



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del Título  
de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

**TEMA:**

---

EL JUEGO HEURÍSTICO Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO  
DIVERGENTE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL.

---

**Autora:** Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza

**Tutora:** Dra. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Mg.

**AMBATO- ECUADOR**

**Abril- Septiembre 2022**

## **A. PÁGINAS PRELIMINARES**

### **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR CERTIFICA:**

Yo Dra. Carolina San Lucas, Mg, con número de cédula 1802840981, en mi calidad de tutora del trabajo de integración curricular referente al tema: “EL JUEGO HEURÍSTICO Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”, desarrollado por la estudiante Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Educación Inicial, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente para que sea sometido a la evaluación por parte del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.


Dra. Carolina San Lucas Mg.

C.I. 1802840981

**TUTORA**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza, con cédula de ciudadanía N.º 1804965190, dejo constancia que el presente informe es el resultado de investigación de la autora, quien, basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, en la revisión bibliográfica, e investigación de campo, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

  
Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza  
C.I 1804965190  
**AUTORA**

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema “EL JUEGO HEURÍSTICO Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”, elaborado por Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza, estudiante de la Carrera de Educación Inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

---

Lic. Gissela Alexandra Arroba López Mg.

C.C. 180280361-7

**Miembro de comisión calificadora**

---

Lic. Silvia Beatriz Acosta Bones Mg.

C.C. 180218899-3

**Miembro de comisión calificadora**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo dedico primero a Dios por regalarme la vida, darme sabiduría y guiarme para poder llevar a cabo la investigación.

A mi esposo Omar Chico, por ser mi apoyo para cumplir mi sueño y mi pilar fundamental en todo momento, a mi hija Isabel Chico por ser la inspiración y la luz que alumbra mi vida, por la cual lucho día a día.

A mis padres Laura Peñaloza y Efraín Nuñez, que a pesar de las circunstancias me han apoyado de una u otra manera, a mis hermanos Liborio, Ramsés y Samanta por llegar a mi vida y hacerla más feliz.

Finalmente, y no menos importante a mi tío Jeison Nuñez por apoyarme y estar conmigo en las buenas y en las malas.

*Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza*

## **AGRADECIMIENTO**

A la prestigiosa Universidad Técnica de Ambato especialmente a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, a la Carrera de Educación Inicial y a cada uno de los maestros/as que han estado presentes en mi vida estudiantil, por brindarme su conocimiento y sabiduría.

Mi sincero agradecimiento a la Dra. Carolina San Lucas por su paciencia, por ser mi guía para realizar mi trabajo de investigación.

De la misma manera a la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Chibuleo especialmente a la Lic. Alicia Chalan por la ayuda brindada.

A todos y cada una de las personas que estuvieron conmigo apoyándome para lograr cumplir el tan anhelado sueño muchas gracias.

***Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza***

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA

A. PÁGINAS PRELIMINARES.....	2
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	2
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	3
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	4
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO.....	6
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	7
PORTADA.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	9
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	10
ÍNDICE DE FIGURAS.....	11
RESUMEN EJECUTIVO.....	12
B. CONTENIDOS CAPÍTULO I.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
1.1 Antecedentes Investigativos.....	14
1.2 Objetivos.....	16
CAPÍTULO II.....	29
METODOLOGÍA.....	29
2.1. Materiales.....	29
2.2. Métodos.....	30
CAPÍTULO III.....	32
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	32
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	32
Resultados generales.....	51
3.3. Verificación de Hipótesis.....	52
CAPITULO IV.....	53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	53

4.1. Conclusiones .....	53
4.2. Recomendaciones .....	54
C. MATERIALES DE REFERENCIA .....	55
ANEXOS.....	59



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:El estudiante observa la imagen de una niña llorando y genera ideas que expliquen su causa .....	32
Tabla 2: El estudiante nombra qué puede hacer con una caja .....	33
Tabla 3: Crea dibujos con círculos.....	34
Tabla 4: Crea dibujos con cuadrados .....	35
Tabla 5: Crea dibujos utilizando cada par de círculos .....	36
Tabla 6: Crea dibujos a partir de dos trazos.....	37
Tabla 7: Crea dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas. ....	38
Tabla 8: Crea un dibujo utilizando un óvalo.....	39
Tabla 9: Crea un dibujo utilizando un rombo .....	40
Tabla 10: Crea dibujos utilizando imágenes incompletas.....	41
Tabla 11: Crea un dibujo utilizando dos líneas.....	42
Tabla 12: Decora la imagen del árbol con más elementos.....	43
Tabla 13: Decora la imagen del pato con más elementos .....	44
Tabla 14: Agrega detalles al rostro del personaje. ....	45
Tabla 15: Agrega detalles a la imagen del niño jugando. ....	46
Tabla 16: Agrega detalles a la imagen de la casa.....	47
Tabla 17: Entrevista .....	48
Tabla 18: entrevista .....	49
Tabla 19: entrevista.....	50
Tabla 20: Variable Independiente El juego heurístico .....	63
Tabla 21: Variable Dependiente: desarrollo del pensamiento divergente .....	64

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: El estudiante observa la imagen de una niña llorando y genera ideas que expliquen su causa .....	32
Gráfico 2:El estudiante nombra qué puede hacer con una caja .....	33
Gráfico 3:Crea dibujos con círculos.....	34
Gráfico 4: Crea dibujos con cuadrados .....	35
Gráfico 5: Crea dibujos utilizando cada par de círculos .....	36
Gráfico 6: Crea dibujos a partir de dos trazos.....	37
Gráfico 7: Crea dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas. ....	38
Gráfico 8: Crea un dibujo utilizando un óvalo.....	39
Gráfico 9: Crea un dibujo utilizando un rombo .....	40
Gráfico 10: Crea dibujos utilizando imágenes incompletas. ....	41
Gráfico 11: Crea un dibujo utilizando dos líneas.....	42
Gráfico 12: Decora la imagen del árbol con más elementos.....	43
Gráfico 13: Decora la imagen del pato con más elementos.....	44
Gráfico 14: Agrega detalles al rostro del personaje. ....	45
Gráfico 15: Agrega detalles a la imagen del niño jugando. ....	46
Gráfico 16: Agrega detalles a la imagen de la casa. ....	47

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Fiabilidad .....	29
Figura 2: Verificación de Hipótesis .....	52
Figura 3 Red de Inclusión .....	59
Figura 4: Variable Independiente .....	60
Figura 5 :Variable Dependiente .....	61
Figura 6: Árbol de problemas .....	62

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL.**

**TEMA:** “El juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente en los niños de Educación Inicial”

**Autora:** Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza

**Tutora:** Dra. Carolina San Lucas. Mg.

**RESUMEN EJECUTIVO**

El juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de Educación Inicial, son dos temas vistos de manera individual, en esta investigación se indagan las dos variables juntas, en busca de demostrar que el juego heurístico ayuda en el desarrollo del pensamiento divergente en los niños. En la actualidad, los infantes que recibieron clases en línea por motivos de confinamiento, sufren las consecuencias, manifestando problemas en el desarrollo del pensamiento divergente o creativo. El estudio se desarrolló bajo la línea de investigación, con un marco metodológico de enfoque mixto (cuantitativo, cualitativo), su tipo de investigación es básica, con diseño exploratorio concurrente, y alcance descriptivo; se utilizó como técnica en el enfoque cualitativo la entrevista semiestructurada, con el instrumento el guion de entrevista, sujeta a juicio de expertos, del mismo modo para obtener los datos cuantitativos se manejó la técnica de encuesta bajo la escala valorativa adaptada del Test de Torrance, misma que fue validada a través del modelo coeficiente de Alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad de la consistencia interna de las preguntas del instrumento con un 0,833, se aplicó a 25 niños del nivel inicial II. Los principales resultados obtenidos con el análisis de los datos cualitativos y cuantitativos, han permitido resaltar la importancia del juego heurístico, mismo que brinda un aporte en el desarrollo del pensamiento divergente, demostrando ser una herramienta que ayuda en el progreso de la imaginación en los niños.

**PALABRAS CLAVES:** Juego heurístico, pensamiento divergente - creativo, herramienta didáctica, imaginación.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**SUBJECT:** "The heuristic game and the development of divergent thinking in children of Initial Education"

**Author:** Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza

**Tutor:** Dr. Carolina San Lucas. Mg.

**EXECUTIVE SUMMARY**

Heuristic play and the development of divergent thinking in Early Childhood Education children are two topics seen individually, in this research the two variables are investigated together, in order to demonstrate that heuristic game helps in the development of divergent thinking in children. At present, children who were taught online for reasons of confinement suffer the consequences, manifesting problems in the development of divergent or creative thinking. The study was developed under the line of research, with a methodological framework of mixed approach (quantitative, qualitative), it's a type of research is basic, with concurrent exploratory design, and descriptive scope; In the qualitative approach, the semi-structured interview was used as a technique, with the interview script instrument, subject to expert judgment, in the same way, to obtain the quantitative data, the survey technique was used, using the assessment scale adapted from the Torrance Test, which was validated through the Cronbach's Alpha coefficient model to determine the reliability of the internal consistency of the instrument's questions with a score of 0.833, and was applied to 25 children in initial level II. The main results obtained from the analysis of the qualitative and quantitative data have allowed us to highlight the importance of the heuristic game, which provides a contribution to the development of divergent thinking, proving to be a tool that helps in the progress of imagination in children.

**KEY WORDS:** Heuristic game, divergent - creative thinking, didactic tool, imagination.

## **B. CONTENIDOS**

### **CAPÍTULO I**

#### **MARCO TEÓRICO**

##### **1.1 Antecedentes Investigativos**

Al efectuar una búsqueda de información de fuente bibliográfica, electrónica profunda previa a la elaboración de esta investigación, se escogieron diferentes indagaciones que poseen relación con el tema “El juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de Educación Inicial”, una información tanto nacional como internacional, que será de gran ayuda en donde, por medio del análisis e interpretación de dichas investigaciones, para empezar Ramírez (2017) en su escrito titulado “El juego infantil y su importancia en el desarrollo” define al mismo a modo de una actividad agradable, libre y directa, sin un fin fijo, pero que trae un gran beneficio para el desarrollo de los niños/as.

A sí mismo los autores Mena, Arteaga, Saldaña, Flores, & Navarrete (2021) manifiestan que el juego favorece de manera significativa a todos los ámbitos del progreso infantil desde los primeros años de vida, lo que es garantizado tanto por las indagaciones existente sobre el desarrollo biopsicosocial como por las capacidades decretadas para la niñez a nivel mundial, indistintamente López (2010) menciona que el juego ayuda al desarrollo de la inteligencia: lo cual inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor, el modo de alcanzar esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades biológicas, tanto de los recursos y medios que el ambiente le ofrezca.

Continuando (UNICEF, 2018) en su documento “Aprendizaje a través del juego”, menciona que el desarrollo y el aprendizaje son de ambiente complicado y holística; sin embargo, por medio del juego consiguen estimular todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales, en donde en las prácticas lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de capacidades, esto ocurre

con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planeadas, avivan el progreso y las capacidades de aprendizaje del niño de forma más energética que ninguna otra actividad preescolar, al preferir retozar con lo que les agrada, los niños desarrollan capacidades en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico (pág. 7).

De la misma manera Basté (2012) en su estudio sobre: “Ahí empieza todo. Las matemáticas de cero a tres años”, establece la importancia del juego heurístico, el cual es el encargado de fomentar la exploración y el manejo de los objetos, estas dos operaciones las cuales son de gran jerarquía en el beneficio de los niños/as, además manifiestan sucesivamente en el desarrollo continuo de los infantes, la exploración y manipulación admiten el hallazgo de caracteres de las cosas, el reconocimiento de elementos semejantes y el establecimiento de relaciones entre ellos, el propio que ayudará a los niños en el correcto impulso de su motricidad fina, gruesa en el perfeccionamiento en la coordinación óculo manual(pág. 72).

Igualmente Cabezas & Blázquez (2016) en su texto: “El juego infantil y su metodología” mencionan los objetivos que se obtienen con el juego heurístico son : el progreso de las capacidades de indagación y experimentación, la coordinación oculomanual, aprender a establecer, clasificar y manejar los objetos, asemejar características de los objetos: como por su peso, volumen, tono, textura, forma, limitar las cosas en el espacio por medio de las instrucciones dadas por el educador, crear relaciones entre las cosas: catalogar, contrastar, anunciar en espacios de juego y respetar a los acompañantes, jugar en tranquilidad y calma, recoger cuando se concluya el juego.

Por otra parte Zamora (2019) en su investigación: “El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión” indica que la creatividad se ha estimado, desde distintos puntos de vista, como una idea de disposición empírico-social hasta la científica, a si mismo se le asocia con descubrimiento o acto creador; con revelación o inspiración; con el progreso científico en la investigación y, otras veces, se relaciona con la capacidad personal de generar

productos de utilidad social, el estudio de la creatividad, como producto, se centraliza en la indagación de juicios y maneras de valorar la disposición y valor de una obra de arte, un descubrimiento, una invención, quienes han desarrollado la creatividad como proceso, han tratado de precisar los períodos o fases del fenómeno.

Beltrán y otros (2016) llega a la conclusión que un pensamiento creativo donde el motor de éste, son las ideas y por ende se obliga a pensar más, generando nuevas ideas, lo que lleva a ser más flexible a la hora de generar pensamientos originales, también Armijos (2016) menciona que el juego es el mejor ambientador para una creatividad espontánea, incluir como un ingrediente indispensable en la vida cotidiana y en el salón de clase el entusiasmo, la alegría, la posibilidad de bromear y jugar con las ideas, del mismo modo Llamazares y otros, (2017) mencionan que se puede sujetar el pensamiento divergente intrínsecamente del pensamiento creativo emparentado más con la imaginación que con el pensamiento racional o convergente.

El juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente en niños van de la mano, ya que mediante el juego heurístico los niños/as escogen los materiales con los que va a trabajar, debe saber que va a realizar con los mismo, con esto el niño/a va desarrollando su pensamiento divergente en poder encontrar una o varias soluciones creativas.

## **1.2 Objetivos**

Para el cumplimiento de la actual investigación se planteó como objetivo general “Analizar el juego heurístico en el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de Educación Inicial” para alcanzar dicho objetivo se instituyen tres objetivos específicos.

**Primer objetivo: Fundamentar teóricamente el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente.**



Para el cumplimiento del primer objetivo, se realizó una búsqueda profunda de información en fuentes bibliográficas como: revistas científicas, libros, repositorios. En donde se inicia discutiendo sobre la metodología juego trabajo utilizado en la educación inicial, reside en establecer diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, nombrados rincones, se trata de un método flexible que permite tener de mejor manera la variedad del aula y fomentar las capacidades e intereses de cada niño, los rincones de juego trabajo, otorga que los estudiantes asimilen de forma directa y según sus necesidades, por medio de esta metodología, se examina al juego como la praxis más legítima, significativo en la infancia temprana (Ministerio de Educación República del Ecuador, 2021).

La metodología juego trabajo utilizada en la educación inicial aportará al niño que vaya aprendiendo mientras va jugando e interactuando con los que se encuentran en su entorno, es esta metodología que ayuda a los niños para que no se aburran con facilidad, mientras realizan actividades al contrario se encuentren motivados y felices al realizar lo que propone la maestra en el aula de clases.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2014) los momentos del juego trabajo, hace que el tiempo en rincones sea rico en experiencias y aprendizajes; se clasifican en el momento de planificación: durante el cual los infantes y docente se reúnen para dar instrucciones sobre los trabajos que van a ejecutar, el momento de desarrollo: es la etapa del juego debidamente dicho, es la puesta en acción de lo planeado; en esta estación, los niños se encuentran en el rincón designado, el momento del orden: se refiere al lapso que requieren los niños para ordenar el material que han manejado y dejar los rincones establecidos, el momento de la socialización: los niños y el profesional retornan a reunirse para ejecutar una valoración de lo que cada uno cumplió; se trata de una plática amena, interactiva (págs. 43-44).

Teniendo en cuenta a Gallardo (2018) denota, los juegos son actividades lúdicas, divertidas y satisfactorias que se ejercen en cualquier tiempo, los niños juegan en sus primeros años de vida para distraerse, buscar sobresalto y establecer apoyo; al mismo tiempo, mientras va jugando despliegan su ilusión, quimera, creatividad y asimilan a vivir, aun sus esparcimientos no poseen reglas determinadas y brotan de modo directo,

natural, sin aprendizaje anterior, más tarde entablarán a ejercer ya que la recreación pautado, es decir, concedido por una sucesión de medidas que decretan no sólo las circunstancias que se corresponden dar antepuestas al inicio del juego, sino que sistematizan el progreso y terminación del mismo (pág. 3).

Desde el punto de vista de Mena, Arteaga, Saldaña, Flores, & Navarrete (2021) dicen que el juego promueve, la automatización en los párvulos y la capacidad para tomar disposiciones de acuerdo con sus beneficios, la acción de jugar está asociada a los contextos de salud que podría estar mostrando el niño en un definitivo instante.

Por igual, Britton (2017) señala que el juego es muy significativo para el niño pequeño, puesto que le ayuda a educarse en nuevas ideas y a ponerlas en práctica, a adaptarse socialmente y a prevalecer dificultades emocionales, principalmente en juegos imaginativos, tales como jugar a papás y mamás con los muñecos (pág. 29).

Ahora bien Elorza (2012) define al juego heurístico como actividades espontáneas de indagación con determinados tipos de cosas, en donde el niño/a tiene una gran potencialidad originaria no solo de la manipulación mecánica de los materiales directos, sino también de la representación, de la toma de conocimiento (pág. 2).

Mientras el Ministerio de Educación Nacional Gobierno de Colombia (2014) alude que el juego heurístico esta compuesto por dos momentos:

- El momento en donde el del juego o exploración en sí, en en el cual la idea es que la niña o niño opte por los objetos, investigue y proceda sobre ellos;
- El segundo momento es el de la recogida, en donde las profesoras, maestros y otros funcionarios educativos les requerirán a los infantes que recojan las cosas en sus bolsas correspondientes (pág. 36)

También Cabezas & Blázquez (2016) muestran; las fases del juego heurístico son los tres que se relatan a continuación:

- Primera fase de preparación: en donde el educador, preparará el material en una sala vacía o lo más transparente posible, independiente de otros elementos de juego;

- La segunda fase es la de exploración en donde los niños ajustarán e investigarán las cosas de modo libre, cada uno a su ritmo;
- La tercera fase de recogida: los niños almacenarán los materiales en las bolsas correspondientes con el auxilio del adulto, que les enseñará el nombre, la cantidad y el lugar donde se hallan (pág. 19).

Posteriormente el Instituto Europeo de Educación (2019) recalca los beneficios del juego heurístico, las ventajas de esta diligencia son cuantiosas, entre las que cabe subrayar esencialmente las capacidades cognitivas del niño, esto se da por la relación entre objetos, el conocimiento por hallazgo o la comprensión de cómo marchan algunos mecanismos, también perfecciona grandemente las capacidades perceptibles, en correspondencia a la vista, al oído, al tacto, a los olores, ayudando a desenvolver la motricidad, conjuntamente, se trata de una actividad muy creativa que aviva la imaginación de los niños, a manera todo juego libre, ordenado en su mínimo, serán ellos los intérpretes de su amaestramiento y, por tanto, tenderán considerablemente su creatividad.

Por otro lado Álvarez (2010) define al pensamiento divergente, como aquel pensamiento el cual es el encargado elaborar criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad, por medio del mismo la creatividad puede formarse tanto en la invención o descubrimiento de cosas y/o técnicas, en la capacidad para hallar nuevas soluciones variando los usuales planteamientos o puntos de vista; o en la posibilidad de modernizar viejos esquemas o modelos (pág. 11).

Al mismo tiempo para Velásquez y otros (2010) la creatividad lo concretan como el conjunto de capacidades intelectuales, afectivas y motoras propias de la persona que mediante el proceso educativo se consiguen manifestar por medio de la estimulación, motivación interior y extrínseca para contribuir medios únicos a dificultades determinados, así como crear con ingenio y transfigurar a partir de lo que ya se posee, el autor Guilera (2011) también precisa a la creatividad como que hay que percibir, idear, expresar y convertir en realidad algo nuevo y valioso (pág. 16).

Conjuntamente para Ayala, Torres, & Fárez (2019) señalan que la creatividad es una carácter psicológica que se debe establecer en el individuo, no es una estado con la que se nace, a pesar de existir capacidades para ello, es la experiencia y la propia diligencia del proceso creativo quien la despliega.

El proceso creativo según Sanchez y otros (2017), es un suceso perdurable y complicado en el que se pondera la calidad de los brincos instintivos y la dialéctica del pensar, donde se compara la lógica y la intuición en el proceso inventor, sin embargo, esta última desempeña un rol transcendental en la ciencia y en otras áreas, pero no solo actúa la percepción a modo de proceso mental, asimismo la imaginación, visualización, reflexión y contemplación (pág. 158).

Hay que mencionar que la resolución de problemas en la etapa infantil ayudará que el mismo pueda encontrar una o varias soluciones frente a problemas que se le presente. En la resolución de problemas según Rojas de Escalona (2010) existen implicados tres sistemas:

- El primero que es el procesamiento de la información: los procesos de pensamiento que se activan en la solución de problemas presumen una investigación que va encaminada hacia el registro acreditado como memoria de corto o largo plazo;
- El segundo es la estructura de la tarea: referente a la pintura de las conductas solicitadas para la resolución del problema;
- El tercero son los espacios del problema: apunta a la representación intelectual o esquema gráfico que la persona debe crear el escenario;
- El cuarto que es la información presente en los espacios del problema: cada nudo determinado en el proceso de la solución del problema personifica un camino que el sujeto valora y resuelve si lo ayuda en la solución o no (pág. 119).

Para finalizar, el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente son dos temas que tienen vínculo muy cercano, por lo que mientras los niños/as mediante el juego heurístico va explorando a través del mismo van hallando una o varias soluciones creativas de los problemas que se le van presentando mediante la exploración que realiza, los niños en el juego heurístico están en la libertad por medio de actividades

espontáneas puedan ir desarrollando su creatividad, es por esto que el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente van del mano en beneficio del niño/a.

### **Segundo objetivo: Establecer indicadores de medición del pensamiento divergente**

Una vez realizada la búsqueda de información en varias fuentes bibliográficas, se ha podido recolectar, que los indicadores de medición del pensamiento divergente (creativo) son los siguientes:

Del test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT), se crearon los indicadores para la valoración de cada uno de los componentes de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración

Del mismo modo la Universidad Nacional Autónoma de Mexico (2020) señala los indicadores del pensamiento divergente son:

**Fluidez:** misma que se constituye como una habilidad que no está relacionada con la calidad de la persona, sino con la cantidad de ideas que la misma produce, además la fluidez es la capacidad de las personas para expresar muchas ideas rápidamente

**Flexibilidad:** es la habilidad que tienen las personas de trasladar de una idea a otra, de un argumento a otro, dar contestaciones variadas, cambiar y modelar ideas y destacar la propia rigidez

**Originalidad:** es la habilidad que poseen los individuos de aportar ideas novedosas, diferentes, insuperables y apartadas de la convencionalidad

**Elaboración:** es la habilidad que tiene una persona para pulir una idea o creación original consiguiendo niveles de complicación y detalle, por lo tanto, la elaboración es la capacidad de adicionar elementos, rasgos.

Una vez establecidos los indicadores del pensamiento divergente, se pudo realizar y aplicar una escala valorativa, adaptada del Test de Torrance, la misma que estaba constituida mediante una escala, siendo el número 3 la más alta puntuación y el número 0 la más baja puntuación, mediante el mismo se pudo medir el pensamiento divergente de los niños del nivel inicial.

**Tercer Objetivo: Proponer orientaciones metodológicas en el uso del juego heurístico para el desarrollo del pensamiento divergente.**

Una vez aplicada la escala valorativa del Test de Torrance a los niños/as y la entrevista a las docentes de Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Chibuleo”, de acuerdo con los resultados obtenidos, se propone las siguientes orientaciones metodológicas:



**ORIENTACIONES METODOLÓGICAS EN EL USO DEL JUEGO  
HEURÍSTICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO  
DIVERGENTE**



**AUTORA:** Margarita Nuñez

## **¿QUÉ ES EL JUEGO HEURÍSTICO?**

Elorza (2012) define al juego heurístico como actividades espontáneas de indagación con determinados tipos de cosas, en donde el niño/a tiene una gran potencialidad originaria no solo de la manipulación mecánica de los materiales directos, sino igualmente de la representación, de la toma de conocimiento (pág. 2).

### **ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA TRABAJAR EL JUEGO HEURÍSTICO EN EL AULA DE CLASE**

- ✓ Trabajar en grupos pequeños.
- ✓ Trabajo en equipo
- ✓ Proporcionar de variedad de materiales.
- ✓ Disponer de un espacio grande.
- ✓ Sugerencia de actividades
- ✓ Tiempo de aplicación

### **ASPECTOS PARA TRABAJAR EN EQUIPO**

“Trabajo en grupo, en el contexto educativo, es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que busca que los estudiantes desarrollen actividades concretas en grupo y de forma cooperativa” (Jiménez, Pareja, & Puerta, 2013)

### **¿CÓMO TRABAJAR EN EQUIPO?**

- ✓ Cada miembro juega un rol importante
- ✓ Mantener un ambiente positivo
- ✓ Cada niño aprender a socializar y resolver problemas que se les presenta en el grupo.

**RECOMENDACIÓN DE MATERIALES EN EL USO DEL JUEGO  
HEURÍSTICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO  
DIVERGENTE**

- ✓ Periódicos
- ✓ Revistas
- ✓ Tapas, tillos
- ✓ Hilos de colores
- ✓ Tubos de papel de diferente tamaño
- ✓ Piedras, palos
- ✓ Cajas de cartón
- ✓ Colores de los vegetales, frutas, legumbres que se puedan extraer

**ESPACIO EN EL AULA DE CLASE**

- ✓ El espacio en el aula de clase es de gran importancia, debe de estar adaptado para los niños/as.
- ✓ El maestro un día antes tiene que dejar listo el espacio en donde se va a desarrollar las actividades, adecuado, puesto las sillas y mesas en grupos, y los materiales con los que se va a trabajar.



## **SUGERENCIA DE ACTIVIDADES, QUE SE PUEDE REALIZAR PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE EN LOS NIÑOS**

### **ACTIVIDAD 1**

**Tema:**

Las huellas de colores.

**Objetivo:**

Lograr que los niños realicen varios animales, cosas, mediante las huellas de sus dedos.

**Materiales:**

Frutas legumbres y verduras con la cual se pueda sacar pintura, papel reciclado o cartulina.

**Tiempo de aplicación:**

Dos veces por semana, después de las actividades iniciales

### **ACTIVIDAD 2**

**Tema:**

Elaborando títeres

**Objetivo:**

Enseñar al niño que se puede realizar uno varios títeres a partir de un tubo de cartón, papel brillante, tapas de botellas e hilo

**Materiales:**

Tubos de papel, hilos de colores, pegamento

**Tiempo de aplicación:**

Dos veces por semana, después de las actividades iniciales

### **ACTIVIDAD 3**

**Tema:**

¿Qué podemos realizar con tubos de papel y tapas de botellas?

**Objetivo:**

Conseguir que los niños puedan formar varias figuras, formas o juguetes a partir de tubos de papel y tapas de botella.

**Materiales:**

Tubos de papel, tapas de botellas.

**Tiempo de aplicación:**

Dos veces por semana, después de las actividades iniciales

### **ACTIVIDAD 4**

**Tema:**

Botellas locas

**Objetivo:**

Ayudar a los estudiantes que puedan llegar a decorar las botellas con los materiales que se le presentan.

**Materiales:**

Botellas de plasticos de varios tamaños, piedras, palos, escarcha, agua, hojas secas, flores.

**Tiempo de aplicación:**

Dos veces por semana, después de las actividades iniciales

## **ACTIVIDAD 5**

**Tema:**

Creando circuitos.

**Objetivo:**

Proponer a los niños a crear circuitos con materiales reciclables.

**Materiales:**

Cartones, ula ulas, pelotas, sogas, palos, botellas, piedras, cubetas de huevos.

**Tiempo de aplicación:**

Después de las actividades iniciales

## **ACTIVIDAD 6**

**Tema:**

Jugando con granos secos

**Objetivo:**

Ayudar a los niños que creen varios objetos, utizando granos secos.

**Materiales:**

Granos secos, lentejas, alverjas, maíz, canguil, morocho.

**Tiempo de aplicación:**

Dos veces por semana, después de las actividades iniciales

## **ACTIVIDAD 7**

**Tema:**

Creando cuentos

**Objetivo:**

Indicar al niño que cree un cuento utilizando materiales que tiene en su entorno

**Materiales:**

Hojas, legos, sillas, varios rincones del aula de clase.

**Tiempo de aplicación:**

Dos veces por semana, después de las actividades iniciales

## **ACTIVIDAD 8**

**Tema:**

Imitando caras

**Objetivo:**

Proponer a los parvulos que dibujen o realicen dibujos en una caja transparente imitando caras tristes, aburridas, sorprendidad, llorando, etc.

**Materiales:**

Caja transparente, marcadores..

**Tiempo de aplicación:**

Dos veces por semana, después de las actividades iniciales

## **ACTIVIDAD 9**

**Tema:**

Jugando y creando

**Objetivo:**

Proponer a los niños que realicen varias cosas, figuras, animales o frutas utilizando lo que tienen a fuera de la aula de clase..

**Materiales:**

Palos, piedras, tierra, hojas, flores.

**Tiempo de aplicación:**

Dos veces por semana, después de las actividades iniciales

### **¿POR QUÉ REALIZAR LAS ACTIVIDADES?**

- ✓ Ayuda en desarrollo de la creatividad del niño
- ✓ Fomenta la indagación
- ✓ Despierta la curiosidad en los niños
- ✓ Refuerza el desarrollo del pensamiento divergente
- ✓ Ayuda a la socialización
- ✓ Resolución de problemas

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1. Materiales

La investigación fue ejecutada de manera presencial, con el objetivo de recolectar y analizar información, que es fundamental para su progreso, se manejó artículos científicos, revistas científicas, libros, los mismo que permitieron examinar el desarrollo de las variables y los objetivos que se trazaron en la investigación.

Para la recolección de los datos cualitativos se empleó la técnica de la entrevista con su respectivo instrumento el guion de entrevista que está conformada por 6 preguntas abiertas, fue aplicado a docentes de educación inicial. La validación de la entrevista se realizó mediante juicio de expertos, en donde cada uno de ellos emitió un informe aprobando los mismos para su respectiva aplicación.

Por otra parte, la validación de la escala valorativa adaptada del Test de Torrance se efectuó a través del modelo coeficiente de Alfa de Cronbach y se determinó la fiabilidad de la consistencia interna de los ítems del instrumento de la escala valorativa aplicada, por lo que se obtuvo como resultado el 0,833 que se observa a continuación:

Figura 1 Fiabilidad

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	0,0
	Total	25	100,0

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,833	20

**Nota:** Escala de Fiabilidad .833

Para poder aplicar los instrumentos se entregó una carta de consentimiento tanto a los maestros, y a los representantes de cada uno de los estudiantes, quienes manifestaron por escrito su participación en la investigación.

## **2.2. Métodos**

La investigación se abordó desde un enfoque mixto, mediante el enfoque cualitativo se pudo obtener información no estadística sobre el juego heurístico, a si también a través del enfoque cuantitativo se consiguió recolectar datos numéricos sobre el desarrollo del pensamiento divergente.

El tipo de investigación fue básica ya que se originó de un marco teórico en donde se fundamentó sobre el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente, el primordial objetivo fue aumentar los conocimientos científicos sin diferenciar con ningún aspecto, presentó un diseño exploratorio concurrente, la misma residió en recolectar datos, tanto cualitativo como cuantitativo, accediendo a conseguir la recolección e interpretación que existe.

Tuvo un alcance descriptivo, puesto que se dio a conocer información detallada acerca de lo que se obtuvo en la aplicación de los instrumentos especialmente la adaptación del Test de Torrance por consiguiente, la población con la que se trabajo fue constituida por niños/as y maestros de Educación Inicial II, se trabajó con una muestra por conveniencia, de 25 niños/as y 2 Maestras Educación Inicial, todos ellos pertenecientes a la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Chibuleo” de la parroquia Juan Benigno Vela del Cantón Ambato.

Las técnicas planteadas fueron la entrevista, con un cuestionario de preguntas abiertas la misma que estuvo dirigida a las docentes del nivel inicial con el propósito de analizar el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de Educación Inicial, por otro lado, se aplicó la encuesta con una escala de valoración adaptada del Test de Torrance como instrumento cuantitativo por lo que las respuestas a los ítems planteados se los verificó dentro de una escala de valoración de Likert, de la siguiente manera, Logrado 3, Medianamente Logrado 2, Casi Logrado 1 y No

Logrado 0, de este modo se alcanzó a obtener información para lograr respuestas afines a los objetivos determinados en la investigación.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 Análisis y discusión de los resultados

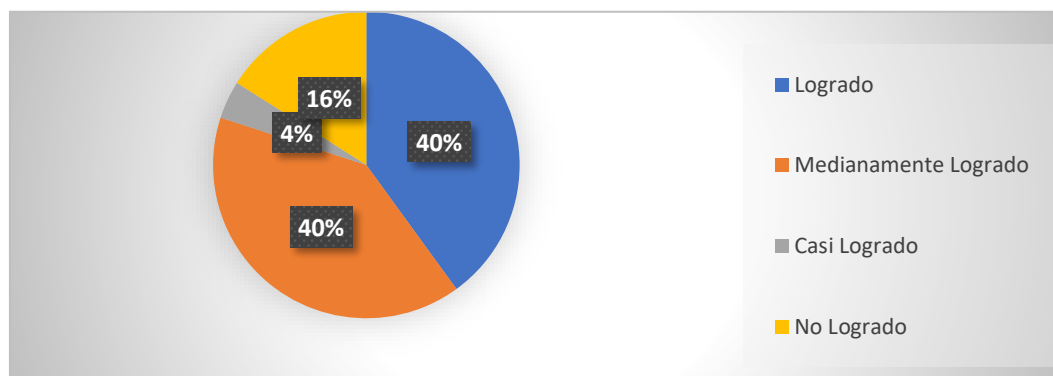
**Ítem:** El estudiante observa la imagen de una niña llorando y genera ideas que expliquen su causa.

*Tabla 1:* El estudiante observa la imagen de una niña llorando y genera ideas que expliquen su causa

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	10	40%
Medianamente Logrado	10	40%
Casi Logrado	1	4%
No Logrado	4	16%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Esta tabla muestra si el niño puede generar ideas y explicar sus causas

**Gráfico 1:** El estudiante observa la imagen de una niña llorando y genera ideas que expliquen su causa



*Nota:* La mayor parte se encuentra en la escala logrado y medianamente logrado.

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que la gran parte de los niño/as logran generar y explicar causas de un niño, llorando, riendo y pensativo, es decir menos de la mitad de los alumnos puede explicar la razón, se consigue probar que, en la parte de cuestionar la imagen, el mayor fragmento de los niños lo puede realizar, sin embargo varios niños aun no logran realizar esta actividad, al no poder realizar lo antes mencionado, existiría retraso en desarrollo de la fluidez del pensamiento con los demás compañeros, el mismo que encamina dificultades con el desarrollo del pensamiento divergente.



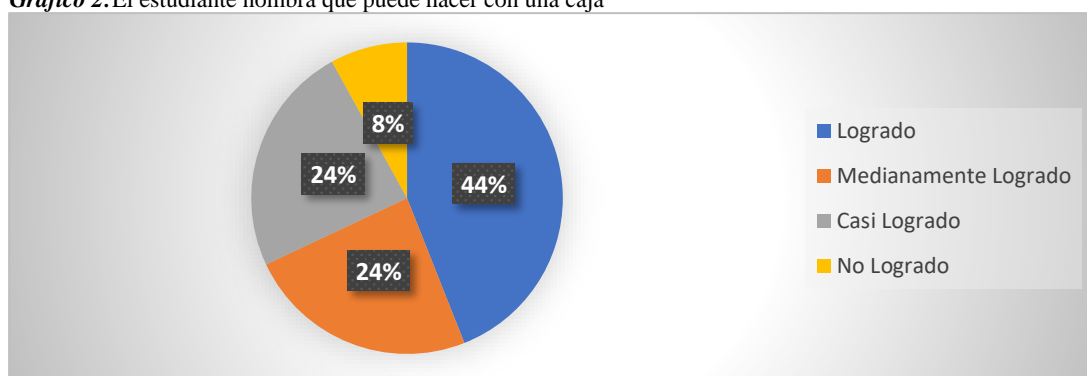
**Ítem:** El estudiante nombra qué puede hacer con una caja

Tabla 2: El estudiante nombra qué puede hacer con una caja

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	11	44%
<b>Medianamente Logrado</b>	6	24%
<b>Casi Logrado</b>	6	24%
<b>No Logrado</b>	2	8%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** Está tabla muestra si el estudiante nombra que hacer con una caja

**Gráfico 2:**El estudiante nombra qué puede hacer con una caja



**Nota:** la mayor parte se encuentra en la escala logrado.

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada referente al indicador, se puede observar la gran parte de los niños/as logran dar varias respuesta, mientras que un cantidad pequeña de niños/as no logran emitir una respuestas, con los resultados obtenidos, se puede evidenciar, una cantidad considerable de niños pueden nombrar lo que se puede realizar con una caja y un cono, sus respuesta son varias y de manera instantánea, una parte mínima en los niños no pudieron emitir una respuesta a la pregunta por ende, los niños estarían tardíos en el desarrollo del lenguaje, lo cual es parte del pensamiento divergente.

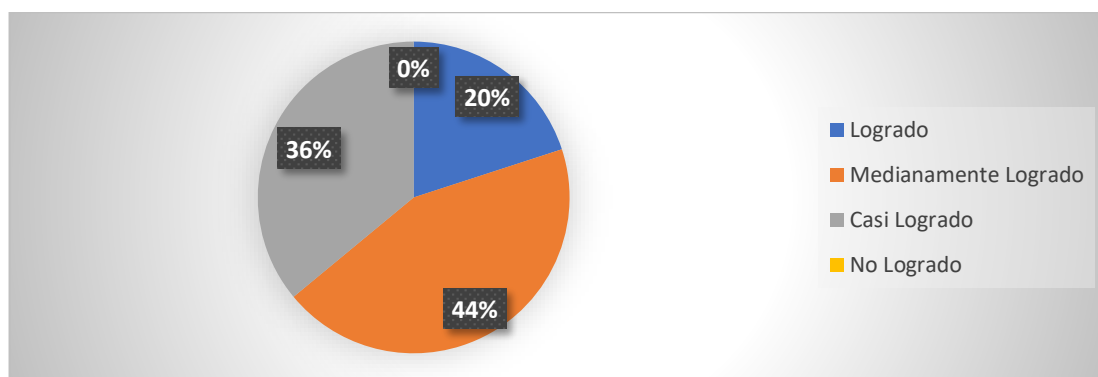
**Item.** Crea dibujos con círculos.

**Tabla 3:** Crea dibujos con círculos

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Logrado</b>	5	20%
<b>Medianamente Logrado</b>	11	44%
<b>Casi Logrado</b>	9	36%
<b>No Logrado</b>	0	0%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla muestra si el niño/a crea dibujos con círculos

**Gráfico 3:** Crea dibujos con círculos



**Nota:** la mayoría alcanza la escala de medianamente logrado

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 20% logran crear dibujos utilizando 2 a 3 círculos, es una cantidad mínima de estudiantes que pueden realizar, mientras el 44% medianamente logra realizar dibujos utilizando de 1 a 2 círculos, consecutivamente alcanzando un 36% casi logra crear dibujos utilizando 1 círculo y finalmente un 8% no logran crear dibujos utilizando varios círculos, se puede demostrar que una cantidad considerable de niños muestran dificultades para elaborar dibujos utilizando círculos, es decir se presenta problemas con la flexibilidad del pensamiento, la cual es parte de la creatividad en los niños.

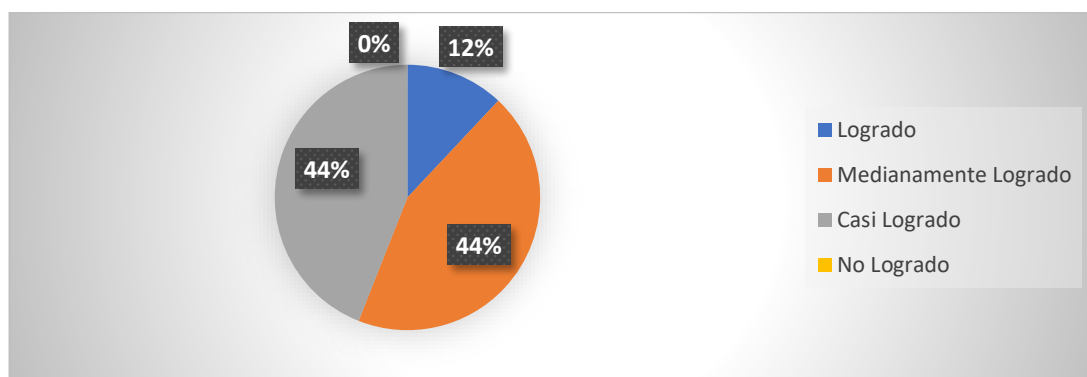
**Item.** Crea dibujos con cuadrados.

**Tabla 4:** Crea dibujos con cuadrados

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	3	12%
<b>Medianamente Logrado</b>	11	44%
<b>Casi Logrado</b>	11	44%
<b>No Logrado</b>	0	0%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla muestra si el niño crea dibujos con cuadrados.

**Gráfico 4:** Crea dibujos con cuadrados



**Nota:** la escala mayor se encuentra en medianamente logrado y en casi logrado.

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 12% logran crear 2 o 3 dibujos utilizando cuadrados, es una cantidad mínima de estudiantes que pueden realizar, mientras el 44% medianamente logra realizar dibujos utilizando cuadrados, consecutivamente alcanzando un 44% casi logra crear dibujos utilizando círculos, se puede evidenciar que una formidable cantidad de niños muestran conflictos para elaborar dibujos utilizando cuadrados, lo que se puede destacar, todos intentan realizar la actividad solicitada, esto es algo positivo para los niños en el desarrollo de su creatividad.

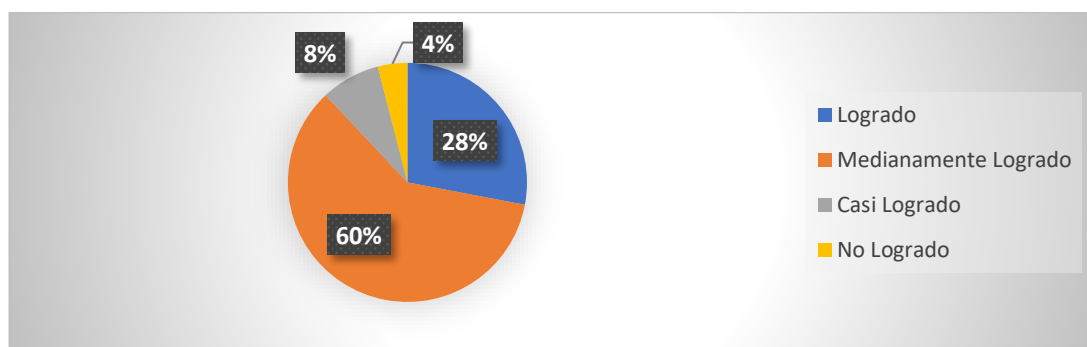
**Item.** Crea dibujos utilizando cada par de círculos.

*Tabla 5: Crea dibujos utilizando cada par de círculos*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	7	28%
<b>Medianamente Logrado</b>	15	60%
<b>Casi Logrado</b>	2	8%
<b>No Logrado</b>	1	4%
<b>Total</b>	25	100%

*Nota:* la tabla muestra si el niño/a puede crear dibujos con cada para de círculos

**Gráfico 5:** *Crea dibujos utilizando cada par de círculos*



**Nota:** la mayor escala se encuentra en medianamente logrado

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población, referente al indicador, se puede observar que un 28% logran crear dibujos utilizando varias círculos, mientras el 60% medianamente logra realizar dibujos utilizando un par de círculos, consecutivamente alcanzando un 8% casi logra crear dibujos utilizando un par círculos y finalmente un 4% no logran crear dibujos utilizando un par de círculos, se puede evidenciar que una cantidad considerable de niños puede elaborar dibujos utilizando cada par de círculos, en esta parte los párvulos logran desenvolver sin mayor dificultad, una cantidad mínima no pudo realizar la actividad por lo que se considera, que ostentan contrariedades con la elaboración de dibujos a partir de trazos, es decir muestran inconvenientes en el desarrollo de su motricidad.

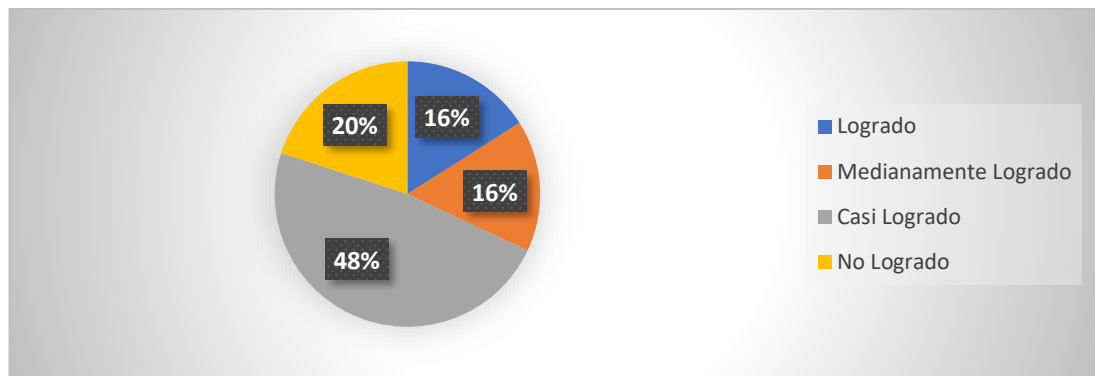
**Item:** Crea dibujos a partir de dos trazos

**Tabla 6:** Crea dibujos a partir de dos trazos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	4	16%
<b>Medianamente Logrado</b>	4	16%
<b>Casi Logrado</b>	12	48%
<b>No Logrado</b>	5	20%
<b>Total</b>	25	100%

*Nota:* La tabla muestra si el niño/a puede crear dibujos a partir de dos trazos.

**Gráfico 6:** Crea dibujos a partir de dos trazos



*Nota:* la mayor parte de niño/as se encuentra en la escala de casi logrado.

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 16% logran crear dibujos a partir de dos trazos, se pudo evidenciar que una cantidad mínima pueden realizar, mientras el 16% medianamente logra realizar dibujos utilizando círculos, consecutivamente alcanzando un 48% casi logra crear dibujos utilizando círculos y finalmente un 20% no logran elaborar dibujos, se puede evidenciar que una cantidad considerable de niños presentan dificultades para elaborar dibujos a partir de dos trazos, no realizan dibujos solo lo imitan, es decir se exterioriza inconvenientes con la flexibilidad del pensamiento en los niños/as, de la misma manera con el desarrollo de su creatividad.

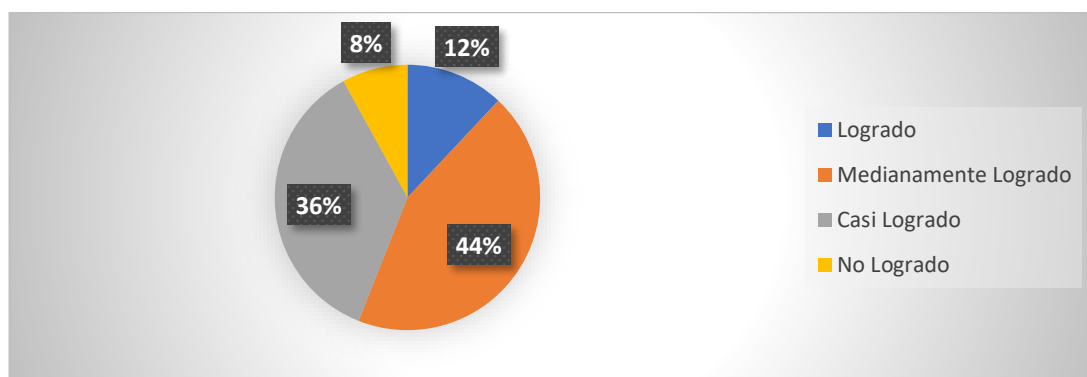
**Item:** Crea dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas.

*Tabla 7: Crea dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas.*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	3	12%
<b>Medianamente Logrado</b>	11	44%
<b>Casi Logrado</b>	9	36%
<b>No Logrado</b>	2	8%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla representa si el niño/a crea dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas

*Gráfico 7: Crea dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas.*



**Nota:** La mayor parte se encuentra en la escala de medianamente logrado

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 12% logran elaborar dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas, una cantidad pequeña de estudiantes que pueden realizar, mientras el 44% medianamente logra elaborar dibujos, consecutivamente alcanzando un 36% casi logra elaborar dibujos y finalmente un 8% no logran elaborar dibujos, se puede evidenciar que una cantidad considerable de niños presentan dificultades para elaborar dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas, es decir se exterioriza conflictos con la motricidad, la cual también es parte del pensamiento divergente.

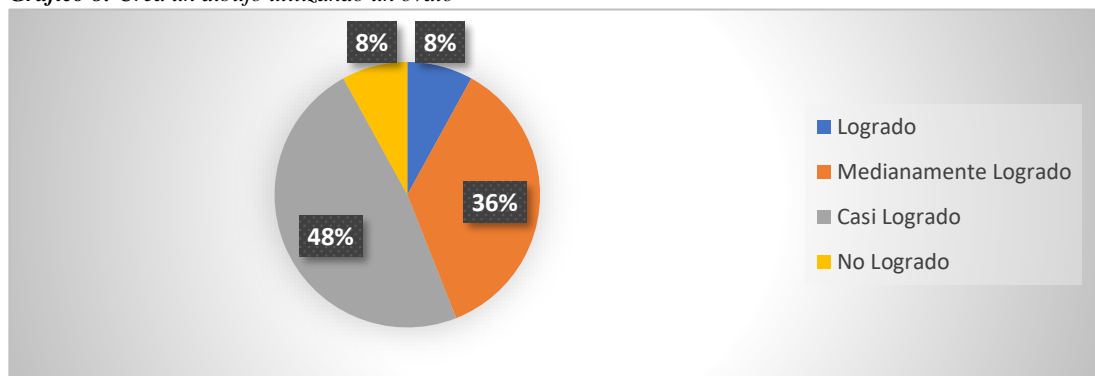
**Item:** Crea un dibujo utilizando un óvalo

**Tabla 8:** Crea un dibujo utilizando un óvalo

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	2	8%
<b>Medianamente Logrado</b>	9	36%
<b>Casi Logrado</b>	12	48%
<b>No Logrado</b>	2	8%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla muestra si el niño puede crear un dibujo utilizando un óvalo.

**Gráfico 8:** Crea un dibujo utilizando un óvalo



**Nota:** la mayor escala se encuentra en casi logrado

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 8% logran crear un dibujo utilizando un óvalo, es una cantidad mínima de estudiantes que pueden realizar, mientras el 36% medianamente logra crear dibujos, consecutivamente alcanzando un 48% equivalente casi logra crear dibujos y finalmente un 8% no logran crear dibujos, se puede evidenciar que la mayor parte de niños presentan dificultades, al crear dibujos utilizando un óvalo, es decir se muestra problemas con la originalidad y el simbolismo el cual está dentro del pensamiento divergente.

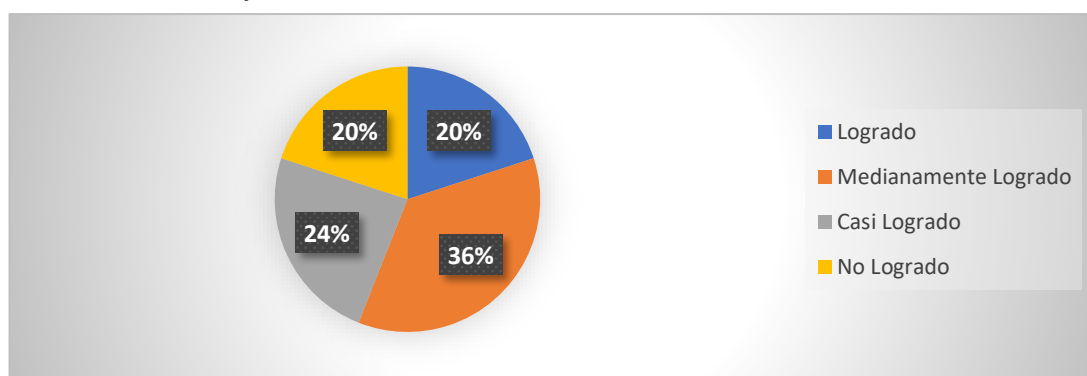
**Item.** Crea un dibujo utilizando un rombo

**Tabla 9:** Crea un dibujo utilizando un rombo

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	5	20%
<b>Medianamente Logrado</b>	9	36%
<b>Casi Logrado</b>	6	24%
<b>No Logrado</b>	5	20%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla muestra si el niño/a logra crear un dibujo utilizando un rombo

**Gráfico 9:** Crea un dibujo utilizando un rombo



**Nota:** la mayor escala se encuentra en medianamente logrado

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 20% logran crear un dibujo utilizando un rombo, es una cantidad mínima de estudiantes que pueden realizar, mientras el 36% medianamente logra crear dibujos, consecutivamente alcanzando un 24% casi logra crear dibujos y finalmente un 20% no logran crear dibujos, se puede evidenciar que la mayor parte de niños pueden crear dibujos utilizando un rombo, sin embargo una cantidad considerable no lograr crear dibujos, a partir de un rombo puede ser debido a que no aspiraban realizar la actividad, o porque no sabían que dibujar, es por ello que se pudo evidenciar el retraso en el desarrollo de la originalidad del pensamiento.



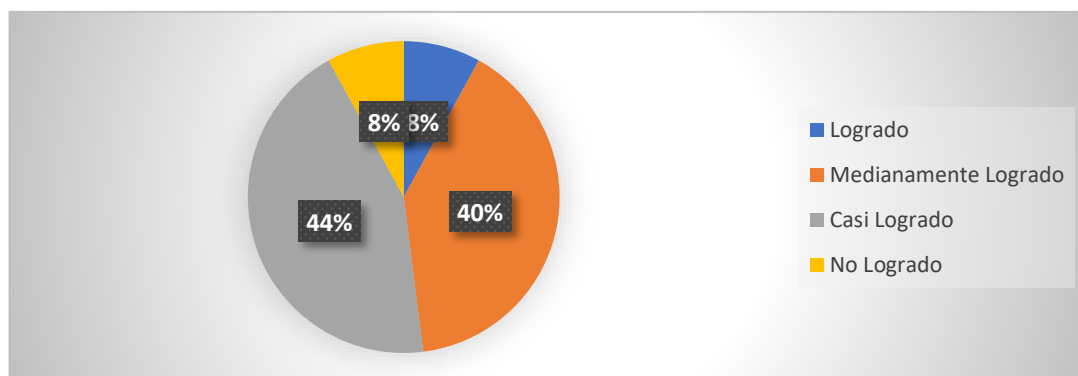
**Item.** Crea dibujos utilizando imágenes incompletas.

**Tabla 10:** Crea dibujos utilizando imágenes incompletas.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	2	8%
<b>Medianamente Logrado</b>	10	40%
<b>Casi Logrado</b>	11	44%
<b>No Logrado</b>	2	8%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla muestra si el niño/a crea dibujos utilizando imágenes incompletas.

**Gráfico 10:** Crea dibujos utilizando imágenes incompletas.



**Nota:** la mayor escala se encuentra casi logrado

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 8% logran crear dibujos utilizando imágenes incompletas, mientras el 40% medianamente logra crear dibujos, consecutivamente alcanzando un 44% casi logra crear dibujos y finalmente un 8% no logran crear dibujos, se puede probar que una cantidad formidable de niños presentan dificultades crear dibujos utilizando imágenes incompletas, es decir se presenta problemas con la originalidad del pensamiento en los niños/as.

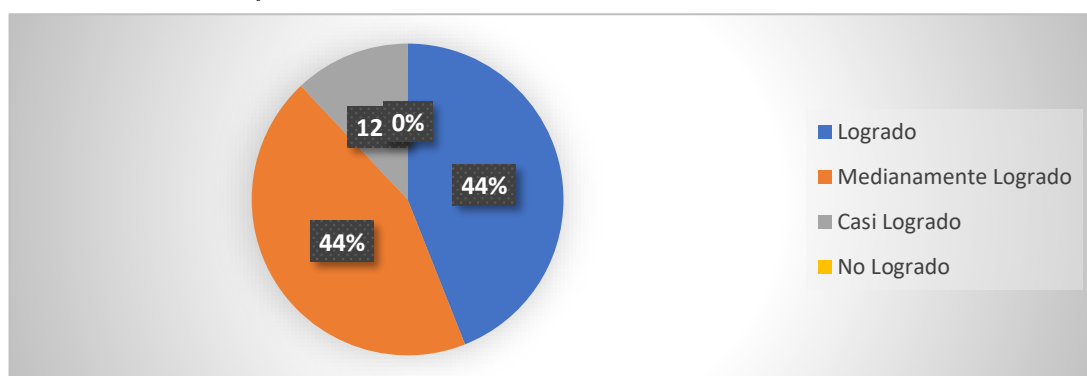
**Item:** Crea un dibujo utilizando dos líneas

*Tabla 11: Crea un dibujo utilizando dos líneas*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	11	44%
<b>Medianamente Logrado</b>	11	44%
<b>Casi Logrado</b>	3	12%
<b>No Logrado</b>	0	0%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla muestra si el niño/a crea dibujo utilizando dos líneas

**Gráfico 11:** Crea un dibujo utilizando dos líneas



**Nota:** la mayor escala se encuentra en logrado y medianamente logrado.

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 44% logran crear dibujos utilizando dos líneas y tres líneas es una cantidad bastante considerable, mientras el 44% medianamente logra elaborar dibujos, consecutivamente alcanzando un 12% casi logra elaborar dibujos, se puede probar, una cantidad considerable de niños consiguen crear dibujos manejando dos líneas y tres líneas, los estudiantes que aún no logran realizar esta actividad, presentan problemas en el desarrollo de su creatividad y motricidad.

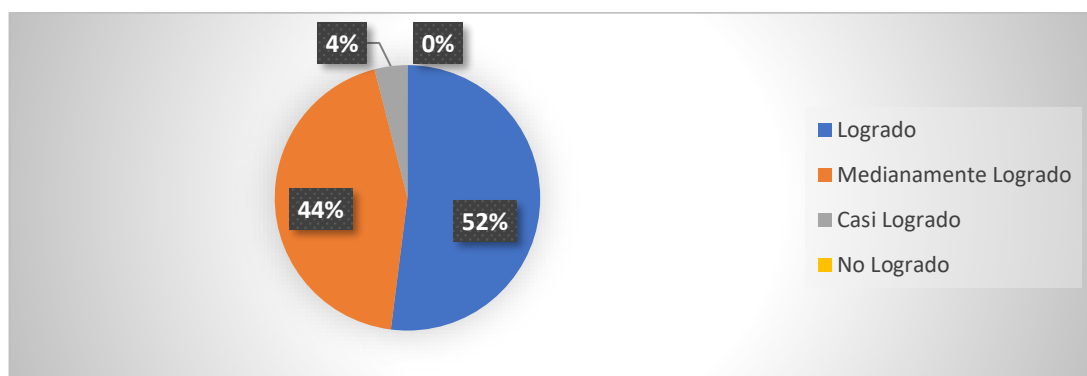
**Item** Decora la imagen del árbol con más elementos.

**Tabla 12:** Decora la imagen del árbol con más elementos.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	13	52%
<b>Medianamente Logrado</b>	11	44%
<b>Casi Logrado</b>	1	4%
<b>No Logrado</b>	0	0%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla muestra si el niño puede decorar la imagen con más elementos.

**Gráfico 12:** Decora la imagen del árbol con más elementos.



**Nota:** la mayor escala se encuentra en logrado

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 52% logran decorar el árbol con varios elementos como manzanas, pájaros, más árboles, más de la mitad de los niños llegan hacerlo, mientras el 44% medianamente logra decorar el árbol, consecutivamente alcanzando un 4% casi logra decorar el árbol, se puede evidenciar que los niños/as la mayor parte no presenta problemas para decorar con varios elementos una imagen, es decir no presentan problemas en la parte de elaboración, en este apartado se considera que los niños no presentan problemas en el desarrollo de su creatividad imaginación, puesto que realizan las actividades planteadas sin presentar mayor inconvenientes.

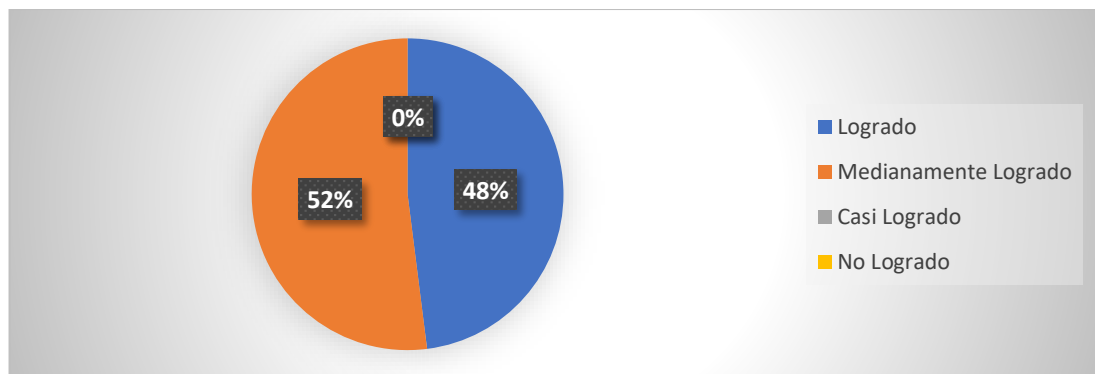
**Item:** Decora la imagen del pato con más elementos

**Tabla 13:** Decora la imagen del pato con más elementos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	12	48%
<b>Medianamente Logrado</b>	13	52%
<b>Casi Logrado</b>	0	0%
<b>No Logrado</b>	0	0%
<b>Total</b>	25	100%

*Nota:* la tabla muestra si el niño decora la imagen de un pato con más elementos.

**Gráfico 13:** Decora la imagen del pato con más elementos



**Nota:** la escala se encuentra en medianamente logrado.

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 48% logran decorar la imagen del pato con más elementos, colocan elementos como otro pato, comida, un árbol, el sol o las nubes, mientras el 52% medianamente logra decorar la imagen, se puede demostrar que la mayoría de los niños no presentan problemas para adornar el dibujo de un pato, es decir los niños tienen desarrollado de una manera correcta la adaptabilidad, es decir que el niño tiene desarrollado de manera correcta su creatividad, el mismo que forma parte del pensamiento divergente.

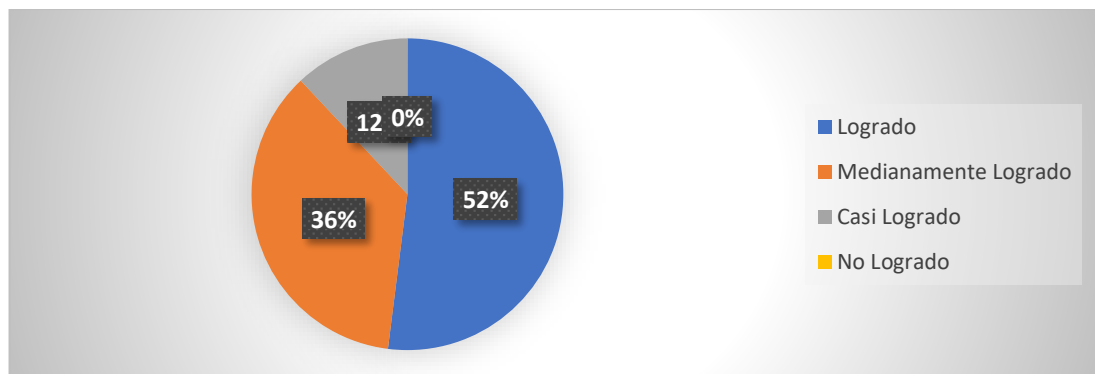
**Item:** Agrega detalles al rostro del personaje.

**Tabla 14:** Agrega detalles al rostro del personaje.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	13	52%
<b>Medianamente Logrado</b>	9	36%
<b>Casi Logrado</b>	3	12%
<b>No Logrado</b>	0	0%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla muestra si el niño agrega detalles al rostro del personaje.

**Gráfico 14:** Agrega detalles al rostro del personaje.



**Nota:** la escala mayor se encuentra en logrado.

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 52% logran agregar detalles al rostro del personaje, detalles como: ojos, nariz, boca, mientras el 36% medianamente logra agregar detalles, consecutivamente alcanzando un 12% casi logra agregar detalles, cabe indicar que, la mayor parte de los niños pueden agregar detalles al rostro del personaje sin ninguna dificultad, es decir tienen un correcto desarrollo en la parte creativa del pensamiento.

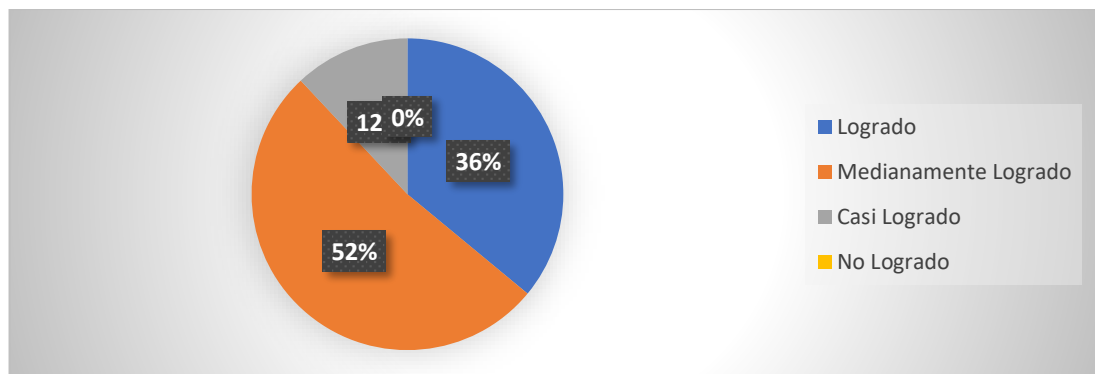
**Item:** Agrega detalles a la imagen del niño jugando.

**Tabla 15:** Agrega detalles a la imagen del niño jugando.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
<b>Logrado</b>	9	36%
<b>Medianamente Logrado</b>	13	52%
<b>Casi Logrado</b>	3	12%
<b>No Logrado</b>	0	0%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla muestra si el niño agrega detalles a la imagen del niño llorando.

**Gráfico 15:** Agrega detalles a la imagen del niño jugando.



**Nota:** la escala mayor es de medianamente logrado

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 36% logran agregar detalles a la imagen de un niño jugando, detalles mínimos como dibujar un árbol mientras el 52% medianamente logra agregar detalles , consecutivamente alcanzando un 12% casi logra agregar detalles, se puede evidenciar que una cantidad considerable de niños no presenta dificultad para agregar detalles a la imagen de un niño, refleja un correcto desarrollo de la creatividad, y desarrollo motriz.

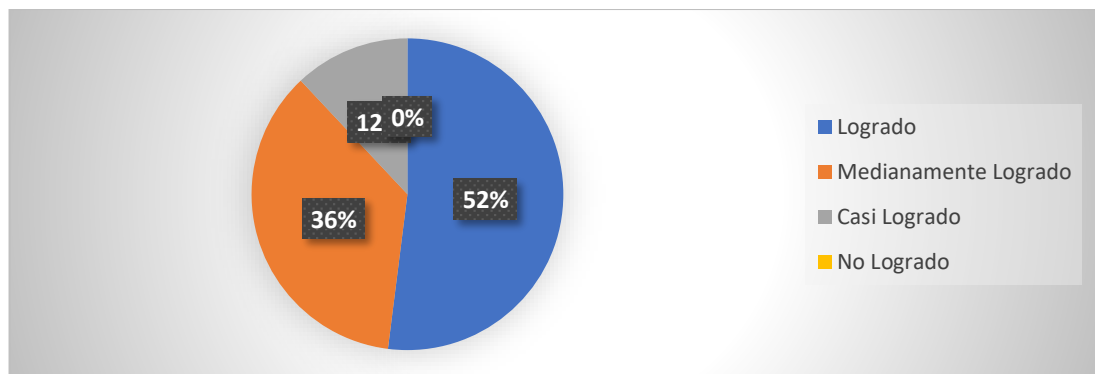
**Item.** Agrega detalles a la imagen de la casa.

*Tabla 16:* Agrega detalles a la imagen de la casa.

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Logrado</b>	13	52%
<b>Medianamente Logrado</b>	9	36%
<b>Casi Logrado</b>	3	12%
<b>No Logrado</b>	0	0%
<b>Total</b>	25	100%

**Nota:** la tabla indica si el niño agrega detalles a la imagen de la casa.

*Gráfico 16:* Agrega detalles a la imagen de la casa.



**Nota:** la escala mayor se encuentra en logrado.

**Análisis e interpretación:** de la totalidad de la población evaluada, referente al indicador, se puede observar que un 52% logran adornar la casa con varios elementos, mientras el 36% medianamente logra adornar los dibujos, consecutivamente alcanzando un 12% casi logra adornar los dibujos, se puede evidenciar que la mayor cantidad de niños no presentan dificultades para adornar imágenes con varios elementos, es decir no presentan dificultades en la adaptabilidad, puesto que los niños presentan soluciones ante problemas que se les presentan es decir muestran un correcto desarrollo en la parte creativa.

*Tabla 17: Entrevista*

<b>CATEGORÍAS</b>	<b>RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LAS ENTREVISTAS</b>	<b>ARGUMENTO TEÓRICO O SOBRE LO QUE OPINAN LOS AUTORES ENTORNO A LAS CATEGORÍAS</b>	<b>RESULTADOS POR CATEGORÍAS</b>
1. Actividades espontáneas	Utilizar el juego heurístico en el nivel inicial es considerada como una actividad indispensable para los niños, por medio del mismo los niños van construyendo su propio conocimiento, ayuda a desarrollar su creatividad, imaginación de manera libre.	Actividad espontánea: acción voluntaria y libre elegida, no admite imposiciones externas ya que el niño debe sentirse libre para actuar (Alonso, 2012)	Se considera que las actividades espontáneas son actividades que se realiza de forma libre, de manera voluntaria, sin embargo, se ha podido visualizar, la falta de actividades en donde este incluido el juego heurístico, con lo que los niños puedan desarrollar de manera libre y espontánea, por lo que siempre debe seguir instrucciones, con lo que se estaría limitando en el desarrollo del pensamiento divergente.
2. Indagación	El descubrimiento permite que los niños vayan expresándose por sí solos, van descubriendo a través de algún objeto, proveerles de materiales novedosos, crear pequeñas preguntas abiertas.	La indagación se refiere a las actividades de los estudiantes en la que ellos desarrollan conocimiento y comprensión de las ideas científicas (Cárdenas & Padilla2, 2012)	La indagación son actividades, la cual ayuda al conocimiento y comprensión de ideas, sin embargo, no se presenta la indagación en la práctica del juego heurístico, se cree que la indagación no surge educación inicial sino, surge en la adolescencia, lo cual es un pensamiento erróneo puesto que la indagación se presenta desde edades tempranas en los niños, la misma que le ayudará en la resolución de problemas, lo cual está inmerso en el desarrollo del pensamiento divergente.



Tabla 18: entrevista

<b>CATEGORÍAS</b>	<b>RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LAS ENTREVISTAS</b>	<b>ARGUMENTO TEÓRICO O SOBRE LO QUE OPINAN LOS AUTORES ENTORNO A LAS CATEGORÍAS</b>	<b>RESULTADOS POR CATEGORÍAS</b>
3. Manipulación de objetos	Las actividades realizadas con los niños para fomentar la manipulación de objetos es el juego libre con objetos de formas diferentes y materiales no estructurados como palos, piedras, legos, rosetas.	Se constituye en una de las formas para conocer los objetos a través de todos los sentidos: mirarlos, cogerlos, chuparlos, tirarlos, oírlos, sentirlos, etc. Mediante la manipulación las niñas y los niños actúan sobre los objetos con todo su cuerpo. Los enfrenta a situaciones reales como llenar y vaciar, reunir y separar, encajar, ensartar, meter y sacar, tapar y destapar, etc., acciones que les permiten ir conociendo las propiedades de los objetos y su uso, y aportan a su independencia y al control sobre sus movimientos (Ministerio de Educación Nacional Colombia, 2014)	La manipulación de objetos es una forma de exploración, también una manera de poder aplicar el juego heurístico por medio del mismo, es por esto que en el aula de clases se debe realizar actividades, en donde se incluya la manipulación de objeto de diferentes tipos de texturas, objetos con cosas recicladas o materiales que disponemos en el entorno, esto ayudará a la estimulación de los niño/as en el desarrollo del pensamiento divergente.

Tabla 19: entrevista

<b>CATEGORÍAS</b>	<b>RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LAS ENTREVISTAS</b>	<b>ARGUMENTO TEÓRICO O SOBRE LO QUE OPINAN LOS AUTORES ENTORNO A LAS CATEGORÍAS</b>	<b>RESULTADOS POR CATEGORÍAS</b>
4. Representación	Las actividades propuestas por las maestras para ayudar en el desarrollo de la creatividad son los juegos libres, el trabajo en rincones, ambientes de aprendizaje conjuntamente brindarle muchos materiales que no sean estructurados, además con la imitación o representación, de las actividades que realiza el padre de familia y de sus personajes favoritos.	Para Piaget representar supone la capacidad de usar (o evocar) significantes para referirse a significantes ausentes. En otras palabras, es referirse a A mediante B, siendo A y B diferentes e independientes (Camargo & Fernández, 2016)	La representación se da , por medio de diferentes actividades como la representación de la familia, en el que cada uno de los niños representa un rol, además la representación de su personaje o animal favorito, al realizar estas actividades el niño va desarrollando su pensamiento creativo, en el aula de clase se puede visualizar la manera que las maestras ayudan al niño, para la representación en donde incluyen materiales no estructurados mismos que contribuirá en el desarrollo de su pensamiento divergente y su representación.

## **Resultados generales**

Las docentes tienen conocimiento y aplican actividades sobre el juego, más no sobre el juego heurístico, o si lo realizan, lo ejecutan de manera inconsciente, por lo que no existe un conocimiento previo sobre el mismo. De la misma manera existe poco o nula información, sobre el juego heurístico en conjunto con desarrollo del pensamiento del niño por lo que se cree que cada uno de los temas se trabaja por separado.

Sobre el desarrollo del pensamiento divergente en los niños, se puede destacar que aún una cantidad considerable de párvulos tiene varios inconvenientes en el desarrollo simbólico, lingüístico y motricidad, sin embargo, la mayoría de los estudiantes procuran llegar a completar lo que se le solicita, también se pudo evidenciar, la mitad del año escolar fue virtual, es por ello que a los niños les afectó, mismo que trajo consecuencias que se está palpando, esto podría ser una de las causas de que los infantes aún presenten problemas en el desarrollo del pensamiento divergente.

### 3.3. Verificación de Hipótesis

Para medir el desarrollo del pensamiento divergente en los de nivel Inicial II, se aplicó una adaptación del test de Torrance, con una escala de Likert que consta de cuatro escalas: logrado, medianamente logrado, casi logrado y no lo grado, de esta forma se plantea dos hipótesis:

**H1** (hipótesis alterna): Los niños y niñas de nivel inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Chibuleo”, tienen desarrollado el pensamiento divergente.

**H0** (hipótesis nula) Los niños y niñas de nivel inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Chibuleo”, no tiene desarrollado el pensamiento divergente.

Por medio del programa SPSS, se pretende ejecutar automáticamente la comprobación de hipótesis, ante lo cual los resultados evidencian, que en base a la prueba de Kolmogórov-Smirnov con un nivel de significancia de .200 mayor a .05 se procede a conservar la hipótesis nula que dicta: que los niños y niñas de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Chibuleo” no tienen desarrollado el pensamiento divergente, de manera que la distribución normal con la media es 40.04 y la desviación estándar de 7,924 correspondiente a la investigación.

*Figura 2: Verificación de Hipótesis*

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La distribución de DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE DE NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL es normal con la media 40 y la desviación estándar 7,924.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,200 <sup>1,2</sup>	Conserve la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es ,05.

<sup>1</sup>Lilliefors corregido

<sup>2</sup>Este es un límite inferior de la verdadera significación.

*Nota: prueba de hipótesis*

## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1.1. Conclusiones

- La revisión de varias fuentes de información, ha permitido resaltar la importancia del juego heurístico, mismo que brinda un aporte significativo en el desarrollo del pensamiento divergente, demostrando ser una herramienta, que ayuda en el desarrollo de la imaginación, creatividad, motricidad, lenguaje, indagación, simbolismo en los niños.
- Una vez realizada la investigación, se pudo establecer indicadores de medición del pensamiento divergente, según el autor del Test Torrance; indica que para poder medir el pensamiento divergente se basa en los siguientes indicadores: Originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración.
- Entre las principales orientaciones metodológicas para los docentes en su aplicación del juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente están: trabajar en grupos pequeños, proporcionar variedad de materiales, disponer de un espacio grande, sugerencia de actividades, porque realizar estas actividades.

#### **4.2. Recomendaciones**

- Realizar una búsqueda extensa de información sobre el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente, que ayude al docente para adquirir conocimientos sobre el mismo.
- Aplicar la escala valorativa propuesta la misma que ayudará a conocer el nivel de desarrollo de su originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración en los niños.
- Poner en práctica las orientaciones metodológicas para el uso del juego heurístico que se proponen en el presente estudio con el fin de estimular a los niños para su desarrollo en cuanto al pensamiento divergente.

## C. MATERIALES DE REFERENCIA

- Alonso, V. d. (2012). *El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad*. Revista de Educación Social.  
<https://eduso.net/res/revista/16/miscelanea/el-juego-como-herramienta-educativa-del-educador-social-en-actividades-de-animacion-sociocultural-y-de-ocio-y-tiempo-libre-con-ninos-con-discapacidad#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad%20espont%C3%A1nea%2>
- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente*. Revista Interac, 11.  
[file:///C:/Users/MAGY/Downloads/creatividad\\_y\\_pensamiento\\_divergente%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/MAGY/Downloads/creatividad_y_pensamiento_divergente%20(2).pdf)
- Álvarez, E. (2011). *Creatividad: estrategias, indicadores y consideraciones*. Revista Interac.  
<https://www.interac.es/index.php/documentacion?download=4:identificar-la-creatividad>
- Armijos, R. (2016). *Ser creativo, habilidad del pensamiento divergente*. Revista Pedagógica.  
<https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/discos/efbf614fc9066710c9405fdb98b11a2e.pdf>
- Ayala, J. V., Torres, C. E., & Fárez, A. E. (2019). *La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas*. Revista Scielo.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400334#B1](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400334#B1)
- Basté, M. (2012). *Ahí empieza todo. Las matemáticas de cero tres años*. Revista de Didáctica de las Matemáticas, 72.  
<http://funes.uniandes.edu.co/3618/1/i2012Ah%C3%ADNumeros80.pdf>
- Beltrán, C., Garzón, D., & Burgos, N. (2016). [ 103 ] *Infancias imágenes* ISSN 1657-9089 • Vol 15, *Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños*. Revista de la Universidad Distrital.  
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/9089/11393>
- Britton, L. (2017). *Jugar aprender con el método Montessori*.  
[https://www.planetadelibros.com/libros\\_contenido\\_extra/37/36433\\_jugar\\_y\\_aprender\\_con\\_el\\_metodo\\_montessori.pdf](https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf)

- Cabezas, R. B., & Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Síntesis S.A. Obtenido de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Camargo, C. D., & Fernández, A. H. (2016). Función simbólica y representaciones mentales. Un enfoque desde el lenguaje. *Revista Electrónicas*.file:///C:/Users/MAGY/Downloads/4244-Texto%20del%20art%C3%ADculo-14544-1-10-20180929%20(1).pdf
- Cárdenas, F. R., & Padilla2, K. (2012). *La indagación y la enseñanza de las ciencias*. Revista Scielo.[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-893X2012000400002#:~:text=Indagaci%C3%B3n%3A%20%22Las%20diversas%20formas%20en,compresi%C3%B3n%20de%20las%20ideas%20cient%C3%ADficas%22](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2012000400002#:~:text=Indagaci%C3%B3n%3A%20%22Las%20diversas%20formas%20en,compresi%C3%B3n%20de%20las%20ideas%20cient%C3%ADficas%22).
- Cavero, A. V. (2019). *Pensamiento divergente en estudiantes de cinco años de las instituciones educativas de educación inicial*, Comas, 2019 [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada ] Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42431>
- Elorza, C. (2012). *El juego heurístico*. Revista Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6351854>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Innovagogía 2018. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guilera, L. (2011). Anatomía de la Creatividad. <https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Instituto Europeo de Educación. (2019). *¿Por qué es beneficioso el juego heurístico?* <https://ieeducacion.com/juego-heuristico/>
- Jiménez, Á., Pareja, A., & Puerta, K. (2013). *El trabajo en equipo como modalidad de enseñanza-aprendizaje*. Revista Iberoamerica de Educación. <https://www.enfermeria21.com/revistas/aladefe/articulo/58/el-trabajo-en-equipo-como-modalidad-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Llamazares, J., Arias, A., & Melcon, M. (2017). *Creatividad en la discapacidad visual desde un enfoque psicológico: pensamiento divergente, representación mental y factor creativo*. Revista de Inclusión Educativa. <http://revista.celei.cl/index.php/PREI/article/view/227/169>



- López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Revista Autodidáctica. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Mena, C., Arteaga, E., Saldaña, D., Flores, C., & Navarrete, A. (2021). *Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos*. Revista Scielo. [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-93042021000100073&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-93042021000100073&script=sci_arttext)
- Ministerio de Educación Nacional Colombia. (2014). *La exploración del medio en la Educación Inicial*. Rey Naranjo Editores. <http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/explor-del-medio-en-ed-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional Gobierno de Colombia. (2014). *El juego en la Educación Inicial*. <http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-juego-en-la-ed-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación República del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial 2014*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación República del Ecuador. (2021). *Módulo de juego trabajo*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Ramírez, J. F. (2017). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Rojas de Escalona, B. (2010). *Solución de problemas: una estrategia para la evaluación del pensamiento creativo*. Revista Scielo, 119. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41021794008.pdf>
- Sanchez, N., Velásquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). *La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo*. Revista Iberoamericana, 158. <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/download/7281/7721>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF, 7. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2020). *Indicadores de la Creatividad*. Revista UNAM.

<https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/int88/int88c.htm#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20cabe%20mencionar,%2C%20flexibilidad%2C%20originalidad%20y%20elaboraci%C3%B3n>.

Velásquez, B., Calle, M., & Remolina, N. (2010). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Revista Scielo.

<http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>

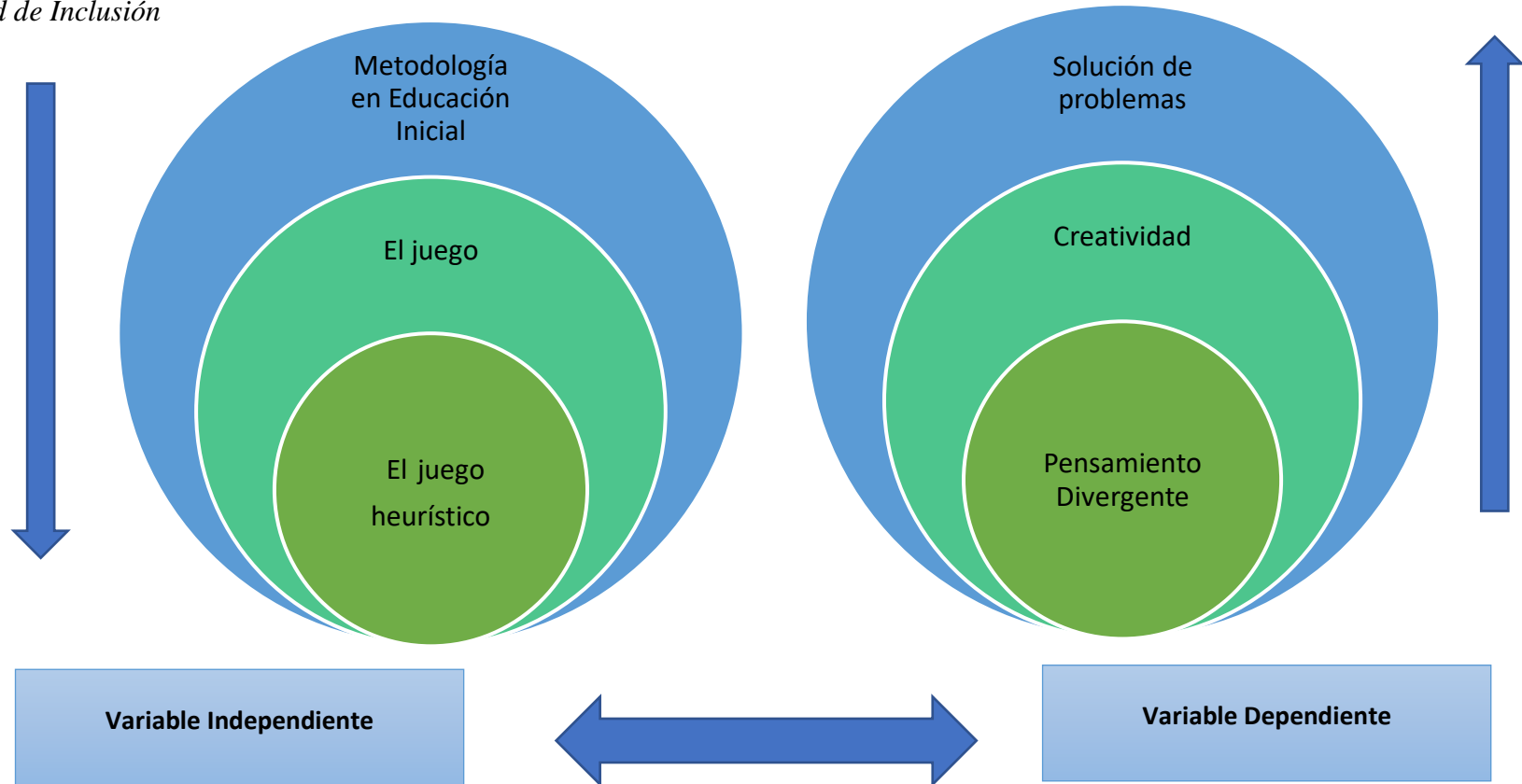
Zamora, E. J. (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. Scielo.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209)

## ANEXOS

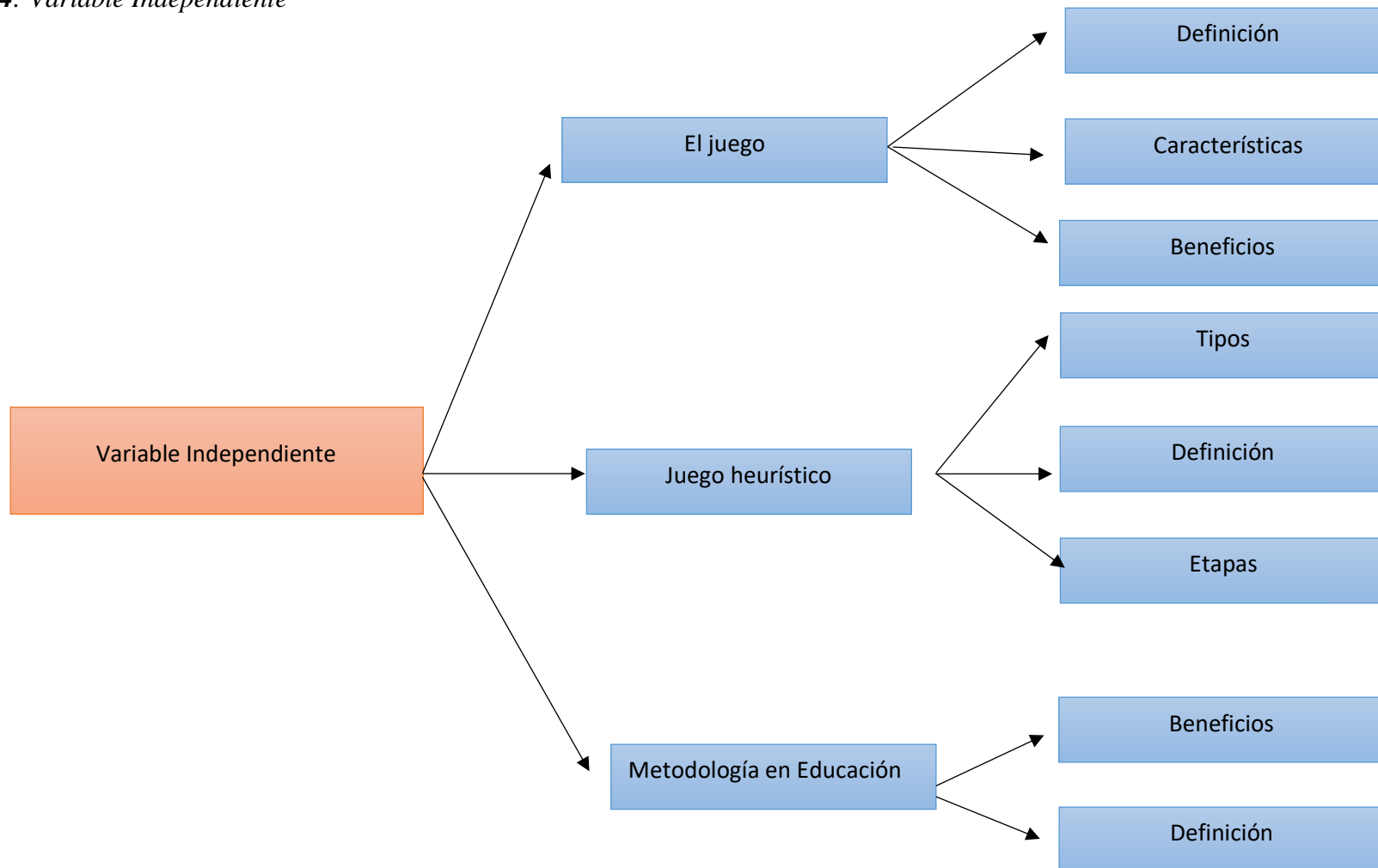
### Anexo #1

Figura 3 Red de Inclusión



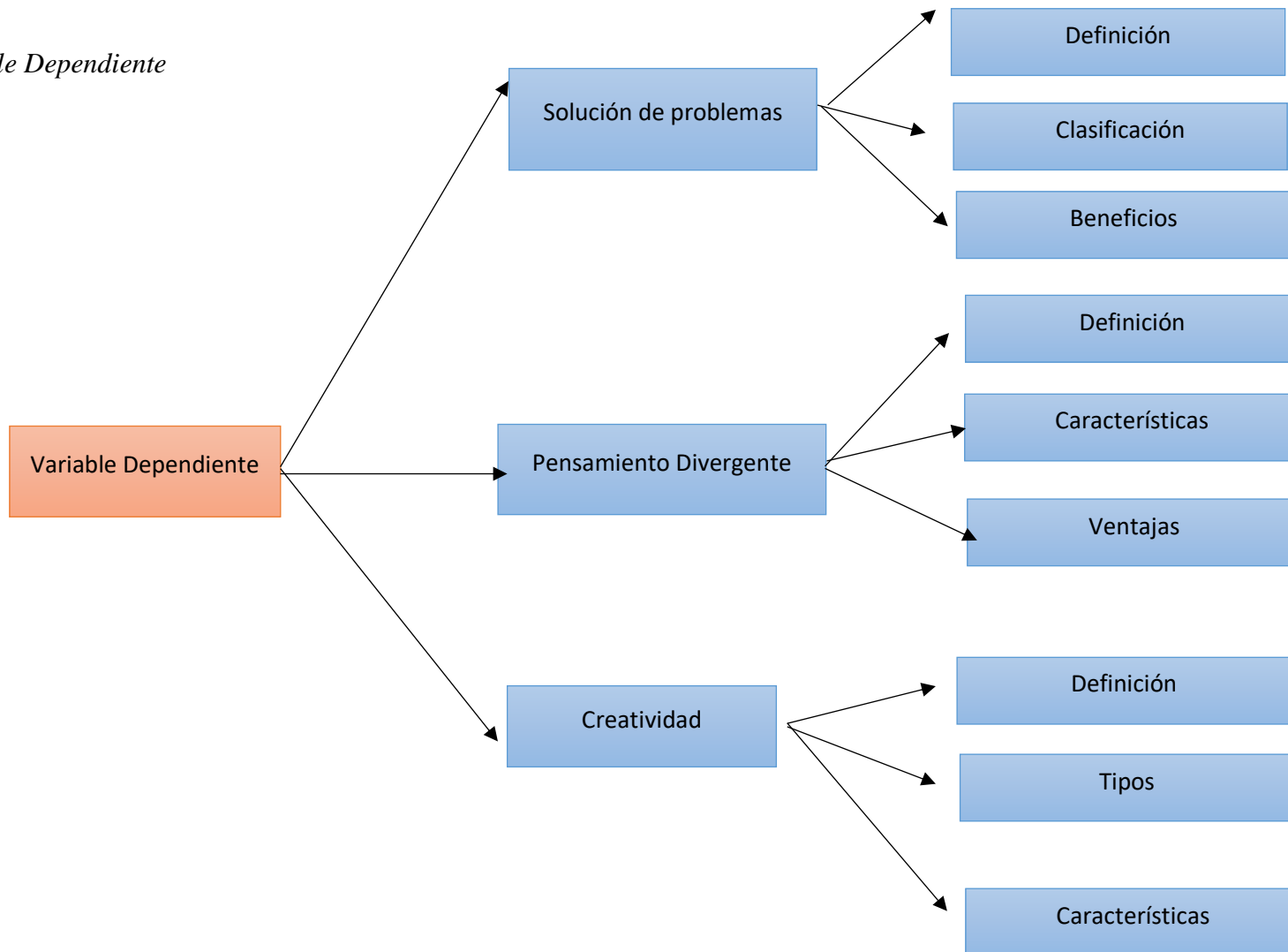
**Anexo #2**

**Figura 4: Variable Independiente**



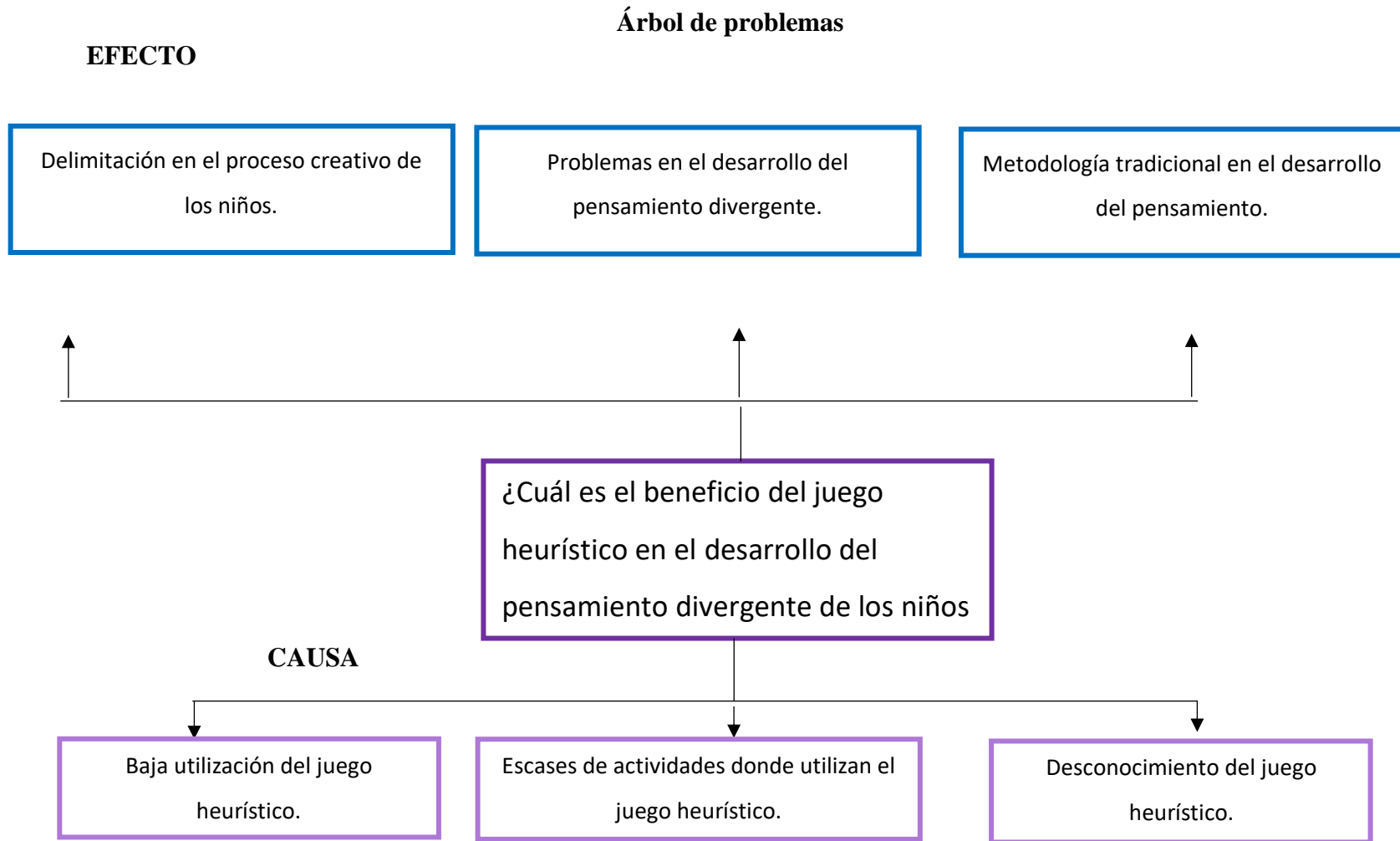
**Anexo #3**

**Figura 5** :*Variable Dependiente*



Anexo #4

Figura 6: *Árbol de problemas*



## Anexo #5

**Tabla 20:** Variable Independiente El juego heurístico

### Operacionalización de variables

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS O PREGUNTAS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
(Elorza, 2012) define al juego heurístico como las actividades espontáneas de indagación con determinados tipos de cosas, en donde el niño/a tiene una gran potencialidad originaria no solo de la manipulación mecánica de los materiales directos, sino igualmente de la representación, de la toma de conocimiento (pág. 2).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades espontáneas</li> <li>• Indagación</li> <li>• Manipulación de objetos</li> <li>• Representación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego</li> <li>• Exploración</li> <li>• Curiosidad</li> <li>• Búsqueda</li> <li>• Construir</li> <li>• Mirar</li> <li>• Uso de objetos</li> <li>• Imitación</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<p>¿A su criterio cuál es la importancia de utilizar el juego heurístico con los niños de nivel inicial?</p> <p>¿Qué actividades realiza con los niños para fomentar la manipulación de objetos?</p> <p>¿Cómo ayudar a los niños en el desarrollo de la creatividad?</p> <p>¿Qué actividades realiza usted con los niños para ayudar en el desarrollo de la creatividad?</p> <p>¿Qué realiza usted para promover en los niños el descubrimiento?</p> <p>¿Cuál cree usted que son las dificultades que se presentan en el desarrollo del pensamiento divergente?</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Entrevista</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Guión de entrevista</p>

**Tabla 21:** Variable Dependiente: desarrollo del pensamiento divergente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS O PREGUNTAS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
(Álvarez, 2010) Define al pensamiento divergente, como aquel pensamiento el cual es el encargado elaborar criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad, por medio del mismo la creatividad puede formarse tanto en la invención o descubrimiento de cosas y/o técnicas, en la capacidad para hallar nuevas soluciones variando los usuales planteamientos o puntos de vista; o en la posibilidad de modernizar viejos esquemas o modelos (pág. 11).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criterios de originalidad</li> <li>• Descubrimiento</li> <li>• Creatividad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adorna dibujos como le gusta</li> <li>• Cuestiona la imagen</li> <li>• Originalidad</li> <li>• Completa el dibujo a partir de una figura</li> <li>• Innovación</li> <li>• Ideas nuevas</li> <li>• Elabora dibujos a partir de una figura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El estudiante observa la imagen de una niña llorando y genera ideas que expliquen su causa.</li> <li>• El estudiante observa la imagen de un niño pensativo y genera ideas que expliquen los posibles motivos.</li> <li>• El estudiante observa la imagen de un niño feliz y genera ideas que expliquen su causa.</li> <li>• El estudiante nombra qué puede hacer con una caja</li> <li>• El estudiante nombra qué uso le daría a un cono.</li> <li>• Crea dibujos con círculos.</li> <li>• Crea dibujos con cuadrados.</li> <li>• Crea dibujos utilizando cada par de círculos.</li> <li>• Crea dibujos a partir de dos trazos.</li> <li>• Crea dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas.</li> <li>• Crea un dibujo utilizando un óvalo.</li> <li>• Crea un dibujo utilizando un rombo.</li> <li>• Crea dibujos utilizando imágenes incompletas.</li> <li>• Crea un dibujo utilizando dos líneas.</li> <li>• Crea un dibujo utilizando de tres líneas.</li> <li>• Decora la imagen del árbol con más elementos.</li> <li>• Decora la imagen del pato con más elementos.</li> <li>• Agrega detalles al rostro del personaje.</li> <li>• Agrega detalles a la imagen del niño jugando.</li> <li>• Agrega detalles a la imagen de la casa.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Test de Torrance</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Adaptación al test de creatividad de Torrance</p>



Anexo #6

Validación #1



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA**

**Objetivo de validación de instrumento:** Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

**Instrucciones:**

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Analizar el juego heurístico en el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de Educación Inicial.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

**1. ¿A su criterio cuál es la importancia de utilizar el juego heurístico con los niños de nivel inicial?**

<b>Valoración</b> <b>Criterios</b>	<b>Aplicable</b> <b>100%</b>	<b>Modificable</b> <b>75%</b>	<b>Regular</b> <b>50%</b>	<b>Deficiente</b> <b>25%</b>	<b>No aplicable</b> <b>0%</b>
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

**SUGERENCIA:**

.....  
.....

**2. ¿Qué actividades realiza con los niños para fomentar la manipulación de objetos?**

<b>Valoración</b> <b>Criterios</b>	<b>Aplicable</b> <b>100%</b>	<b>Modificable</b> <b>75%</b>	<b>Regular</b> <b>50%</b>	<b>Deficiente</b> <b>25%</b>	<b>No aplicable</b> <b>0%</b>
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

**SUGERENCIA:**

.....  
 .....

**3. ¿Cómo ayudar a los niños en el desarrollo de la creatividad?**

<b>Valoración</b> <b>Criterios</b>	<b>Aplicable</b> <b>100%</b>	<b>Modificable</b> <b>75%</b>	<b>Regular</b> <b>50%</b>	<b>Deficiente</b> <b>25%</b>	<b>No aplicable</b> <b>0%</b>
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

**SUGERENCIA:**

.....  
.....

**4. ¿Qué actividades realiza usted con los niños para ayudar en el desarrollo de la creatividad?**

<b>Valoración Criterios</b>	<b>Aplicable 100%</b>	<b>Modificable 75%</b>	<b>Regular 50%</b>	<b>Deficiente 25%</b>	<b>No aplicable 0%</b>
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

**SUGERENCIA:**

.....

**5. ¿Qué realiza usted para promover en los niños el descubrimiento?**

<b>Valoración Criterios</b>	<b>Aplicable 100%</b>	<b>Modificable 75%</b>	<b>Regular 50%</b>	<b>Deficiente 25%</b>	<b>No aplicable 0%</b>
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

**6. ¿Cuál cree usted que son las dificultades que se presentan en el desarrollo del pensamiento divergente?**

<b>Valoración Criterios</b>	<b>Aplicable 100%</b>	<b>Modificable 75%</b>	<b>Regular 50%</b>	<b>Deficiente 25%</b>	<b>No aplicable 0%</b>
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

**SUGERENCIA:**

.....  
 .....

**De manera integral el instrumento se considera:**

<b>Aplicable 100%</b>	<b>Modificable 75%</b>	<b>Regular 50%</b>	<b>Deficiente 25%</b>	<b>No aplicable 0%</b>
✓				

**SUGERENCIA:**

.....

**Nombre del experto:** Mg. Karina del Rocío Muncha Llagua \_\_\_\_\_


**C.C:** 18033400627 \_\_\_\_\_

**Título:** Magister y Licenciada en Educación Inicial \_\_\_\_\_


**Experiencia en el área de Educación Inicial:** 15 años \_\_\_\_\_

**Firma**

## Validación #2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA**

**Objetivo de validación de instrumento:** Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

**Instrucciones:**

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Analizar el juego heurístico en el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de Educación Inicial.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

**1. ¿A su criterio cuál es la importancia de utilizar el juego heurístico con los niños de nivel inicial?**

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

**SUGERENCIA:**

.....

.....

2. ¿Qué actividades realiza con los niños para fomentar la manipulación de objetos?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

SUGERENCIA:

.....  
 .....

3. ¿Cómo ayudar a los niños en el desarrollo de la creatividad?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

SUGERENCIA:

.....  
 .....

4. ¿Qué actividades realiza usted con los niños para ayudar en el desarrollo de la creatividad?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

SUGERENCIA:

.....  
 .....

5. ¿Qué realiza usted para promover en los niños el descubrimiento?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

6. ¿Cuál cree usted que son las dificultades que se presentan en el desarrollo del pensamiento divergente?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

SUGERENCIA:

.....  
 .....

De manera integral el instrumento se considera:

Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
X				

SUGERENCIA:

.....  
 .....


Nombre del experto: Lic. Irellys Sánchez Fernández, Mg.

C.C.: 1786925952

Título: Lic. en Psicología y Máster en Psicología Social y Comunitaria

Experiencia en el área de Educación Inicial: 15 años

Firma





Anexo #7



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



**Objetivo:** Establecer indicadores de medición del pensamiento divergente

**Dirigido a:** Niños/as del nivel inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Chibuleo”

**Edad:**.....

**Paralelo:**.....

**Fecha:**.....

INDICADORES	DIMENSIONES	ÍTEMS	Logrado	Medianamente logrado	Casi logrado	No logrado
			3	2	1	0
Fluidez (Rapidez del pensamiento)	Cuestiona la imagen.	1. El estudiante observa la imagen de una niña llorando y genera ideas que expliquen su causa.				
		2. El estudiante observa la imagen de un niño pensativo y genera ideas que expliquen los posibles motivos.				
		3. El estudiante observa la imagen de un niño feliz y genera ideas que explican su causa.				
	Usa objetos.	4 El estudiante nombra qué puede hacer con una caja				
		5. El estudiante nombra qué uso le daría a un cono.				
Flexibilidad	Elabora dibujos a partir de trazos.	6. Crea dibujos con círculos.				
		7. Crea dibujos con cuadrados.				
		8. Crea dibujos utilizando cada par de círculos.				
		9. Crea dibujos a partir de dos trazos.				
		10. Crea dibujos utilizando figuras abiertas y cerradas.				
Originalidad	Completa el dibujo a partir de una figura.	11. Crea un dibujo utilizando un óvalo.				
		12. Crea un dibujo utilizando un rombo.				
		13. Crea dibujos utilizando imágenes incompletas.				
		14. Crea un dibujo utilizando dos líneas.				
		15. Crea un dibujo utilizando de tres líneas.				
Elaboración  (Adaptabilidad)	Adorna el dibujo como más le gusta.	16. Decora la imagen del árbol con más elementos.				
		17. Decora la imagen del pato con más elementos.				
		18. Agrega detalles al rostro del personaje.				
		19. Agrega detalles a la imagen del niño jugando.				
		20. Agrega detalles a la imagen de la casa.				

Elaborado por: (Cavero, 2019)

Anexo #8



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



ENTREVISTA

**Objetivo:** Analizar el juego heurístico en el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de Educación Inicial

**Dirigido a:** Maestras/os de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Chibuleo

**Entrevistada/o:**.....

**Fecha de aplicación:** 06/06/2022

1. **¿A su criterio cuál es la importancia de utilizar el juego heurístico con los niños de nivel inicial?**

.....  
.....

2. **¿Qué actividades realiza con los niños para fomentar la manipulación de objetos?**

.....  
.....

3. **¿Cómo ayudar a los niños en el desarrollo de la creatividad?**

.....  
.....

4. **¿Qué actividades realiza usted con los niños para ayudar en el desarrollo de la creatividad?**

.....  
.....

5. **¿Qué realiza usted para promover en los niños el descubrimiento?**

.....  
.....


6. **¿Cuál cree usted que son las dificultades que se presentan en el desarrollo del pensamiento divergente?**

.....

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**

## Anexo #9

### Carta de compromiso

  
**CARTA DE COMPROMISO**

Ambato, 28/04/2022

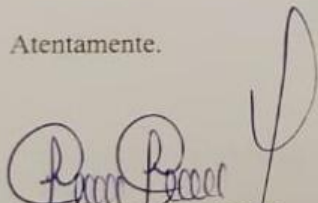
Doctor,  
Marcelo Núñez Espinoza  
Presidente  
Unidad de Integración Curricular  
Carrera de Educación Inicial  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.


Msc. Mario Gonzalo Pinda Yungan en mi calidad de rector de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Chibuleo, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: "El juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de Educación Inicial" propuesto por la estudiante Elizabeth Margarita Nuñez Peñaloza, portadora de la Cédula de Ciudadanía, 1804965190 estudiante de la Carrera de Educación Inicial Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.

  
Msc. Mario Gonzalo Pinda Yungan  
1802939437  
0969584069  
[mario.pinda@educacion.gob.ec](mailto:mario.pinda@educacion.gob.ec)



**Anexo #10**

**Cartas de consentimiento padres de familia.**

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/enunez5190\\_uta\\_edu\\_ec/Eib6VRkEaodDnLLtd7PHW24BmehtpYbtXLV0zPwAdt4JqQ?e=wQU73R](https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/enunez5190_uta_edu_ec/Eib6VRkEaodDnLLtd7PHW24BmehtpYbtXLV0zPwAdt4JqQ?e=wQU73R)

**Anexo #11**

**Carta de consentimiento profesoras**

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/enunez5190\\_uta\\_edu\\_ec/Ep6vqH3DJk9Jjc\\_ZSFaWIS4B1UyvB3uTQI--1Tlr\\_UQHcQ?e=IDbpoG](https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/enunez5190_uta_edu_ec/Ep6vqH3DJk9Jjc_ZSFaWIS4B1UyvB3uTQI--1Tlr_UQHcQ?e=IDbpoG)

**Anexo #12**

**Entrevista Maestras**

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/enunez5190\\_uta\\_edu\\_ec/EvwyiifNIH5EktopwWtfEUSUBqvrD6kPsKCM2oBXWeCY0fQ?e=IN7IB6](https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/enunez5190_uta_edu_ec/EvwyiifNIH5EktopwWtfEUSUBqvrD6kPsKCM2oBXWeCY0fQ?e=IN7IB6)