fue el test de Torrance para el desarrollo de la creatividad, que se aplicó en la recolección de datos a los estudiantes mediante una hoja con gráficos del cual se desea obtener información sin la intervención ni presión del investigador.

Este instrumento permitió evidenciar la falta de creatividad que poseen los estudiantes de la institución educativa y las consecuencias que trae al no ser una persona creativa, este test se aplicó previo a la implementación de estrategias creativas para que el educando pueda mejorar su rendimiento escolar. El lugar de recolección de datos de la institución educativa fue mediante correo electrónico y con el consentimiento de los padres de familia debido al confinamiento que está atravesando el país.

El test consideró tres dimensiones como: fluidez, flexibilidad y originalidad considerando un total de 24 ítems los cuales midieron el nivel de creatividad que poseen los niños de cinco años de edad, que pertenecen a la institución educativa. Se consideró para las opciones una escala nominal con las siguientes valoraciones: Muy creativo (3); Poco creativo (2) y Muy poco creativo (1).

### **Validez**

La validez de criterio se refiere al grado de eficacia con el que se puede predecir o pronosticar una variable de interés a partir de las puntuaciones obtenidas en el test. (Aragón & Silva, 2004). El cual se ha considerado para esta investigación con el fin de que la recolección de datos sea representativa.

La validez de criterio de esta investigación, su calificación fue validada a través del juicio de tres expertos, el cual se somete a una serie de opiniones por parte de los expertos, la valoración de ellos estimaron si el instrumento es apto para aplicar en este estudio. El test fue evaluado por un experto en el área de Psicología Educativa, un Master en Educación y un Doctor en Psicología.

## **Confiabilidad**

La confiabilidad es un instrumento de medición que se establece mediante algunos métodos que origina resultados coherentes y permanentes. (Hernandez Sampieri, 2014, pág. 277). La confiabilidad del instrumento del Test de Torrance sobre creatividad se da al aplicar el Alfa de Cronbach cuyo coeficiente de alfa alcanzó un valor de ,835 que bajo el concepto de George y Mallerly (2003) indica una magnitud de buena.

### **3.5 Procedimientos**

Previo a la investigación, se solicitó mediante un oficio la autorización a la máxima autoridad para realizar la encuesta a los educandos de la institución educativa, una vez aprobada dicha autorización, se convocó a los estudiantes mediante una plataforma educativa digital, para realizar el test de Torrance bajo el consentimiento de los padres de familia y que con anticipación se envió por correo para ser partícipes de este estudio. La información fue receptada por el mismo medio (vía correo electrónica) para ser tabuladas en el programa de Excel y procesadas en el programa estadístico SPSS versión 22, donde la calificación obtenida por los resultados reflejó los problemas presentado por la falta de creatividad de los niños en la institución educativa, el cual las tablas de frecuencias reflejaron los inconvenientes presentados en el aula por el escolar, para proceder a elaborar un instructivo didáctico para estimular la creatividad en los educandos y así bajar el índice de la falta de estudiantes creativos, para posterior proceder una propuesta sobre un taller de juego y creatividad para estimular a los estudiantes y mejorar capacidad cognitiva en el sistema escolar.

### **3.6 Método de análisis de datos**

La información de la variable se registró mediante una base de datos en el software Excel 2006, siguiendo el proceso de tabulación en el programa SPSS Statistics, mediante un análisis de escala porcentual en las dimensiones: fluidez, flexibilidad y originalidad correspondiente a la variable creatividad, obteniendo una información valida y confiable mediante tablas de frecuencia donde indican el nivel que se encontraban cada dimensión así como la variables a la que se estudió.

### **3.7 Aspectos éticos**

El trabajo de investigación, se redacta de manera original, utilizando el diseño de las normas APA (American Psychological Association), el contenido, la estructura y el contexto se establece según bajo los criterios establecidos por la Universidad César Vallejo.

Principio de respeto a las personas.- El docente tiene la plena libertad de decidir en la toma de decisiones del instrumento.

Principio de confiabilidad.- El respeto a las personas que forman parte del grupo de encuestados para no exponer sus nombres en la participación de la encuesta.

Principio de consentimiento informado.- el docente está de acuerdo en ser partícipe y conoce sus derechos y responsabilidades.

#### IV. RESULTADOS

Objetivo General:

Elaborar un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.

##### **Tabla 3.**

*Nivel de estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Medio	29	82,9
Alto	6	17,1
Total	35	100.0

*Fuente:* Test del pensamiento creativo – Torrance para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.

Elaboración propia

##### **Interpretación:**

La Tabla 3 muestra que del 100,0% de los educandos de la institución educativa, Samborondón, 2020, 29 escolares encuestados de un total de 35; presentan un nivel medio en el desarrollo de estrategias de aprendizaje que estimulen la creatividad en los niños; así también se refleja un valor de 17,1% ubicado en el nivel alto, resultados que permiten evidenciar que las estrategias empleadas por los educadores no están siendo receptadas de la mejor manera por parte de los infantes.

### **Objetivo Específico 1:**

Seleccionar los diferentes juegos que serán aplicados para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.

### **Tabla 4.**

*Nivel de los diferentes juegos que serán aplicados para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Medio	28	80,0
Alto	7	20,0
Total	35	100.0

*Fuente:* Test del pensamiento creativo – Torrance para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.

Elaboración propia

### **Interpretación:**

La Tabla 4 muestra que el 80,0% de los educandos de la institución educativa, que corresponde a 28 educandos encuestados de un total de 35 infantes; presentan un nivel medio en los diferentes juegos aplicados con fluidez para estimular la creatividad en los niños, así también se puede observar que existe un 20,0% de encuestados que se ubican en el nivel alto de este estudio en el que si desarrollan estimulación según los juegos; evidencia que permite implementar juegos acorde a su nivel estudiantil y desarrollen destrezas que puedan ser empleadas durante su etapa estudiantil.

### **Objetivo Específico 2:**

Identificar el nivel de creatividad en niños de 5 años mediante un test de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.

### **Tabla 5.**

*Nivel de creatividad mediante un test en niños de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Medio	30	85,7
Alto	5	14,3
Total	35	100.0

*Fuente:* Test del pensamiento creativo – Torrance para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.

Elaboración propia

### **Interpretación:**

La Tabla 5 señala que el 85,7% de los infantes encuestados del establecimiento educativo, perteneciente a 30 educandos; indican que el nivel de creatividad y flexibilidad obtenido mediante un test se encuentra en un nivel medio, un 14,3% refleja un nivel alto, resultado que no se aleja de la realidad institución y que se manifiesta en los test elaborado a los infantes señalando que carecen de creatividad sin obtener un aprendizaje óptimo.

### **Objetivo Específico 3:**

Bosquejar una guía didáctica para la implementación de un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años

#### **Tabla 6.**

*Nivel de guía didáctica para la implementación de un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Medio	29	82,9
Alto	6	17,1
Total	35	100.0

*Fuente:* Test del pensamiento creativo – Torrance para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.

Elaboración propia

#### **Interpretación:**

La Tabla 6 señala que 29 escolares de 35 encuestados muestran que el 82,9% de los niños del establecimiento educativo indican que las guías carecen de juegos originales para implementar estrategia de aprendizaje y que no ayudan a la estimulación de la creatividad de los niños, porcentaje que se evidencia en un nivel medio, mientras que el 17,1% de los infantes se encuentran en un nivel alto es decir 6 escolares encuestados; por lo ante expuesto los resultados expresan que los infantes no les atrae los juegos obsoletos ya que no generan un aprendizaje adecuado, ni estimulan a desarrollar habilidades creativas y se crea un déficit en la adquisición de conocimientos.

## V. DISCUSIÓN

En relación con el objetivo general: Elaborar un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020. La parte teórica de la variable creatividad en los niños, se lo define como el ser humano requiere de un grado de inteligencia para que aflore la creatividad, pero la genialidad no garantiza una mayor creatividad, sin embargo esta característica se vincula con otras capacidades semejantes como la imaginación, el invento y el talento. En la Tabla 3, los resultados descriptivos de la variable demuestran en el nivel medio una frecuencia positiva, con un 82,9% de los infantes encuestados. Los resultados respaldan la teoría de la Creatividad señalada por Torrance P, citado por Cerda, (2006, pág. 20), expresa que la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible frente a las circunstancias, que además es una conducta del ser humano, llevando a identificar los conocimientos como la gasolina del pensamiento creativo, de lo cual se puede inferir que los escolares lograrán mejorar la imaginación, mediante la aplicación de inventar una historia o el juego de los títeres, el cual va a ir creciendo según su edad, es decir mejorar el desarrollo de la creatividad. A la vez los datos descriptivos coinciden con la investigación de Calderón K. (2020), en su trabajo de tesis de maestría "Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial – Huacho - 2019, quien realizó juego simbólico en la expresión oral de los niños un 72 % de los investigados consideran que las expresiones orales influyen en la imaginación de los escolares, mientras que un 30% se ha considerado que las estrategias aplicadas aún no alcanzan a estimular la creatividad o por lo menos estar en la línea de la imaginación, por otra parte León J, (2016), los efectos del programa de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años, se mostró que un 80% tiene un efecto positivo en la motricidad gruesa en los niños, es por ello que la creatividad no solo depende de tener un pensamiento productivo sino impulsar los factores de la imaginación estimulando los procesos cognitivos así como la parte emocional y motivacional favoreciendo la integración del educando en todas las etapas de su vida.

En relación con el objetivo específico 1: Seleccionar los diferentes juegos que serán aplicados con fluidez para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020. La revisión teórica de la creatividad por Torrance P, citado por Cerda, (2006, pág. 20), expresa que la creatividad es una aptitud y actitud que se manifiestan con algo sistemático, de pensamiento original, de una realidad cultura y de objeto de permanente cambio, así también el estudio de la dimensión denominada fluidez menciona que es la habilidad que posee todo ser humano para dar diversas múltiples de respuestas a un problema o generar ideas a raíz de una, según lo señala el autor, (Valadez, López, & Betancourt, 2016). En la Tabla 4 de la investigación, los resultados descriptivos de la dimensión fluidez presentan una tendencia positiva valor que se refleja en el estudio por el 80,0% correspondiente al nivel medio, es decir 28 escolares encuestados de un total de 35 participantes, se logra la interpretación que se da al indicar que los diferentes juegos seleccionados para los niños no son aplicados correctamente ya que no logran obtener la fluidez requerida por lo que no genera una estimulación en los niños para la creatividad, sin embargo existe un resultado dado por el 20,0% de estudiantes ubicado en el nivel alto que contrasta el estudio donde expresan que los juegos seleccionados si estimulan la creatividad. Estos resultados validan la postura de Velásquez N, (2018) en su trabajo de tesis de maestría titulada Creatividad y comprensión lectora en los estudiantes de educación primaria, expresando con un 75% de los estudiantes manifiestan que la creatividad mejora significativamente los niveles de comprensión lectora permitiendo al infante tener una mayor fluidez en sus ideas y expresiones, mientras que el otro valor muestra estar conforme con la comprensión lectora, por tal motivo siendo la creatividad fundamental para enlazarse con el razonamiento lógico y obtener conocimientos previos, se debe priorizar el proceso educativo en una enseñanza eficiente que este orientado a estimular el potencial cognitivo y afectivo, la mejor forma de incentivar al infante es mediante la selección correcta de juegos que lleguen a incentivar correctamente la exploración, adquisición de conocimientos nuevos y alcanzar el desenvolvimiento en el desarrollo del escolar.

En relación con el objetivo específico 2: Identificar el nivel de creatividad y flexibilidad mediante un test en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020. Según la fundamentación teórica Torrance P, citado por Cerda, (2006, pág. 20), la creatividad permite alcanzar a los educandos desarrollen pensamientos y comportamientos innovadores que constituyen una parte fundamental del aprendizaje y de la enseñanza, una aula es creativa desde que entra al salón, la implementación de esta habilidad parte de la pasión y el entusiasmo del docente. Por lo que la dimensión flexibilidad indica que es una de las características de la creatividad mediante el cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema, nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes perspectivas. (Valadez, López, & Betancourt, 2016). Los resultados descriptivos en la Tabla 5, muestran una tendencia positiva de 85,7% correspondiente a 30 escolares encuestados pues se intenta medir el nivel de creatividad que poseen los infantes, con base al estudio se tiene una referencia de donde tratar los problemas presentados, sin embargo existe una parte minoritaria 14,3% que su nivel de creatividad es aceptable acorde al año que están cursando, por lo que este estudio coincide con Choez M. (2017), en su trabajo de tesis de maestría titulada La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial ya que el estudio muestra el 87% de los participantes se encuentra en un nivel medio, expresando que las estrategias lúdicas si influye positivamente en el desarrollo social y personal en los niños; es por ellos que este resultado permite al niño identificar su lado de adaptabilidad con los procesos o estrategias empleadas por el docente, el que permite desarrollar destrezas y habilidades, señalando que todo ser humano crea un conjunto de conocimientos nuevos a través de la creatividad, esta sección permitirá al infante desarrollar el potencial creativo así como la solución de conflictos, es decir que el niño va a aprender de ir de lo fácil a lo difícil, de lo conocido al descubrimiento provocando cambios en la forma de pensar, sentir y hacer desarrollar habilidades al niño.

En relación con el objetivo específico 3: Bosquejar una guía para la implementación de un taller de juegos con originalidad como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020. El referente teórico, expresa Torrance P,

citado por Cerda, (2006, pág. 20), que el ser humano, identifica los conocimientos como la gasolina del pensamiento creativo, es una aptitud y actitud que se manifiestan con algo sistemático, de pensamiento original, de una realidad cultura y de objeto de permanente cambio. Por lo antes expuesto la dimensión originalidad argumenta que es la capacidad que define la idea, procesa o produce como algo único o diferente, también es capaz de emitir respuestas validas que resulten una ayuda en un problemas o generen ideas cuyo resultado sea innovador. (Valadez, López, & Betancourt, 2016), los resultados descriptivos en la Tabla 6 muestran una frecuencia positiva en el estudio realizado dado un valor 82,9% correspondiente a 29 infantes de un total de 35 participantes. Estos resultados permiten al investigador desarrollar una guía de implementación de juegos originales que permita descartar lo obsoleto, atrayendo la atención del niño ya que el entorno sociocultural y los estímulos internos que se den durante las sesiones de aprendizaje con el infante van a desarrollar un aprendizaje significativo con el único objetivo es estimular la creatividad desde temprana edad. No hay registro de antecedentes que se relación con la dimensión en cuestión.

## **VI. CONCLUSIONES**

6.1. En esta investigación se elaboró un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020, lo más relevante de la aplicación del taller de juegos fue seleccionar adecuadamente las estrategias lúdicas, porque la propuesta de mejora ayudan a desarrollar y estimular el cerebro del infante con el fin de mejorar la calidad educativa estudiantil, ya que lo difícil de aplicar estrategias de aprendizajes en el escolar es la falta de creatividad.

Por consiguiente, se seleccionó diferentes juegos que fueron aplicados con fluidez a la estimulación de la creatividad, lo más importante de la selección de juegos, fue la adaptación del infante en relación al tema, porque no se reflejaba un aprendizaje significativo, esto ayudó a que el infante sienta atracción y motivación a un conocimiento nuevo porque permite al escolar tener mayor fluidez, lo más difícil es eliminar los juegos obsoletos o mecánicos a lo que el educador está acostumbrado porque la metodología que está acostumbrado a emplear no se ha innovado.

6.2. Asimismo, se identificó el nivel de creatividad y flexibilidad mediante un test en niños de 5 años, siendo importante la implementación de técnicas que ayuden a mejorar al infante porque permite estimular a la imaginación, el cual ayudó a mostrar la deficiencia que carece el escolar, lo difícil fue identificar estrategias que ayuden al pensamiento creativo del niño permitiendo la flexibilidad en las adaptaciones.

6.3. Por otra parte, se bosquejó una guía para la implementación de un taller de juegos con originalidad como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños, siendo importante en el desempeño académico del escolar dentro del aula y fuera del mismo porque reflejan motivación en el que ayuda a eliminar enseñanza mecánica, aunque lo más difícil es innovar juegos ya establecidos ya que se solicita que sean originales porque el infante desarrolla habilidades y la parte cognitiva.

Se manifestó que la estimulación para la creatividad en los infantes que realizan los docentes, se encuentran en el desarrollo de talleres en la institución educativa, Samborondon, 2020.

## VII. RECOMENDACIONES

7.1. Se recomienda a la máxima autoridad del establecimiento educativo, capacitar a

los docentes en estrategias lúdicas para ser implementadas en el aula de clase con el fin de que el infante adquiera conocimiento, a su vez se pide la intervención de la Comisión Pedagógica para que fortalezca las sesiones de trabajo y revise las planificaciones curriculares, puesto que la Teoría de la creatividad señalada por Torrance P, citado por Cerda, (2006, pág. 20), expresa que la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible frente a las circunstancias, además es una conducta del ser humano, que identifica los conocimientos como la gasolina del pensamiento creativo, por lo que los resultados tan solo alcanza a un nivel medio, siendo necesario realizar talleres de juegos.

7.2. Se aconseja a los docentes de la institución educativa, innovar los recursos didácticos de la clase para mejorar el aprendizaje del infante ya que la selección de juegos no permite que los niños desarrollen un conocimiento adecuado, debido a que se mostró que se encuentran en un nivel medio, así el autor señala, la renovación de los juegos les permitirían tener confianza y expresarse con mayor fluidez, puesto como lo indica, Valadez, López, & Betancourt (2016), es la habilidad que posee todo ser humano para dar diversas múltiples de respuestas a un problema o generar ideas a raíz de una.

7.3. A los padres de familia y/o representantes legales, se le recomienda desarrollar la imaginación de los infantes desde temprana edad, con juegos básicos ayudando a la flexibilidad para adaptarse a los cambios repentinos, pues el test realizado por el investigador a los niños indican que se encuentran en un nivel medio de estimulación de creatividad, así el autor indica que es un proceso para alcanzar la solución del problema, nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes perspectivas. (Valadez, López, & Betancourt, 2016).

7.4. A los docentes del área de Educación Cultural y Artística la intervención en el desarrollo de una guía de juegos innovadores para que los docentes puedan implementar en las sesiones de clases, ya que se encuentran en un nivel medio, puesto el autor señala, es capaz de emitir respuestas validas que

resulten una ayuda en un problemas o generen ideas cuyo resultado sea innovador. (Valadez, López, & Betancourt, 2016).

**Propuesta de taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.**

Elaborar un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años con la finalidad de seguir una secuencia de pasos desde la selección de diferentes juegos, identificación del nivel de creatividad hasta bosquejar una guía para la implementación de un taller de juego; con el propósito de definir los objetivos y alcanzar los resultados esperados con la propuesta de mejora, seleccionando actividades acorde a su edad y la construcción del pensamiento infantil donde estimulen la creatividad a los infantes.

1. Descripción

La institución educativa está conformada por una población de 35 niños que se encuentran en la edad de 5 años, como tal los infantes presentan un déficit estimulación en la creatividad durante el periodo escolar, ya que la implementación de estrategias de aprendizaje como juego que realizan los educadores no son correctamente aplicadas en las sesiones de enseñanza, por lo que se evidencia la falta de creatividad. Frente a este problema recurrente ante la comunidad educativa, la institución educativa extiende su compromiso y responsabilidad para seleccionar diferentes juegos que permitan desarrollar habilidades creativas, es decir que desde temprana edad los infantes ya están imaginando, tomando en consideración que no todo niño desarrolla al mismo tiempo no aprende con las mismas estrategias, sin embargo este proceso implica a los educadores tener un rol importante en el proceso educativo, el docente que tenga una mala actitud frente a los cambios se convierte en el principal agente de desmotivación hacia el infante.

Los educadores al no implementar correctamente las estrategias de aprendizaje como juego, son los causantes de formar personas pocas creativas, originales, sin visión futura, desconfiado y sin iniciativa propia, puesto

que el infante no encuentra significado en un juego obsoleto para adquirir un conocimiento o enriquecer un aprendizaje, ya que la selección errónea de juegos para los infantes puede ser frustrante y ocasiona dificultades de desarrollo de habilidades, dejando claro que el docente es el motor dentro del proceso de estimulación creativa que necesariamente debe darse en el aula.

Las dificultades establecidas en la creatividad de los infantes se manifiestan las siguientes:

Problema	Que tan fuerte es	¿A quién afecta?	¿Se puede modificar?
Carencia de espacios creativos	Impedimento en el desarrollo de las habilidades	A los niños desde temprana edad	Implementación de espacios creativos dedicados a los estudiantes para una mejor enseñanza.
Poca aplicación de juego en las instituciones	Déficit en recursos didácticos para fomentar la creatividad	Al desarrollo de los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Implementación de juegos estacionarios y actividades didácticas para el conocimiento activo.
Falta de técnicas creativas e innovadoras	Desmotivación constante para desarrollar habilidades y destrezas.	A niños	Aplicación de la técnica lluvia de ideas para desarrollar la creatividad.
Poca expresividad artística	Déficit en fomentar manualidades y actividades	A niños que no tienen interés en la creatividad	Fomentar la expresividad artística a través del dibujo o

	creativas		música.
Carencia de participación activa en lluvia de ideas	Falta de pensamiento creativo que afecta al infante	A niños y jóvenes	Generar pensamiento creativo en los infantes a través de un aprendizaje activo para estimular la creatividad.

## 2. Objetivos

Fortalecer estrategias de aprendizajes a través de talleres de juegos que ayuden a estimular a los infantes a la creatividad.

Objetivos específicos:

Promover juegos didácticos en los niños para mejorar su creatividad.

Fortalecer la creatividad para aumentar el conocimiento activo.

Estimular la técnica de lluvia de ideas mediante el uso de recursos didácticos.

Desarrollar actividades recreativas y manuales para mejorar la imaginación del infante.

Identificar los procesos intelectuales creativos introduciendo ejercicios de pensamiento creativo.

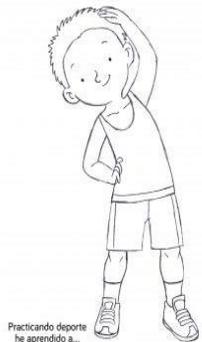
## 3. Metodología

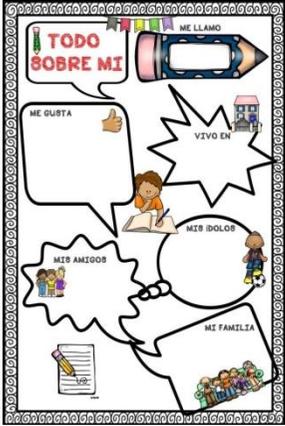
Los talleres de juegos que estimulan la creatividad se basan en la interacción de relacionarse con los demás de forma divertida, así como en el desarrollo psicológico y emocional del infante, estos talleres son espacios de crecimiento, reflexión y buscar soluciones aprendiendo de una manera creativa, esta propuesta es generar una serie de talleres que ayuden a los educadores estimular la creatividad en niños de 5 años de una institución educativa, mediante la ejecución de sesiones que tiene una duración promedio de una hora y 30 minutos, conformado en 7 series bajo el esquema de un plan de

actividades que se desarrolla para mejorar el proceso de creatividad de los niños, el investigador cumple un rol fundamental en este estudio.

Nombre del juego	Objetivo	Contenido	Material	Descripción del juego	Tiempo	Encargado
A jugar con los títeres	Demostrar fluidez con las ideas y originalidad en la dramatización	Conocer la motivación en la dramatización de títeres durante la sesión de clase.	Canciones Títeres	<p>Actividad 1.- El docente permitirá que cada estudiante elija un títere y vaya relacionándose.</p> <p>Actividad 2.- El docente orienta a los estudiantes de cómo deben proyectar la voz, la pronunciación y las ideas de cada personaje.</p> <p>Actividad 3.- El docente establece un diálogo con cada niño con algunas preguntas para incentivar la fluidez en las ideas al responder: ¿Cómo se sintieron con el juego? ¿A qué personaje representaron? ¿Qué es un títere? ¿Alguna vez ha asistido al teatro? ¿Cómo es el teatro de títeres?</p> <p>Actividad 4.- La presentación final se realiza en un ambiente libre, se valora y se destaca la forma personal y original en</p>	30 minutos	Vanessa Zorrilla



				que cada uno interpreta su personaje.		
Creando con sus cuerpos	Mejorar la creatividad en los niños para aumentar su parte explorativa.	Creación de ejercicios a realizar con sus cuerpos y plasmar gráficamente en su cuaderno	Música de fondo "Sinfonía de los juguetes"  Hojas  Marcadores  Goma  Tijera	<p>Actividad 1.- El docente realizará una breve introducción con movimientos de robot al ritmo de la música.</p> <p>Actividad 2.- Se indica que cada niño realizará movimientos corporales con su propio cuerpo acompañado de un fondo musical.</p> <p>Actividad 3.- El docente realizará preguntas para estimular la fluidez del pensamiento y la expresión en las ideas.</p> <p>¿Podrían realizar ejercicios bajo el agua? ¿Por qué las personas hacen ejercicios? ¿Qué actividades o ejercicios realizaron? ¿Por qué es importante realizar ejercicios físicos?</p> <p>Actividad 4.- Una vez terminado la creatividad de los ejercicios, cada estudiante debe plasmar gráficamente en</p>	35 minutos	 <p>Practicando deporte he aprendido a...</p>

				una hoja la originalidad de los ejercicios utilizando los marcadores, recortan la silueta y exponen su actividad.		
Mi biografía	Realizar una observación personal con visión a mejorar en el futuro nuestro proyecto de vida.	Estimular la parte cognitiva del estudiante mediante el uso de recursos didácticos	Hojas A4 Marcadores Imágenes (viajes, fiestas) Goma	<p>Actividad 1. - El docente explicará y entregará una hoja llamada “Todo sobre mi” a cada infante.</p> <p>Actividad 2. - Cada estudiante luego de la explicación elegirá imágenes que representen su biografía, coloreen cada forma que indica la hoja y luego peguen las imágenes que eligieron.</p> <p>Actividad 3.- El docente pedirá una breve exposición de la biografía desarrollada por cada estudiante, resaltando los logros alcanzados.</p>	20 minutos	

<p>Encontrar la diferencia</p>	<p>Desarrollar la percepción visual y la capacidad de la observación</p>	<p>Potenciar la estimulación en los niños</p>	<p>Dibujos desiguales  marcadores</p>	<p>Actividad.- 1.- El docente entregará una hoja con dos imágenes aparentemente iguales.  Actividad 2.- el educando debe encontrar la cantidad de diferencias que indica el docente, encerrar en un círculo y debe desarrollar en el tiempo estimado.  Actividad 3.- Gana el estudiante que en menor tiempo haya resuelto la actividad.</p>	<p>10 minutos</p> 	
<p>Inventemos una historia</p>	<p>Estimular la imaginación e implementando valores positivos</p>	<p>Favorecer a la creatividad y la expresión individual</p>	<p>Caja de color (2)  Frases (10)  Hojas  Colores  5 Figuras (animales u</p>	<p>Actividad 1.- El docente mostrará la caja de color donde estarán las frases y otra caja donde están las figuras.  Actividad 2.- El docente comenzará a contar la historia con una frase inventada por él, luego un estudiante sacará del cajón una frase y una figura.  Actividad 3.- El educador pedirá a un estudiante sacar una frase de la caja, y el docente pedirá que el alumno repita la frase principal y continua con la que</p>	<p>25 minutos</p> 	

			objetos)	sacó. Actividad 4.- Luego tocará el turno a otro estudiante que saque una figura y comenzará la historia desde el principio incluyendo la frase, así hasta que un escolar no recuerde una frase o la figura. Actividad.- La historia termina cuando un escolar no recuerda la frase, luego el niño dibujará la historia según lo haya comprendido.		
Dados	Fortalecer la creatividad para aumentar el conocimiento activo	Incentivar la creatividad de una manera divertida.	Lápiz Cartón Tijera Marcadores Papel contact	Actividad 1.- El docente prepara dos dados con sílabas en vez de números Actividad 2.- El docente al tirar los dados, las sílabas que resultan le sirve para formar una palabra conocida, el estudiante seleccionado la dice, busca la imagen correspondiente a la palabra, la enseña y obtiene un punto. Actividad 3.- Luego se lo pasa al siguiente estudiante que hará lo mismo.	20 minutos	

			transparent e Imágenes	Actividad 4. - Ganará el estudiante que obtenga más estudiante.		
--	--	--	------------------------------	---	--	--

#### 4. Desarrollo y ejecución

Previo al desarrollo de cada actividad se precisan las normas de cada taller, se delimita el espacio y el tiempo. El docente cumple un rol fundamental en este proceso de implementación de estrategias para estimular la creatividad en los infantes, es preciso concientizar a los participantes para que se involucren en cada actividad a desarrollarse, potencializar la imaginación y tomar las acciones correspondientes que se efectúan en la Institución Educativa Fiscal Juan Montalvo.

La ejecución de cada taller está programada en la matriz de actividades, dándose cumplimiento al tiempo establecido, con el fin de alcanzar los objetivos propuestos.

#### 5. Evaluación

La evaluación se llevara a cabo antes, durante y después de la propuesta. La primera evaluación se dará bajo el cumplimiento de los objetivos planteados y la segunda evaluación será el impacto que tuvo en los niños en su nivel de creatividad.

Evaluación inicial.- Se inicia antes de cada taller, donde se miden la fluidez, flexibilidad y originalidad que posee cada estudiante.

Evaluación procesual: Cada taller posee una evaluación, es decir el producto final de cada actividad, estos aspectos dependen del esfuerzo, cooperación y trabajo.

Evaluación final: Se analizarán aspectos que hayan desarrollado cada escolar después de las sesiones mejorando los problemas que se evidenciaba antes de realizar la propuesta.

Los criterios puestos en consideración para evaluar son:

1. Creatividad y flexibilidad
2. Capacidad de fluidez
3. Desarrollo de las actividades en el tiempo establecido
4. Seguimiento de instrucciones
5. Originalidad
6. Motivación

## Referencias

- Aguirre, A. (2019). *Cuentos infantiles y desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad de una institución educativa inicial N° 196 del Centro Poblado San Miguel-Pisco 2019*. Obtenido de [www.repositorio.ucv.edu.pe](http://www.repositorio.ucv.edu.pe)
- Aragón, L. E., & Silva, A. (2004). *Fundamentos teóricos de la evaluación psicológica*. México: Pax México.
- Arbulú, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Lima.
- Bravo, C. (2009). Como estimular la creatividad en la educación. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 89-97.
- Calderón, K. (2020). *Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019*. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42624>
- Cegarra, J. (2012). *La creatividad en la investigación*. Madrid: Díaz de Santos.
- Cerda, H. (2006). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Choez, M. (Febrero de 2017). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1>
- Collado, G. (2007). *El juego*. México: Novedades Educativas .
- Cruz, Y. M. (2019). *Desarrollo de la creatividad de los estudiantes de primer grado*. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2985>
- Delval, J. (2008). *El desarrollo humano*. España: Siglo XXI.
- Díaz, C. (2018). *Capacidad lúdica y desarrollo de la atención en niños de 5 años*. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: [www.repositorio.ucv.edu.ec](http://www.repositorio.ucv.edu.ec)
- Educación, M. d. (Junio de 2019). *Guía docente Primer Grado*. Obtenido de [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- Fisher, R. (2013). *Diálogo creativo, Hablar para pensar en el aula*. Madrid: Morata S.A.
- Foster, T. (2002). *101 métodos para generar ideas: como estimular la creatividad*. España: Deusto.
- García, F. (2004). *El cuestionario*. México: Limusa S.A.

- Goldstein, N. B. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Gómez, M. M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Córdoba: Brujas.
- González, V. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Mexico: Editorial Pax Mexico.
- Hernandez Sampieri, D. R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: McGraw - Hill.
- Hernández, I., & Alvarado, J. (2015). Creatividad e innovación. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 135-151.
- Icart, T., & Fuentelsaz, C. (2006). *Elaboracion y presentacion de un proyecto de investigación*. Barcelona: Gráficas Rey.
- Ineval, I. N. (2018). *Rendición de cuentas*. Guayaquil.
- Jinez, Y. (Junio de 2017). *La creatividad y práctica educativa de los docentes de educación inicial de los centros educativos de las parroquias rurales del cantón Esmeraldas*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Ecuador: <https://repositorio.pucese.edu.ec/123456789/1108>
- Julio, M. (24 de Junio de 2019). *The creative child*. Obtenido de [www.educarchile.cl](http://www.educarchile.cl)
- León, J. (2016). *Efecto de un programa de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Convenio Beneficencia Villa Los Reyes, Ventanilla. 2016*. Obtenido de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22228>
- Malhotra, N. (2004). *Investigación de mercado*. Mexico: Pearson Educacion.
- Moreno, M. G. (2000). *Intrudcción a la metodología de la investigación*. Mexico: Progreso S.A.
- Morrison, G. (2005). *Educación Infantil*. Madrid: Pearson Educación.
- Ortega, V. (2016). *La terapia del juego para modificar conductas disruptivas en niños de tercer grado de Educación General Básica de la Escuela Teresa Molina de la Ciudad de Piñas*. Obtenido de Universidad Tecnológica Equinoccial: [http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/17109/1/67916\\_1](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/17109/1/67916_1)
- Pinto, D. (2017). *Talleres y rincones del juego*. Málaga: Icb.
- Rada, V. D. (2001). *Diseño y elaboración de cuestionarios*. Madrid: Esic.

- Rodríguez, M. (2002). *Hablar es crear*. México: Panorama.
- Rupin, P. (29 de Mayo de 2018). *Educación parvularia*. Obtenido de Universidad de Chile: <http://www.ciae.uchile.cl>
- Sánchez, J. C. (2011). *Metodología de la investigación científica y tecnológica*. Madrid: Díaz de Santos.
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Argentina: Novedades Educativas.
- Sattler, J. M. (2009). *Fundamentos cognitivos*. Mexico: El Manual Moderno.
- Scavo, M. (2010). *Aulas muy creativas*. Madrid: Narcea.
- Schlosberg, L. H. (20013). *Teaching your child creativity*. Barcelona: Oniro.
- Thorne, K. (2007). *Motivación y creatividad en clase*. Barcelona: Graó.
- Thoumi, S. (2004). *Talleres de motivación*. Gamma S.A.
- Tomás, J. (2009). *Fundamentos de bioestadística y análisis de datos*. Barcelona: Servei.
- Trueba, B. (1999). *Talleres de integrales en la educación infantil*. Madrid: De la Torre.
- Valadez, M. d., López, G., & Betancourt, J. (2016). *Programas de intervención para niños con alta capacidades y su evaluación*. Mexico: El Manual Moderno.
- Valencia, E. (13 de Diciembre de 2018). *Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de niños de la unidsd educativa Juan Montalvo*. Obtenido de Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8702>
- Valero, J. M. (2000). *Educación personalizada*. Mexico: Progreso.
- Velásquez, B. (Octubre de 2015). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Ecuador: <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/531/1>
- Velásquez, N. (2018). *Creatividad y comprensión lectora en los estudiantes de educación primaria de la I.E. N 821186 del caserío de Rumipampa*. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: [www.repositorio.ucv.edu.ec](http://www.repositorio.ucv.edu.ec)
- Verzosi, P. (2018). *Evaluación de estrategias metodológicas de enseñanza a los docentes, Yaguachi*. Obtenido de repositorio.unemi.edu.ec

Yuni, J. A. (2006). *Técnicas para investigar*. Argentina: Brujas.

Zabala, A., & Arnau, L. (2007). *Como aprender y enseñar competencias*.  
Barcelona : Graó.

# **ANEXOS**

### Anexo 1. Matriz de consistencia

**Maestrante:** Br... Zorrilla Jaramillo Vanessa Geovanna

**Docente:** Dra. Gioconda del Socorro Sotomayor Nunura

#### TALLER DE JUEGOS Y LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SAMBORONDÓN, 2020.

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:</b>	¿Cómo un taller de juegos ayuda a estimular el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa, Samborondón, 2020?
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>	Elaborar un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en estudiantes de los niños de 5 años una Institución Educativa, Samborondón, 2020
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b>	Seleccionar los diferentes juegos que serán aplicados para estimular la creatividad en los niños de 5 años Identificar el nivel de creatividad en niños de 5 años mediante un test. Bosquejar una guía didáctica para la implementación de un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años.
<b>HIPÓTESIS:</b>	El taller de juego como estrategia de aprendizaje estimula el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón.
<b>VARIABLES</b>	Creatividad Taller de juegos

## Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Creatividad	Es un proceso que vuelve a alguien sensible frente a las circunstancias, que además es una conducta del ser humano, llevando a identificar los conocimientos como la gasolina del pensamiento creativo, es una aptitud y actitud que se manifiestan con algo sistemático, de pensamiento original, de una realidad cultura y de objeto de	El educando debe desarrollar ideas para crear un mejor aprendizaje con la observación de educador para cumplir los objetivos, el cual se evaluará a través de las dimensiones: fluidez, flexibilidad y originalidad, que en conjunto presentan 12 indicadores de 24 ítems.	Fluidez	<p>El trabajo presenta diversas propuestas de resolución.</p> <p>El trabajo presenta fluidez en la expresión de contenido.</p> <p>El trabajo presenta facilidad de creatividad.</p> <p>El trabajo presenta ideas generadas por el estudiante.</p>	Su medición se establece a través de la técnica de la encuesta y escala de medición ordinal: Muy creativo (3); Poco creativo (2) y Muy poco creativo (1), utilizando instrumento el Test de Torrance
			Flexibilidad	<p>El trabajo ha sido completado.</p> <p>El trabajo resuelve los inconvenientes presentados.</p> <p>El trabajo involucra una transformación.</p> <p>El trabajo presenta</p>	

	<p>permanente cambio por Torrance citado por Cerda, (2006, pág. 20)</p>			<p>diversidad de ideas.</p>	
			<p>Originalidad</p>	<p>El trabajo muestra ideas nuevas.  El trabajo presenta aptitudes ingeniosas.  El trabajo produce respuestas innovadoras.  El trabajo existe variedad de ideas.</p>	

Autor: Paul Torrance citado por Cerda, (2006, pág. 20)

### Anexo 3. Instrumento de la variable creatividad

#### Test para medir la creatividad

**Investigador(a) responsable:** Vanessa Geovanna Zorrilla Jaramillo

**Instrucciones:** El siguiente test tiene por finalidad medir el nivel de la creatividad en los niños de la institución educativa, información que resulta de interés para promover talleres de juego y creatividad, como propuesta de mejora, siendo la fuente del test original adaptado las dimensiones. Flexibilidad pregunta N0. 15 y 16, y en la dimensión Originalidad en la pregunta N0. 19 de una tesis de Maestría en la Universidad “César Vallejo”. Marque con un aspa (x) la frecuencia con la que usted se identifique en cada pregunta, de acuerdo a la siguiente escala de valores. El test es anónimo.

<b>Muy creativo</b>	<b>Poco creativo</b>	<b>Muy poco creativo</b>
<b>(3)</b>	<b>(2)</b>	<b>(1)</b>

- I. Información general  
 1. Sexo: M ( ) F ( )

II. Información investigativa

Dimensión/Indicador/ítem	Escala de valoración		
	1	2	3
<b><i>Dimensión Fluidez/ Indicador El trabajo presenta diversas propuestas de resolución.</i></b>			
1. El estudiante muestra diferentes soluciones en la propuesta.			
2. La creatividad fluye en el trabajo de los estudiantes.			
<b><i>Dimensión Fluidez/ Indicador El trabajo fluye en la expresión de contenido.</i></b>			
3. En el tema expuesto el estudiante genera ideas con fluidez.			
4. El trabajo del estudiante muestra expresiones significativas.			
<b><i>Dimensión Fluidez/ Indicador El trabajo presenta facilidad de creatividad.</i></b>			
5. Realiza las actividades creativas para mejorar el desarrollo cognitivo.			
6. El estudiante diseña creativamente el trabajo.			
<b><i>Dimensión Fluidez/ Indicador El trabajo presenta ideas generadas por el estudiante.</i></b>			
7. El estudiante fluye con ideas innovadoras para presentar su trabajo en clases.			
8. Incentiva al educando a través de la creatividad a mejorar en la institución.			
<b><i>Dimensión Flexibilidad / Indicador El trabajo ha sido completado.</i></b>			
9. Muestra interés para culminar un trabajo.			

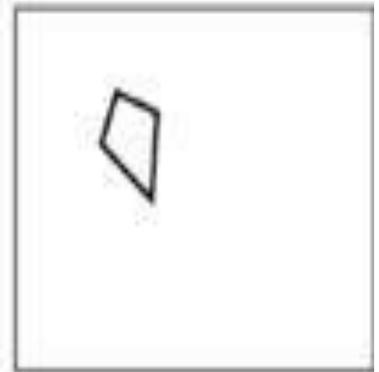
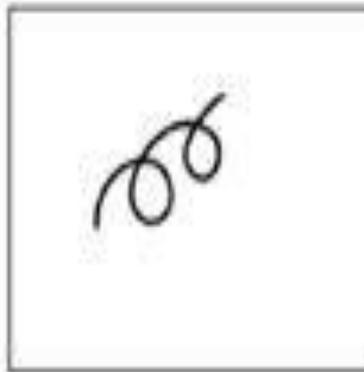
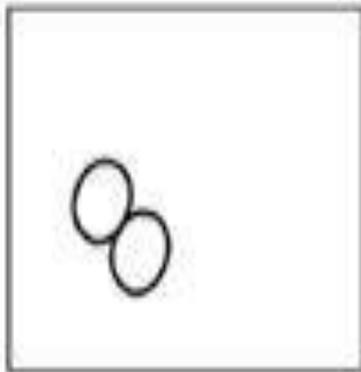
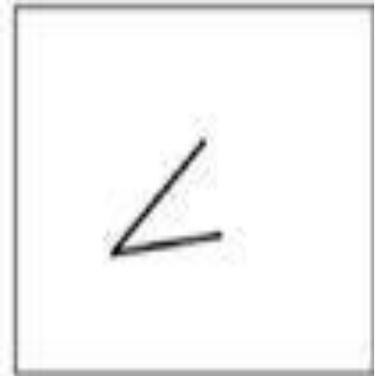
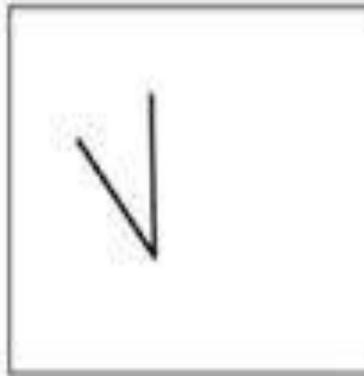
10. Genera responsabilidad para completar un trabajo dado.			
<b>Dimensión Flexibilidad / Indicador El trabajo resuelve los inconvenientes presentados.</b>			
11. Resuelve sin preocupación el trabajo dado.			
12. Presenta sin problema las novedades presentadas en su trabajo.			
<b>Dimensión Flexibilidad/ Indicador El trabajo involucra una transformación.</b>			
13. Genera significado el aprendizaje mediante el juego			
14. Desarrolla habilidades creativas mediante la transformación de ideas.			
<b>Dimensión Flexibilidad/ Indicador El trabajo presenta diversidad de ideas.</b>			
15. Implementa ideas a través del desarrollo de la creatividad.			
16. Desarrolla ideas creativas a través del juego educativo.			
<b>Dimensión Originalidad/ Indicador El trabajo muestra ideas nuevas.</b>			
17. Brinda implementos lúdicos para obtener buena actitud del educando.			
18. Implementar actividades según el grado de dificultad en la lectoescritura.			
<b>Dimensión Originalidad/ Indicador El trabajo presenta aptitudes ingeniosas.</b>			
19. Requiere de estrategias lúdicas para disciplinar al buen uso de la lectoescritura.			
20. Genera juegos mentales con el fin de mejorar la disciplina del educando.			
<b>Dimensión Originalidad/ Indicador El trabajo produce respuestas innovadoras.</b>			
21. Estimula a valorar la lectoescritura mediante juegos creativos.			
22. Genera un valor significativo en la lectoescritura cuando implementa juegos mentales.			
<b>Dimensión Originalidad/ Indicador El trabajo existe variedad de ideas.</b>			
23. Implementa diferentes ideas para desarrollar un trabajo creativo.			
24. Desarrolla un trabajo creativo a través de los talleres de juego implementado en clase.			
<b>Total</b>			

## Test del pensamiento creativo de Torrance – Actividades gráficas.

Edad: ..... curso: ..... Fecha: .....

### Actividad 1. Completar dibujos

Añada líneas a las figuras incompletas de ésta y las otras páginas, para formar algunos objetos o cuadros interesantes. Piense en algún dibujo que a nadie se le haya ocurrido, invente un título interesante para cada uno de estos dibujos y escríbalo al lado de cada dibujo. Reflejará la dimensión fluidez



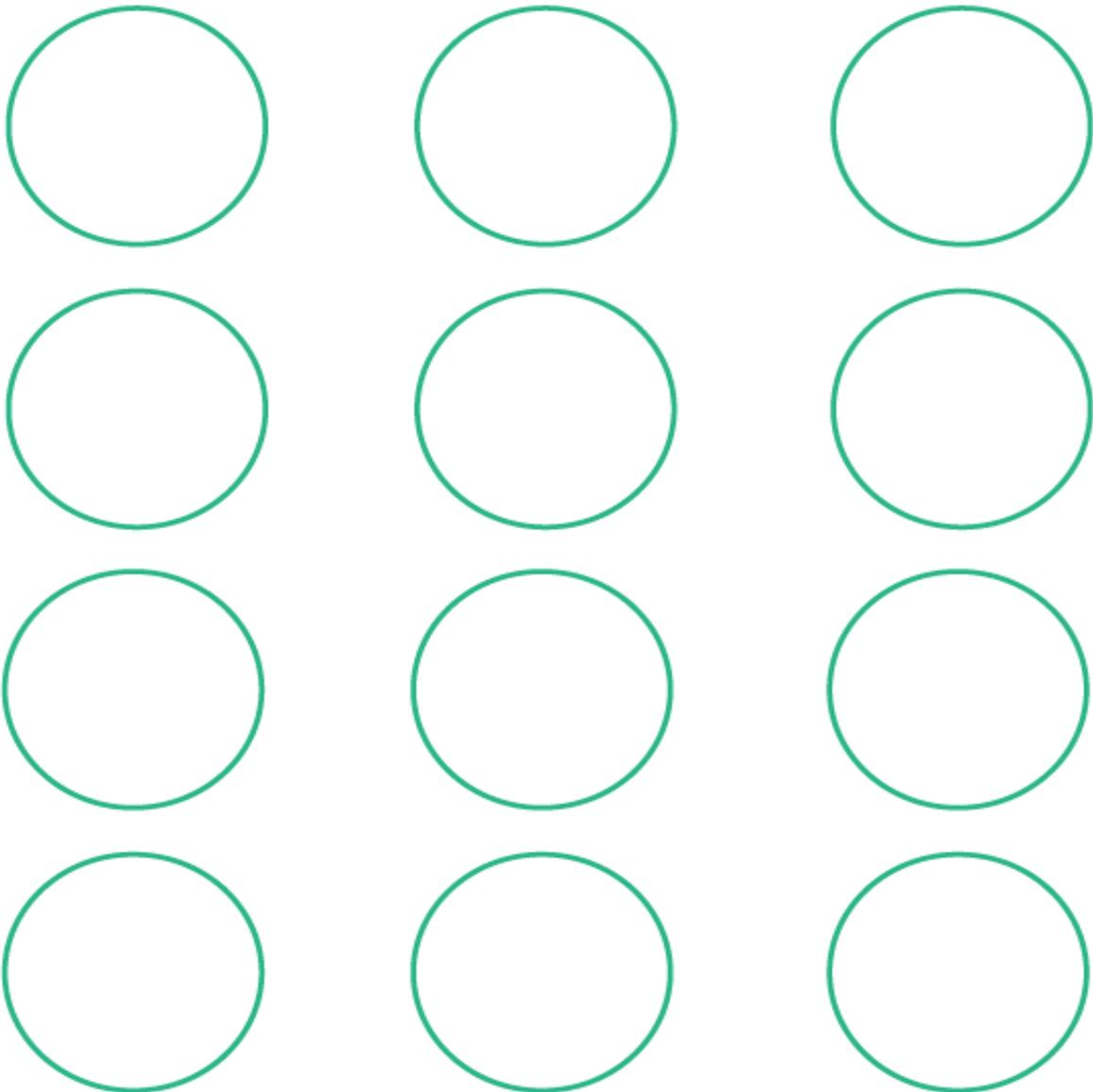
**Test del pensamiento creativo de Torrance – Actividades gráficas.**

Edad: ..... curso: ..... Fecha: .....

**Actividad 2. Círculos.**

En el tiempo de 15 minutos, realice los dibujos que se le ocurra utilizando el círculo para elaborar. Para su dibujo, añada trazos con lápiz o colores dentro o fuera de ellas. Imagínese cosas que a nadie se le puedan ocurrir. Haga tantos dibujos como pueda, hágalos de manera que cuenten una historia lo más completa e interesante posible, añada nombres o títulos en los espacios previstos.

Mostrará la dimensión flexibilidad y originalidad.



## Anexo 4. Ficha técnica de la variable creatividad

### FICHA TÉCNICA SOBRE CREATIVIDAD

1. NOMBRE: Test del pensamiento creativo - Torrance
2. Autor: Paúl Torrance
3. Fecha: 2020
4. Objetivo: Elaborar un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020.
5. Aplicación: estudiantes de la institución educativa
6. Administración: individual
7. Duración: 40 minutos
8. Tipo de ítems: Enunciados
9. N° de ítems: 32
10. Distribución: dimensiones e indicadores

1. **Fluidez:** 8 ítems

El trabajo presenta diversas propuestas de resolución: 1, 2 ítems

El trabajo fluye en la expresión de contenido: 3, 4 ítems

El trabajo presenta facilidad de creatividad: 5, 6 ítems

El trabajo presenta ideas generadas por el estudiante: 7, 8 ítems

2. **Flexibilidad:** 8 ítems

El trabajo ha sido completado: 9, 10 ítems

El trabajo resuelve los inconvenientes presentados: 11, 12 ítems

El trabajo involucra una transformación: 13, 14 ítems

El trabajo presenta diversidad de ideas: 15, 16 ítems

3. **Originalidad:** 8 ítems

El trabajo muestra nuevas ideas: 17, 18 ítems

El trabajo presenta aptitudes ingeniosas: 19, 20 ítems

El trabajo produce respuestas innovadoras: 21, 22 ítems

El trabajo existe variedad de ideas: 23, 24 ítems

Total de ítems: 24

Guayaquil 10 de mayo de 2020

De mis consideraciones.

**MSc. Ana Cecilia García León**

Directora de la Institución educativa "Teresa de Calcuta"

MSc. Ana Cecilia García León reciba un cálido y afectuoso saludo y al mismo tiempo permítame exponerle lo siguiente.

Yo. Vanessa Geovanna Zorrilla Jaramillo con C.I 0917823791, estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo de Piura, actualmente me encuentro en el diseño de mi proyecto de investigación titulado: Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en estudiantes de primer año de educación básica de la institución educativa "Teresa de Calcuta" de Samborondón, 2020, el cual es requisito indispensable para la aprobación de mi Tesis de Maestría, la aplicación de los instrumentos (encuesta vía online) a los estudiantes de primer año de educación básica, de dicha institución donde usted dirige.

De antemano agradezco la acogida de la presente.

Atentamente



Vanessa Zorrilla Jaramillo  
Autor de la Investigación

## 11. EVALUACIÓN

Escala cuantitativa	Escala cualitativa
1	Muy creativo
2	Poco creativo
3	Muy poco creativo

- Evaluación por Dimensión

Escala cualitativa	Escala cuantitativa					
	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad	
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo(1)	1	8	1	8	1	8
Medio(2)	9	16	9	16	9	16
Alto(3)	17	24	17	24	17	24

- Evaluación de la variable

Niveles	Creatividad	
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo	1	24
Medio	25	48
Alto	49	72

NIVEL BAJO	NIVEL MEDIO	NIVEL ALTO
<p>El estudiante en este nivel de creatividad, expresa poca imaginación para crear algún dibujo, déficit en el desarrollo de habilidades significativas, poco interés en la construcción de creatividad y muestra una falta de originalidad en las ideas. Por lo que se requiere implementar talleres creativos acorde a la necesidad y estimulación del educando. Su puntuación oscila entre 1 a 24.</p>	<p>El estudiante que se ubica en este nivel, muestra un proceso en la imaginación, implementa habilidades significativas para crear, así también se construye la creatividad el desarrollo de la dinámica y va aumentando sus ideas propias, se requiere de estrategias para desarrollar ideas propias y elaboradas para mejorar el desempeño del escolar en el aula. Su puntuación oscila entre 25 a 48.</p>	<p>El estudiante que se ubica en este nivel de creatividad, expresa permanentemente habilidades acorde a la realidad, construye y plasma ideas propias y elaboran significado con imágenes. Se indica que implementa correctamente el taller de juegos y creatividad por parte del docente en el aula de clase. Su puntuación oscila entre 49 a 72.</p>

### 12. VALIDACIÓN:

El instrumento presenta una validez de contenido, ya que se evaluará por tres profesionales expertos en el tema; considerando la relación, congruencia y precisión teórica del instrumento en relación al estudio.

### 13. CONFIABILIDAD:

Por medio de la prueba piloto el valor del Alfa de Cronbach es de ,870. Con respecto a la prueba de ítem total los valores oscilan entre 0,871 y 0,857.



<b>20</b>	1	2	2	2	1	1	1	1	<b>11</b>	2	2	2	2	2	1	2	2	<b>15</b>	2	2	3	3	2	3	1	2	<b>18</b>	<b>44</b>
<b>21</b>	2	2	2	2	2	2	2	1	<b>15</b>	1	2	2	2	2	2	2	2	<b>15</b>	1	2	2	2	2	2	2	2	<b>15</b>	<b>45</b>
<b>22</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>16</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>16</b>	2	2	2	2	2	2	2	1	<b>15</b>	<b>47</b>
<b>23</b>	1	2	2	2	2	2	2	1	<b>14</b>	1	2	2	2	2	2	2	2	<b>15</b>	2	1	1	2	2	2	1	1	<b>12</b>	<b>41</b>
<b>24</b>	2	2	1	1	2	2	1	2	<b>13</b>	2	1	1	2	2	2	2	1	<b>13</b>	2	2	2	2	1	1	2	2	<b>14</b>	<b>40</b>
<b>25</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>16</b>	1	1	1	2	2	2	2	1	<b>12</b>	1	1	1	2	2	2	2	2	<b>13</b>	<b>41</b>
<b>26</b>	2	2	2	2	2	1	1	2	<b>14</b>	2	2	2	1	2	2	1	1	<b>13</b>	2	2	2	2	3	2	2	1	<b>16</b>	<b>43</b>
<b>27</b>	2	2	2	2	2	2	2	1	<b>15</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>16</b>	1	2	2	2	2	2	2	2	<b>15</b>	<b>46</b>
<b>28</b>	2	2	2	2	2	1	2	2	<b>15</b>	2	2	2	2	2	2	1	2	<b>15</b>	2	2	2	2	2	2	2	1	<b>15</b>	<b>45</b>
<b>29</b>	2	2	3	2	3	2	2	2	<b>18</b>	2	2	1	1	1	2	2	2	<b>13</b>	2	2	2	2	1	1	2	2	<b>14</b>	<b>45</b>
<b>30</b>	2	2	2	2	3	2	2	3	<b>18</b>	2	2	2	2	2	3	2	2	<b>17</b>	3	2	2	2	2	2	3	2	<b>18</b>	<b>53</b>
<b>31</b>	2	2	2	3	2	2	2	3	<b>18</b>	2	2	2	2	3	2	2	2	<b>17</b>	3	2	2	2	2	3	2	2	<b>18</b>	<b>53</b>
<b>32</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>16</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>16</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>16</b>	<b>48</b>
<b>33</b>	2	2	2	1	2	2	2	1	<b>14</b>	1	2	2	2	2	2	2	2	<b>15</b>	2	2	2	2	1	1	2	2	<b>14</b>	<b>43</b>
<b>34</b>	3	3	2	2	2	2	2	3	<b>19</b>	2	3	3	2	2	2	2	2	<b>18</b>	3	2	3	3	2	2	2	2	<b>19</b>	<b>56</b>
<b>35</b>	2	2	2	1	2	2	2	2	<b>15</b>	2	2	2	2	1	2	2	2	<b>15</b>	2	2	2	2	2	1	2	2	<b>15</b>	<b>45</b>

## Anexo 6. Estadística de la fiabilidad de la variable creatividad

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,835	24

**Interpretación:** En el presente cuadro estadístico de fiabilidad demuestra que el alfa de cronbach es de ,870 que de acuerdo a los rangos planteados por George y Mallery (2003) corresponde a un coeficiente de alfa buena por lo que sí es confiable el instrumento, lo que significa que brinda seguridad y confianza para medir la variable creatividad.

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	43,77	23,770	,503	,823
VAR00002	43,69	25,281	,315	,831
VAR00003	43,74	25,726	,172	,837
VAR00004	43,80	24,753	,343	,830
VAR00005	43,57	25,429	,278	,832
VAR00006	43,77	25,299	,297	,832
VAR00007	43,71	25,916	,188	,835
VAR00008	43,74	24,550	,326	,832
VAR00009	43,83	24,852	,359	,830
VAR00010	43,77	24,652	,453	,826
VAR00011	43,74	23,726	,535	,822
VAR00012	43,69	25,634	,299	,832
VAR00013	43,63	24,299	,467	,825
VAR00014	43,69	24,575	,490	,825
VAR00015	43,77	24,887	,396	,828
VAR00016	43,74	24,197	,507	,824
VAR00017	43,63	23,829	,500	,823
VAR00018	43,74	25,138	,363	,830
VAR00019	43,63	24,005	,532	,823
VAR00020	43,71	25,681	,197	,836
VAR00021	43,74	24,961	,337	,830
VAR00022	43,74	23,844	,455	,826
VAR00023	43,66	24,938	,360	,830
VAR00024	43,94	24,350	,409	,828





### FICHA DEL JUEZ VALIDADOR DEL INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** "Test del pensamiento creativo de Torrance"

**OBJETIVO:** Determinar información sobre la creatividad.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Teresa de Calcuta, Samborondón.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Vela Miranda Oscar Manuel

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Doctor en Psicología

**CARGO ACTUAL DEL EVALUADOR:** jefe de investigación de una Universidad de Piura

**EXPERTICIA DEL EVALUADOR:** Psicoterapeuta del niño y de la familia

Docente de desarrollo de tesis de pregrado

Coordinador de una escuela profesional de Psicología

**VALORACIÓN:**

Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Inadecuado	Muy Inadecuado
X				



Oscar Manuel Vela Miranda  
C.Ps.P. 3351

FIRMA Y SELLO DEL EVALUADOR

### MATRIZ DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO DE CREATIVIDAD

**TÍTULO DE LA TESIS:** Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa, Samborondón, 2020.  
**AUTORA:** Vanessa Geovanna Zorrilla Jaramillo

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Muy creativo	Poco creativo	Muy poco creativo	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Creatividad</b> Es un proceso que vuelve a alguien sensible frente a las circunstancias, que además es una conducta del ser humano, llevando a identificar los conocimientos como la gasolina del pensamiento creativo. (Torrance, 1990 citado por Cerda 2006).	<b>Fluidez</b> Es la habilidad que posee todo ser humano para dar diversas múltiples de respuestas a un problema o generar ideas a raíz de una	El trabajo presenta diversas propuestas de resolución	El estudiante muestra diferentes soluciones en la propuesta.				X	X			X		X		
			La creatividad fluye en el trabajo de los estudiantes.							X		X			
		El trabajo fluye en la expresión de contenido.	En el tema expuesto el estudiante genera ideas con fluidez.					X			X		X		
			El trabajo del estudiante muestra expresiones significativas.								X		X		
		El trabajo presenta facilidad de creatividad.	Realiza las actividades creativas para mejorar el desarrollo cognitivo.					X			X		X		
			El estudiante diseña creativamente el trabajo.								X		X		
		El trabajo presenta ideas generadas por el estudiante.	El estudiante fluye con ideas innovadoras para presentar su trabajo en clases.					X			X		X		
			Incentiva al educando a través de la creatividad a mejorar en la institución.								X		X		
	<b>Flexibilidad</b> Es la capacidad para desplazarse de un lugar a otro, dar respuestas variadas, modificar las ideas	El trabajo ha sido completado.	Muestra interés para culminar un trabajo.				X	X			X		X		
			Genera responsabilidad para completar un trabajo dado.								X		X		
		El trabajo resuelve los inconvenientes presentados.	Resuelve sin preocupación el trabajo dado.					X			X		X		
			Presenta sin problema las novedades presentadas en su trabajo.								X		X		

y superar la rigidez,	El trabajo involucra una transformación.	Genera significado el aprendizaje mediante el juego.				X	X	X	X				
		Desarrolla habilidades creativas mediante la transformación de ideas.						X	X				
		El trabajo presenta diversidad de ideas.	Implementa ideas a través del desarrollo de la creatividad.						X	X	X		
			Desarrolla ideas creativas a través del juego educativo.							X	X		
	Originalidad Es la capacidad que define la idea, procesa o produce como algo único o diferente	El trabajo muestra ideas nuevas.	Brinda implementos lúdicos para obtener buena actitud del educando.					X	X	X	X		
			Implementar actividades según el grado de dificultad en la lectoescritura.							X	X		
		El trabajo presenta aptitudes ingeniosas.	Requiere de estrategias lúdicas para disciplinar al buen uso de la lectoescritura.						X	X	X		
			Genera juegos mentales con el fin de mejorar la disciplina del educando.							X	X		
		El trabajo produce respuestas innovadoras.	Estimula a valorar la lectoescritura mediante juegos creativos.						X	X	X		
			Genera un valor significativo en la lectoescritura cuando implementa juegos mentales.							X	X		
		El trabajo existe variedad de ideas.	Implementa diferentes ideas para desarrollar un trabajo creativo.						X	X	X		
			Desarrolla un trabajo creativo a través de los talleres de juego implementado en clase.							X	X		



**José Melanio Ramírez Alva**  
**CPsP. 14035**  
**Evaluador**

### FICHA DEL JUEZ VALIDADOR DEL INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** "Test del pensamiento creativo de Torrance"

**OBJETIVO:** Determinar información sobre la creatividad.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Teresa de Calcuta, Samborondón.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Ramírez Alva José Melanio

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Maestro en Psicología educativa

**CARGO ACTUAL DEL EVALUADOR:** Docente universitario de dos universidades de Piura

**EXPERTICIA DEL EVALUADOR:** Atención psicológica educativa y clínica

Docente de psicología

Ex coordinador de prácticas preprofesionales de una escuela de Psicología

**VALORACIÓN:**

Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Inadecuado	Muy Inadecuado
X				



\_\_\_\_\_  
**José Melanio Ramírez Alva**  
CPsP. 14035  
Evaluador

**MATRIZ DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO DE CREATIVIDAD**

**TÍTULO DE LA TESIS:** Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa, Samborondón, 2020.

**AUTORA:** Vanessa Geovanna Zorrilla Jaramillo

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIONES DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES			
				Muy creativo	Poco creativo	Muy poco creativo	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA					
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
<b>Creatividad</b> Es un proceso que vuelve a alguien sensible frente a las circunstancias, que además es una conducta del ser humano, llevando a identificar los conocimientos como la gasolina del pensamiento creativo. (Torrance, 1990 citado por Cerda 2006).	<b>Fluidez</b> Es la habilidad que posee todo ser humano para dar diversas respuestas a un problema o generar ideas a raíz de una	El trabajo presenta diversas propuestas de resolución	El estudiante muestra diferentes soluciones en la propuesta.				X		X		X		X					
			La creatividad fluye en el trabajo de los estudiantes.										X		X			
		El trabajo fluye en la expresión de contenido.	En el tema expuesto el estudiante genera ideas con fluidez.											X		X		
			El trabajo del estudiante muestra expresiones significativas.											X		X		
		El trabajo presenta facilidad de creatividad.	Realiza las actividades creativas para mejorar el desarrollo cognitivo.											X		X		
			El estudiante diseña creativamente el trabajo.											X		X		
		El trabajo presenta ideas generadas por el estudiante.	El estudiante fluye con ideas innovadoras para presentar su trabajo en clases.											X		X		
			Incentiva al educando a través de la creatividad a mejorar en la institución.											X		X		
		<b>Flexibilidad</b> Es la capacidad para desplazarse de un lugar a otro, dar respuestas variadas, modificar las ideas	El trabajo ha sido completado.	Muestra interés para culminar un trabajo.										X		X		
				Genera responsabilidad para completar un trabajo dado.										X		X		
	El trabajo resuelve los inconvenientes presentados.		Resuelve sin preocupación el trabajo dado.						X		X							
			Presenta sin problema las novedades presentadas en su trabajo.						X		X							



### FICHA DEL JUEZ VALIDADOR DEL INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** "Test del pensamiento creativo de Torrance"

**OBJETIVO:** Determinar información sobre la creatividad.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Teresa de Calcuta, Samborondón.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** García León Ana Cecilia

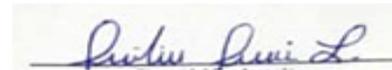
**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister en Docencia y Currículo

**CARGO ACTUAL DEL EVALUADOR:** Directora de la Institución Educativa Teresa de Calcuta, Samborondón

**EXPERTICIA DEL EVALUADOR:** Licenciada en Ciencias de la  
Educación

**VALORACIÓN:**

Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Inadecuado	Muy Inadecuado
X				



**Ana Cecilia García León**  
Nº. Registro 1013-2016-1735617  
Evaluador