



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Parvularia.

**TEMA:**

---

“LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN Y SU APORTE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA PRIMERA INFANCIA”

---

**AUTORA:** Flerida Andrea Toapanta Collaguaso

**TUTORA:** Dra. Paola Mantilla García. PhD

**AMBATO-ECUADOR  
2020**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O**

### **TITULACIÓN**

#### **CERTIFICA:**

Yo, Dra. Paola Mantilla García. PhD con C.C.1802618916 en mi calidad de tutora del trabajo de graduación y titulación sobre el tema **“LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN Y SU APOORTE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA PRIMERA INFANCIA”** desarrollado por la estudiante Flerida Andrea Toapanta Collaguaso, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Educación Parvularia; considero que el informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte 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.

JIMENA  
PAOLA  
MANTILL  
A GARCIA

Firmado digitalmente por  
JIMENA PAOLA  
MANTILLA  
GARCIA  
Fecha: 2021.01.18  
09:43:53 -05'00'

.....

Dra. Paola Mantilla. PhD

C.I. 1802618916

**TUTORA**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el actual trabajo investigativo con el tema: “ **LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN Y SU APOORTE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA PRIMERA INFANCIA**”, para la titulación es el resultado de investigación de la autora, quien durante sus estudios académicos realizados durante toda la carrera Universitaria, mediante la revisión de artículos científicos y bibliográficos, ha logrado llegar a la elaboración de las siguientes conclusiones y recomendaciones detalladas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios propuestas en este informe, son únicamente responsabilidad legal y académica de la autora.

Ambato, enero 2021



.....  
Flerida Andrea Toapanta Collaguaso

1805005624

**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 Graduación o Titulación, sobre el tema “**LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN Y SU APOORTE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA PRIMERA INFANCIA**”, elaborado por Flerida Andrea Toapanta Collaguaso, estudiante de la Carrera de Educación Parvularia. 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.

**COMISIÓN CALIFICADORA**

.....  
Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg.  
C.C. 180191189-0  
**Miembro del Tribunal**

.....  
Dr. Héctor Emilio Hurtado Puga M. Sc  
C.C. 180232369-9  
**Miembro del Tribunal**

## **DEDICATORIA**

El siguiente trabajo quiero dedicárselo especialmente a mi madre quien ha sido el pilar fundamental para poder lograr cumplir mi meta y llegar a ser una profesional, ella ha sido un gran ejemplo para poder salir adelante, me ha apoyado siempre en los buenos y malos momentos siendo mi motivación. También se lo dedico a mi familia que siempre me brindaban palabras de aliento para luchar por mis metas.

**Andrea Toapanta**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a Dios por brindarme salud y vida para poder cumplir con mi sueño tan anhelado de ser una profesional, a mi madre Inés por su apoyo incondicional que me ha brindado durante toda esta larga trayectoria, a mi padre, a mis familiares, a mi esposo, a mi amiga Samantha que ha sido como una hermana y me ha apoyado siempre y finalmente agradezco mis docentes de la universidad por brindarme su conocimiento y enseñarme ser una mejor persona y un profesional de vocación.

**Andrea Toapanta**

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O.....	
TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
RESUMEN.....	12
ABSTRACT (SUMARI).....	13
CAPÍTULO I.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
1.1 Antecedentes Investigativos.....	14
1.2 Objetivos .....	15

1.2.1 Objetivo General .....	15
1.2.2 Primer Objetivo Específico .....	15
1.2.3 Segundo Objetivo Específico .....	17
1.2.4 Tercer Objetivo Específico .....	19
CAPÍTULO II .....	21
METODOLOGÍA .....	21
2.1 Materiales .....	21
2.2 Enfoque de la investigación .....	21
2.3 Nivel o tipo de investigación.....	22
2.4 Población.....	23
CAPÍTULO III.....	24
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	24
3.1. Análisis y discusión de los resultados .....	24
3.2 Idea a defender .....	29
CAPÍTULO IV.....	31
4.1 Conclusiones .....	31
4.2 Recomendaciones.....	32
MATERIALES DE REFERENCIA .....	33
Referencias.....	33

ANEXOS .....	37
Anexos 1: Carta de compromiso .....	374
Anexo 2: Red de inclusión .....	386
Anexo 3: Operacionalización de las variables .....	397
Anexo 4: Instrumento de validación por expertos .....	38
Anexo 5: Instrumento de validación por expertos .....	40
Anexo 6: Instrumento de validación por expertos .....	46
Anexo 7: Instrumento de validación por expertos .....	52
Anexo 8: Entrevista a docentes .....	58
Anexo 9: Registro Documental .....	62

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N ° 1: Análisis de las variables.....	24
Tabla N 2 °: Operacionalización de variables.....	39
Tabla N ° 3: Registro Documental.....	53
Tabla N ° 4: Registro Documental.....	55
Tabla N ° 5: Registro Documental.....	57
Tabla N ° 6: Registro Documental.....	62
Tabla N ° 7: Población .....	66

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N ° 1: Tipos de juegos de representación .....	18
Cuadro N ° 2: Entrevista a docente .....	59
Cuadro N ° 3: Entrevista a docente .....	60
Cuadro N ° 4: Entrevista a docente .....	61

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1: Red de inclusión.....	38
------------------------------------	----

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

**TEMA:** Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia.

**Autora:** Flérida Andrea Toapanta Collaguaso

**Tutora:** Dr. Paola Mantilla García. PhD.

**RESUMEN EJECUTIVO**

Es muy importante promover el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia, porque en esta edad los infantes son más receptivos a los estímulos y tiene una gran capacidad de imaginación. El propósito de la investigación se centró en determinar de qué manera los juegos de representación favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia. Es esencial promover el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas, ya que esta capacidad ayuda a que piensen por sí mismos y generen ideas creativas y novedosas. El juego de representación ayuda a potenciar el pensamiento creativo infantil porque permite, aprender disfrutando de las experiencias, a sentirse libre de condicionamientos y a generar buen humor. Mediante esta investigación pude evidenciar que hoy en día no se da a la creatividad el lugar que se merece dentro del sistema educativo porque se da más énfasis a los contenidos académicos, sin priorizar las necesidades y potencialidades de los infantes. Los docentes de Educación Infantil deben fomentar la creatividad en la infancia para que los infantes sean capaces de enfrentarse a situaciones y responder ante ellas con eficacia.

Palabras claves: Juego, representación, pensamiento, creatividad, infancia.

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

**Theme:** "THE GAMES OF REPRESENTATION AND THEIR CONTRIBUTION TO THE DEVELOPMENT OF CREATIVE THINKING IN EARLY CHILDHOOD"

**Author:** Florida Andrea Toapanta Collaguaso

**Tutor:** Dra. Paola Mantilla García. PhD

**SUMARY**

It is very important to promote the development of creative thinking in early childhood, because at this age infants are more receptive to stimuli and have a great capacity for imagination. The purpose of the research was to determine how role-playing games favor the development of creative thinking in early childhood. It is essential to promote the development of creative thinking in children, since this ability helps them to think for themselves and generate creative and novel ideas. The representation game helps to promote children's creative thinking because it allows them to learn by enjoying experiences, to feel free from conditioning and to generate a good mood. Through this research I was able to show that nowadays creativity is not given the place it deserves within the educational system because more emphasis is given to academic content, without prioritizing the needs and potential of infants. Early Childhood Education teachers must promote creativity in childhood so that infants are able to face situations and respond to them effectively.

Key words: play, representation, thought, creativity, childhood.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes Investigativos

Para sustentar de manera teórica el estudio se realiza una revisión exhaustiva de la literatura acerca de investigaciones relacionadas a los juegos de representación y el pensamiento creativo.

Durante las últimas décadas se ha evidenciado a nivel mundial un gran interés sobre el desarrollo de la creatividad mediante el juego de representación en la infancia, es así que hoy en día, forma parte de las estrategias de aprendizaje en la educación inicial, debemos mencionar que la creatividad es una de las destrezas más importantes y beneficiosas para los infantes en su educación debido a que promueve la imaginación y creatividad.

(Kiessling, 2015) realizó un trabajo de investigación titulada Practica educativa y creatividad en educación infantil, cuyo objetivo principal fue reconocer cuales son los efectos que la metodología educativa tiene, porque es en la educación infantil donde se puede producir un mayor bloqueo de la creatividad a causa de los factores sociales, familiares y metodológicos. Se trabajo con una muestra de 52 estudiantes de 5 años del nivel inicial donde se aplicó una prueba de 10 ítems, en los cuales se midió las características de la creatividad como son la originalidad, flexibilidad, fluidez y creatividad de cada niño y niña.

En Ecuador se realizó un estudio con el objetivo de demostrar la influencia de los juegos de representación para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa “Los amiguitos Carabayllo”, teniendo una población de 78 niños y la muestra fue de 51 niños del aula control y experimental, el tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia, el tipo de investigación fue cuantitativo, cuasi experimental. Los datos fueron recolectados aplicando el instrumento de escala valorativa para medir la creatividad en los niños de 5 años, estos datos fueron procesados utilizando el software SPSS. (Chavez, 2016, pág. 10)

Según Soliz (2016) a través de los juegos simbólicos los niños y niñas pueden desarrollar el pensamiento creativo y de esta manera pueden ser capaces de pensar, tomar decisiones, solucionar problemas y transformar la realidad.

El juego simbólico influye en el pensamiento creativo de los niños. Martínez (2012) los pensamientos creativos y los juegos simbólicos crean una mezcla entre el saber pensar y crear, permitiendo de esta manera a los niños resolver conflictos placenteramente y autónomamente. En conclusión, en juego simbólico es una actividad didáctica que se debe experimentar para desarrollar el pensamiento creativo en los infantes.

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo General**

Analizar el aporte de los juegos de representación en el desarrollo del pensamiento creativo en los infantes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

### **1.2.2 Primer Objetivo Específico**

**Sustentar teóricamente el aporte de los juegos de representación en el desarrollo del pensamiento creativo de los infantes del subnivel inicial 2.**

Este objetivo se desarrolló a través de la revisión de la literatura, en fuentes confiables, repositorios y base de datos que sustenta las variables de estudio, de cara a la fundamentación conceptual de la investigación.

Según Cárdenas (2015) los juegos conservan y aumentan la salud del cuerpo, recrean el espíritu de los infantes por eso es precios que los niños jueguen y se diviertan. Se puede asegurar que jugar es una actividad natural y espontánea en el cual el niño tiene situaciones agradables para descubrir nuevos mundos y compartir con sus compañeros, también influye del desarrollo afectivo, psicomotor, social, cognitivo y lingüístico.

Los juegos de representación ayudan a los infantes desarrollar su empatía y mediante eso aprendan de las experiencias de otras personas de la siguiente manera:

- Examinan y ensayan los roles que ellos ven que ocurre a su alrededor.
- Ponen a prueba su capacidad para explicar y convencer a otros con sus ideas.
- Ejercen la regulación de sus emociones simulando situaciones acordes a la problemática.

El pensamiento creativo es una habilidad que muy pocas personas poseen, esta le ayuda al individuo a generar ideas originales y transformar la realidad de su entorno, a la vez que busca nuevas vías para solucionar los problemas que se le presenta, hasta obtener los resultados que desea alcanzar.

La creatividad es una capacidad que posee el ser humano y va desarrollándose constantemente desde el momento que nacemos. La facultad de crear nos brinda diversas posibilidades para expresar todo aquello que nos da placer, nos interesa, nos disgusta y nos preocupa. (Avalos, 2006)

Conde (1980), describe la creatividad como una forma diferente de pensar, sentir, y actuar que lleva a producir ideas originales y funcionales para crear cosas novedosas que le faciliten su desarrollo.

La creatividad es considerada como el motor de toda actividad, es una cualidad presente en los seres humanos se desarrolla gradualmente con los estímulos del contexto escolar y del entorno mejorando de esta manera su desarrollo personal. (Martínez , 2012)

La creatividad es un componente básico que influye en el desarrollo integral de la personalidad y en los niños de manera progresiva, y de esta manera crear futuros ciudadanos que deberán enfrentar a un mundo muy cambiante y exigente en el momento de solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos donde se encuentren. (Sanchez , Velazquez , Aguirre, & Alhuay, 2017)

Narváez (2008) resalta que, en la etapa infantil, la enseñanza debe centrarse en el pensamiento del niño. Observando la necesidad del infante estimulando la motivación intrínseca para que puedan observar, expresar sus ideas, pregunten, dialoguen, indaguen y reflexionen sobre su entorno de manera que puedan formar sus esquemas previos y problematizarlos con sus compañeros.

Los infantes aprenden de mejor manera mediante el juego, además le ayuda a relacionarse y captar el mundo que los rodea y como ellos lo ven, así como a transformar la información que reciben de acuerdo a sus vivencias y necesidades, desarrollando su imaginación y creatividad.

Se puede decir que mediante el juego simbólico los infantes van desarrollando su lenguaje e incrementar su vocabulario, mientras juega y les da vida a sus personajes creando historias reales o ficticias; interactuando con sus compañeros y comunicándose utilizando palabras o frases comunes.

En conclusión, el juego de representación, ayuda a los infantes a desarrollar su imaginación, creatividad, superar sus miedos temores, influye en el desarrollo emocional, es por eso es importante que los padres y maestras de los infantes de preescolar permitan que jueguen, procurando que el juego no sea solo un medio de entretenimiento y diversión sino se convierta en un factor importante para desarrollar el aprendizaje.

### **1.2.3 Segundo Objetivo Específico**

#### **Identificar los tipos de juegos de representación que se utilizan para desarrollar el pensamiento creativo en infantes del subnivel inicial 2.**

Para dar cumplimiento a este objetivo se realizó una entrevista semiestructurada, con un guion de preguntas abiertas validadas por juicio de expertos, quienes con amplia experiencia aportan a la validación del instrumento cualitativo de recogida de datos, entrevista dirigida a profesionales en Educación Parvularia a fin de identificar qué tipos de juegos de representación emplean las maestras en nivel inicial, para desarrollar el pensamiento creativo de los infantes.

Por medio de la entrevista, el registro documental y a la par la revisión bibliográfica se identificó varios juegos de representación que utilizan las maestras de nivel inicial, como por ejemplo la narración, el teatro, el dibujo, cambiar los desenlaces de los cuentos, jugar a ser grandes, el almacenero, etc. A través de la ejecución de los juegos, los infantes deben cumplir con roles designados utilizando su imaginación y creatividad.

La creatividad y el juego están estrechamente ligados como potencialidades del ser humano que se construyen culturalmente. La creatividad y el juego le permite al ser humano construirse educativa, social y culturalmente, lo cual debe ser valorado e integrado como parte del trayecto, que el infante tiene que recorrer en su aprendizaje.

**Cuadro 1.- Tipos de juegos de representación.**

<b>TIPOS DE JUEGOS DE REPRESENTACIÓN</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>	<b>BENEFICIOS DE LOS JUEGOS REPRESENTATIVOS</b>
<b>Juegos de creación o fantasía.</b>	Este juego permite al infante dejar un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego simbólico ayuda al niño a entender el mundo que le rodea.</li> <li>• Ayuda a comprender, aprender y poner en el lugar de los diferentes roles de la sociedad en la vive.</li> <li>• Desarrollan competencias como el lenguaje, matemáticas, lógica, movimiento, psicomotricidad, etc.</li> <li>• Favorece a la imaginación y la creatividad.</li> <li>• Ayuda a expresar sus emociones y sentimientos.</li> </ul>
<b>Juego de roles.</b>	En este juego el niño o niña asume el rol que desempeña otros e imita sus actitudes y comportamientos mientras juega.	
<b>Juegos de imaginación</b>	Es el juego simbólico en donde los infantes imaginan sucesos que sean por imitación de situaciones cotidianas o ficticias que observan en su entorno.	

Elaborado por: Andrea Toapanta

Fuente: Entrevista aplicada a docentes

#### **1.2.4 Tercer Objetivo Específico**

##### **Describir el uso de los juegos de representación en el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia.**

El juego se convierte en algo esencial para los infantes porque ayuda al desarrollo cognitivo, físico y emocional, también es una herramienta que ayuda a la adquisición de diversos conocimientos, culturales y educativos.

Según Stoy (1996) define que el juego es la participación activa de actividades físicas o mentales placenteras cuyo fin es conseguir una satisfacción emocional, cuando el infante juega realiza varios movimientos motrices como saltar, correr, caminar, etc.

El juego es una actividad de vital importancia, ligada al ser humano, a través del juego nos relacionamos con nuestro ámbito social, cultura y hasta familiar. El juego ayuda al niño a relacionarse con las demás personas que le rodean, a imitar situaciones que vive a diario en sus entornos a representar roles y actividades de las personas que observa en su realidad. (Soliz, 2016)

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño que además de divertido, resulta ser necesario para su desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. (Serra, 2015)

La creatividad es un proceso que se desarrolla en el cerebro y aparece de la capacidad de imaginar de los seres humanos en consecuencia si la imaginación es el origen para realizar conexiones, se puede decir que la creatividad es el resultado final. (Hudson, 2019)

Se puede decir que el pensamiento creativo es aquel que se utiliza para poder crear y modificar algo, incorporando novedades, es decir, la producción de nuevas ideas para desarrollar o variar algo que ya existe. (Waisburd, 2009).

Según Garvey (1985), existen ciertas características que tiene el juego. La mayoría que estudian el juego estarán de acuerdo con las siguientes características.

- El juego es placentero, divertido.

- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.
- El juego es espontáneo y voluntario.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego
- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima”

Mediante el juego de representación los infantes logran desarrollar aptitudes imaginativas y creativas, son capaces de recrear situaciones o vivencias a través de la fantasía cualquier tipo de situación o vivencia a través de la fantasía. En el aula se debe disponer de material suficiente que ayude a los infantes a estimular su capacidad imaginativa y pensamiento creativo.

También se debe comprender entonces que el juego hace parte del ciclo vital y de la formación de los infantes de la educación infantil, porque ayuda al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social, y de una u otra forma prepara a los niños y a las niñas para la adaptación al medio social.

Las maestras de educación inicial, deben emplear la metodología del juego dentro de las aulas para que el niño pueda conocer su cuerpo, relacionarse con los demás, incrementar su vocabulario, desarrolle la creatividad e imaginación.

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA.**

#### **2.1 Materiales**

Debido a la pandemia por el COVID 19 que se vive en el país actualmente se procedió a buscar alternativas para realizar la recolección de datos, es por ello que se procede a la utilización de las plataformas digitales lo cual facilitó la interacción del entrevistador y el entrevistado, respetando el derecho a la intimidad personal y familiar para realizar la aplicación de la entrevista.

Los materiales seleccionados para el trabajo de investigación a fin de recolectar y analizar los datos, se basaron en la técnica de entrevista con un guion de preguntas abiertas dirigido a los docentes de la Unidad Educativa “Nueva Era”, instrumento validado por expertos con amplia trayectoria en el campo de investigación, también se utilizó la técnica del registro documental para analizar e interpretar las planificaciones facilitadas por docentes parvularias y de esta manera poder entender al fenómeno central de estudio, se obtuvo información de las actividades que las docentes planifican si están o no orientadas en fomentar el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia.

#### **2.2 Métodos**

##### **2.2. 1 Enfoque de la investigación**

Cabe mencionar que esta investigación tiene un enfoque cualitativo porque se basa en la recolección de información sobre los juegos de representación y cómo influye en el desarrollo del pensamiento creativo de los infantes, esta información se podrá obtener mediante la revisión bibliográfica de temas o estudios similares, la intención de esta investigación es examinar la manera en que los individuos asimilan el fenómeno en un ambiente regular, de tal manera que se llegue a profundizar el tema propuesto.

### **2.2.3 Alcance**

Estudio de alcance descriptivo, al buscar y describir de forma detallada las propiedades, características y rasgos importantes del tema de investigación y de esta manera evidenciar la relación entre las variables de estudio con la hipótesis del aporte de los juegos de representación en el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia.

Las investigaciones con alcance descriptivo pretenden hacer caracterizaciones de fenómenos, hechos, grupos o acontecimientos, de tal forma que detallan, especifican, narran, precisan las condiciones, características, componentes, cualidades, propiedades que revisten los elementos constitutivos de un problema de investigación. (Cossins, 2016)

### **2.2.4 Técnica e instrumento**

La técnica utilizada en el estudio fue la entrevista semiestructurada dirigida a docentes de Educación Inicial, lo cual facilitó la recolección de datos y la interacción con el entrevistado de manera adecuada; previo a la elaboración de la operacionalización de las variables se procede a la elaboración del instrumento con un guio de preguntas abiertas que constan de 9 ítems, la cual fue validada por expertos con amplia trayectoria en el campo investigativo.

La entrevista semi-estructurada, generalmente, se utiliza cuando, a partir de la observación, nos queden lagunas que requieran una mayor profundización para comprender cierto tipo de acciones, o en la última fase del estudio para clarificar ciertas contradicciones entre lo observado y la información recogida por otras fuentes (entrevistas anteriores, documentos, etc.) (Munarriz, 2016)

Mediante la aplicación de la entrevista se pudo evidenciar que los docentes de educación inicial aplican los juegos de representación como una estrategia pedagógica para desarrollar el pensamiento creativo infantil.

Otra técnica cualitativa que se utilizó fue el registro documental para garantizar la autenticidad del material de investigación mediante varias planificaciones que fueron proporcionados por los mismos docentes entrevistados de tal manera que estas sean

utilizadas para la identificación de los juegos de representación y de qué manera influye en el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia.

## 2.4 Población

Tabla N° 7: Población

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Docentes de la Institución “Nueva Era”</b>	5	62.5%
<b>Docentes de la Universidad Técnica de Ambato</b>	3	37.5%
<b>Total</b>	8	100%

Elaborado por: Andrea Toapanta

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis y discusión de los resultados

Tabla N ° 1: Análisis de las variables.

<u>CATEGORÍAS</u>	PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA	RESPUESTA DE LA ENTREVISTA	REGISTRO DOCUMENTAL	ARGUMENTO TEÓRICO	RESULTADOS POR CATEGORÍAS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>					
<b>1. JUEGOS DE REPRESENTACIÓN</b>	¿Utiliza el juego como estrategia en el proceso de enseñanza – aprendizaje?	Los docentes de educación inicial si utilizan el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje porque este sirve de motivación para generar aprendizajes significativos en los infantes.	Se observa la práctica de hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente que eviten la contaminación del aire, suelo y agua, mediante la elaboración de cestos de basura.	Los seres humanos pueden generar la condición de hombre cognoscente y luchador a través del juego de representación, además en función de su vivencia crea nuevos sentidos. (Villalobos, 2009)	El juego de representación es importante para el desarrollo del ser humano en sus diferentes etapas y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y sobre todo aprender.

	¿Qué entiende usted por juego de representación?	Se consideran que los juegos de representación es cuando los infantes ejecutan representaciones de roles personificados en donde también interviene expresiones corporales y gestuales, etc.	El juego de representaciones ayuda a desarrollar ámbitos como la comprensión y expresión del lenguaje, ámbitos de convivencia, artística, y expresión corporal y motricidad.	Actualmente en la educación el juego de representación ofrece nuevas ventajas porque es un recurso metodológico que ayuda a desarrollar de forma integral a los infantes. (Chavez, 2016)	Se puede decir que el juego de representación se utiliza como táctica o apoyo que puede aprovechar todo docente que le servirá para obtener grandes resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.
<b>1.1 IMAGINACIÓN</b>	¿Considera que el juego de representación es una estrategia lúdica de aprendizaje?	El juego de representación es una estrategia lúdica de aprendizaje en la educación infantil porque esta actividad involucra participación activa y favorece el desarrollo de los ámbitos de aprendizaje, también es la mejor manera de fortalecer la empatía en los infantes.	Cuando las docentes realizan las planificaciones siempre las realizan de una forma que abarque y desarrolle varias destrezas y una manera lúdica y significativa.	Las actividades lúdicas dentro del nivel inicial son de incuestionable valor, ya que como todos sabemos, el juego es una actividad fundamental en la infancia, la lúdica involucra lo corporal, afectivo, cognitivo. cultural y social. (Zambrano & Zambrano, 2016)	Se puede determinar que el juego de representación es una actividad lúdica que se utiliza en la educación infantil favorece el desarrollo de la expresión corporal y motricidad.

<p><b>1.2 SIMULACIÓN</b></p>	<p>¿Qué tipos de juegos de representación, cumplen la función de activador de la creatividad?</p>	<p>Los juegos de representación que ayudan a desarrollar la creatividad son los juegos simbólicos, el almacenero, jugar a ser grandes y representar a personajes de cuentos en estos juegos los infantes tienen que cumplir con diferentes roles dentro del cargo designado, lo cual permite a los infantes crear diálogos, respetar tiempos, intercambiar ideas, etc.</p>	<p>Se pudo evidenciar mediante la revisión análisis de las planificaciones recopiladas que los docentes realizan actividades de simulación mediante algunos juegos que realizan en clase.</p>	<p>El juego de dos a cuatro años se le denomina simbólico. Aquí predominan los juegos de construcción y destrucción. Se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas, todavía aquí el juego no es compartido, aunque sí necesita el apoyo de algo o alguien. (Meneses &amp; Monge, 2010)</p>	<p>Existen varios juegos de representación que cumplen la función de activador de la creatividad</p>
<p><b>1.3 SIMBOLIZACIÓN</b></p>	<p>¿Se aplican juegos de representación como generadores de procesos de desarrollo del pensamiento creativo, en la institución educativa donde usted labora?</p>	<p>La mayoría de docentes de educación inicial aplican juegos de representación porque quieren formar infantes capaces de solucionar problemas que se les presentan en la vida diaria de una manera creativa.</p>	<p>El desarrollo de la función simbólica ayudó a establecer interrelaciones entre los niños. Esto se evidenció en que era más fácil para los niños expresar sus ideas, experiencias, convicciones y sentimientos por medio del uso de la palabra como signo.</p>	<p>Los de juegos de representación ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral, por lo que deben ser tomados en cuenta dentro de todo programa de educación formal y no formal. (Merchan &amp; Navarro, 2015)</p>	<p>La función simbólica se manifiesta simultáneamente bajo cuatro aspectos, adquisición del lenguaje, emergencia del juego representativo, comienzo de la imitación diferida y primera manifestación de la representación de los actos de inteligencias.</p>

<b><u>CATEGORÍAS</u></b>	<b>PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA</b>	<b>RESPUESTA DE LA ENTREVISTA</b>	<b>REGISTRO DOCUMENTAL</b>	<b>ARGUMENTO TEÓRICO</b>	<b>RESULTADOS POR CATEGORÍAS</b>
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>					
<b>1. PENSAMIENTO CREATIVO</b>	¿Desde la perspectiva como docente, qué es el pensamiento creativo para usted?	El pensamiento creativo es la capacidad que tienen los docentes para crear, construir, formular ideas y estrategias novedosas a través de su imaginación en busca de mejorar la calidad educativa.	En relación a pensamiento creativo las planificaciones están centradas en dos ámbitos: el cognitivo y el socio-afectivo (procesos o dimensiones estrechamente vinculadas), pero desde la mirada de la complejidad de estos procesos que ya han implicado la vinculación con otros ámbitos como el motor.	El pensamiento creativo es el proceso mental mediante el cual el individuo analiza el problema o la necesidad, conforme a los esquemas que ya conocen, pero no se quedan ahí, sino que buscan una alternativa nueva de solución. (Lujan, 2013)	El pensamiento creativo es la capacidad de aplicar y generar conocimientos en una amplia variedad de contextos con el fin de cumplir un objetivo específico de un modo nuevo.
	¿Cree usted que es importante desarrollar el pensamiento creativo desde la primera infancia?	Es importante desarrollar el pensamiento creativo desde la primera infancia porque en los primeros años de vida los infantes tienen mayor plasticidad cerebral y por consecuencia pueden desarrollar algunas habilidades	La creatividad puede empezar en el propio docente, al emplear técnicas y estrategias didácticas adecuadas para implicar y motivar a los educandos en la actividad de aprendizaje dentro y fuera del aula, fomentando de esta manera el pensamiento creativo.	La primera infancia es la edad idónea para el desarrollo del pensamiento creativo, porque el infante en esta edad es mucho más receptivo a los estímulos y también tienen una gran capacidad de imaginación que aún no está limitada por el conocimiento ni la racionalidad que impone la sociedad. (Vera, 2018)	Al permitir o ayudar a los infantes a desarrollar su creatividad, también se fortalece la confianza y autoestima para que logren en un futuro cumplir con sus sueños.

<p><b>1.1 HABILIDADES COGNITIVAS.</b></p>	<p>¿Considera que el juego de representación es una estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo infantil?</p>	<p>Si se considera que el juego de representación es una estrategia porque el propósito de este juego es facilitar la formación y el aprendizaje de los niños y niñas.</p>	<p>El docente debe hacer énfasis en el desarrollo de los procesos cognoscitivos y afectivos del estudiante, como también en la participación activa que debe tener en la construcción de su propio aprendizaje.</p>	<p>El juego es un vínculo para acelerar el desarrollo de las capacidades y habilidades cognitivas del niño facilitando su aprendizaje. (Andalucía, 2008)</p>	<p>El juego de representación es una estrategia pedagógica que aporta en el desarrollo cognitivo del infante permitiendo comprender su entorno, desarrollando su pensamiento, controla su entorno físico, social y actúa sobre la realidad.</p>
<p><b>1.2 HABILIDADES CREATIVA</b></p>	<p>¿Qué características tiene el pensamiento creativo infantil?</p>	<p>Las características del pensamiento creativo infantil son curiosidad, imaginación y originalidad.</p>	<p>Para fomentar el aprendizaje de habilidades y conocimientos que resultan esenciales en esta primera etapa escolar, es importante que en el aula se realicen actividades dinámicas y variadas.</p>	<p>La creatividad en los primeros años de Educación preescolar es aquella que contribuye al fortalecimiento del pensamiento divergente que motiva a su vez un amplio número de variables, tales como la fluidez de ideas, la flexibilidad del pensamiento, la originalidad de las producciones, la elaboración de las respuestas, el uso de detalles creativos. (Meneses &amp; Monge, 2010)</p>	<p>Un maestro preescolar debe siempre tener energía para mantener motivados a sus estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Siempre debe realizar con los estudiantes actividades que respondan a sus intereses y curiosidades, creando una investigación sobre ello, lo cual les permitirá un mayor aprendizaje”</p>

Elaborado por: Andrea Toapanta

Fuente: Entrevista y planificación de docentes.

## **Análisis y discusión**

Con el análisis de los datos recogidos en las planificaciones de clase y la entrevista, se determina que no todas las planificaciones de los docentes incluyen actividades relacionadas para desarrollar el pensamiento creativo y tampoco utilizan el juego de representación como una estrategia pedagógica por consecuencia los infantes poseen poca imaginación y creatividad y no desarrollan a cabalidad sus habilidades creativas.

El juego es considerado una de las actividades innatas del ser humano. Al mismo tiempo, el juego es comúnmente conocido por ser la principal actividad que caracteriza la infancia, pues supone una manera espontánea y natural de aproximación a la realidad.

Castro (2005) refiere que las influencias del ambiente y los estímulos mediadores de otros niños más capaces y del docente, favorecen los saberes previos, las actividades lúdicas y la socialización porque la colaboración posibilita que unos imiten a los otros más capaces propiciándose condiciones que fomentan el desarrollo de la creatividad.

Dentro de la investigación bibliográfica se destaca el concepto de un autor quien engloba con más claridad el tema de investigación. Vygotsky (2008) expresó refiriéndose a la creatividad: “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” Esta definición es importante por cuanto conceptualiza la creatividad como un atributo estrictamente humano, una potencialidad biológica y que se manifestará si es estimulada y provocada por la actividad y que puede concretarse hasta en la capacidad creativa.

### **3.2 Idea a defender**

La idea a defender se enmarca en la implicación de los juegos de representación y su influencia en el desarrollo del pensamiento creativo, inicia de una búsqueda profunda de información y revisión bibliográfica, para respaldar de manera teórica las variables de estudio, también se realizó un análisis de datos con instrumentos cualitativos validados por expertos, estableciendo de esta manera la importancia del desarrollo de la creatividad en la primera infancia y la aplicación de los juegos de representación.

Los teóricos del desarrollo humano infantil suelen defender la tesis de que el trabajo de cualquier niño o niña consiste en jugar y, en consecuencia, juego, desarrollo y aprendizaje se encuentran intrínsecamente conectados. (Olmeda , s.f.)

El desarrollo de la creatividad implica que los componentes cognitivo y afectivo motivacional, yacen íntimamente unidos y conducen la actuación del sujeto de forma enlazada como un proceso intencionado que se desarrolla en las personas y se pone en práctica en las actividades humanas: comunicativa, artísticos musicales, danzas, pinturas, dramatizaciones, literatura, científica y otras manifestaciones propias de su desempeño psicosocial.

Toda actividad que potencie la creatividad puede ser por lo consiguiente resultado de una buena motivación didáctica, en colaboración de actividades innovadoras incorporando un componente en general de principios didácticos que enmarquen dentro de medio formal educacional.

## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 Conclusiones

La investigación acerca de los juegos de representación y aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia, permite establecer las siguientes conclusiones.

- A través de la revisión bibliográfica realizada se ha fundamentado, analizado y recopilado información relevante que sustenta teóricamente esta investigación: Los juegos de representación en el desarrollo del pensamiento creativo de los infantes del subnivel inicial 2, permitió comprender la importancia que tienen los juegos de representación para el desarrollo del pensamiento creativo, la inteligencia, imaginación e innovación. Según (Moyles, 2005) El juego desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y placer.
- Se identificó algunos juegos de representación que ayudan a desarrollar el pensamiento creativo en los infantes del subnivel inicial 2, según los resultados de la entrevista de docentes, mediante la realización de estos juegos los infantes deben cumplir con roles designados utilizando su imaginación y creatividad. Según (Ministerio de Educación , 2014) Cuando los niños juegan se involucran de manera integral con cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares.
- Los juegos de representación se utilizan en el aula para desarrollar en los infantes habilidades sociales, mediante este juego los niños imitan algunas situaciones reales. Según (Soliz, 2016) El juego ayuda al niño a relacionarse con las demás personas que le rodean, a imitar situaciones que vive a diario en sus entornos a representar roles y actividades de las personas que observa en su realidad.

## 4.2 Recomendaciones

- Se debe emplear los juegos de representación de una manera lúdica y dinámica para desarrollar el pensamiento creativo en los infantes y de esta manera prepararlos para la vida adulta, logrando en los niños la habilidad de resolver problemas.
- Se debe utilizar diferentes tipos de juegos simbólicos dentro del aula para desarrollar el pensamiento creativo de los infantes, mediante el empleo de actividades lúdicas y motivadoras, para desarrollar la creatividad y por ende su pensamiento creativo, a la vez que se divierte y relaja.
- El docente de educación inicial deberá innovar la manera de aplicar el juego de representación con los infantes, siendo más dinámico, pensante, respetuoso del pensar, entonces se va dando otra forma a su estilo de impartir clases y comienza a ver de otra manera el mismo aprendizaje y alcanzar a desarrollar el pensamiento creativo de los infantes.

## MATERIALES DE REFERENCIA

### Referencias

- Andalucía. (2008). *Desarrollo de la Creatividad infantil*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd13433.pdf>
- Avalos, L. (2006). *El desarrollo de la creatividad en el niño de preescolar*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/24384.pdf>
- Cardenas , Y. (2015). *Discursos acerca del juego y la infancia: apuntes sobre la difusión de una narrativa*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3845/384541744010.pdf>
- Chavez, J. (2016). *La dramatización para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de la Institución*. Obtenido de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/24201/Chavez\\_SGJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/24201/Chavez_SGJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- El juego y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años*. (2017). Obtenido de <https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2018/11/%E2%80%9CLA-contribucio%CC%81n-del-juego-infantil-al-desarrollo-de-habilidades-para-el-cambio-social-activo%E2%80%9D.pdf>
- Fernández , C., & Baptista, P. (2017). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hudson, G. (2019). *Qué es la creatividad y cómo se desarrolla*. Obtenido de <https://www.creatividad.cloud/definiciones-de-creatividad-y-algunos-secretos-para-empezar-a-desarrollarla/>

Jacome, M. (2005). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los infantes.*

Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2395/1/INFLUENCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20CREATIVIDAD%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%203%20A%204%20A%C3%91OS..pdf>

Kiessling, C. (2015). *El juego dramático en la educación infantil.* Obtenido de

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING%20RIBEIRO%2C%20CLAUDIA%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lujan, R. (2013). *El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primaria.*

Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/19663.pdf>

Martínez, P. (2012). *Qué es el pensamiento creativo.* Obtenido de

[http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1132-12962012000200012](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962012000200012)

Meneses, M., & Monge, M. (2010). *El juego en los niños: enfoque teórico.* Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Merchan, N., & Navarro, E. (2015). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de niños y niñas de 3 y 4 años.* Obtenido de

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2395/1/INFLUENCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20CREATIVIDAD%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%203%20A%204%20A%C3%91OS..pdf>

Merchan, N., & Navarro, M. (s.f.). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los infantes.* Obtenido de

<http://201.159.222.36/bitstream/123456789/2395/1/INFLUENCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20CREATIVIDAD%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%203%20A%204%20A%C3%91OS..pdf>

- Ministerio de Educación . (2014). *Curriculum de Educación Inicial 2014*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Moyles, J. (2005). *Influencia del juego en el desarrollo del pensamiento infantil*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2395/1/INFLUENCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20CREATIVIDAD%20DE%20LOS%20NI%20%C3%91OS%20Y%20NI%20%C3%91AS%20DE%203%20A%204%20A%20%C3%91OS..pdf>
- Olmeda , G. (s.f.). *La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo*. Obtenido de <https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2018/11/%E2%80%9CLa-contribucio%CC%81n-del-juego-infantil-al-desarrollo-de-habilidades-para-el-cambio-social-activo%E2%80%9D.pdf>
- Rojas, I. (2012). *Importancia de las funciones mentales básicas (FMB)*. Obtenido de ABC Escolar.: <https://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/importancia-de-las-funciones-mentales-basicas-fmb-371786.html>
- Sanchez , N., Velazquez , M., Aguirre, F., & Alhuay, J. (2017). *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>
- Serra, S. (2015). *Importancia del juego en los niños* . Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/283308819\\_Importancia\\_del\\_juego\\_para\\_los\\_ninos](https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos)
- Silva, A. (2018). Conceptualización de los modelos de estilos de aprendizaje. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, Spring Edition. Volumen 11. N° 21. Obtenido de Revista de Estilos de Aprendizaje.

- Soliz Solano, R. P. (2016). *Desarrollo del pensamiento creativo*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12136/1/T-UCE-0010.1524.pdf>
- Soliz, R. (2016). *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico* . Obtenido de [www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12136/1/T-UCE-0010.1524.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12136/1/T-UCE-0010.1524.pdf)
- Vera, J. (2018). *Estrategias para el desarrollo de la creatividad en los niños de la etapa preescolar*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>
- Villalobos, M. E. (2009). *El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/679/67916260005.pdf>
- Vygotsky. (2008). *Pensamiento creativo*. Obtenido de [file:///C:/Users/USER/Downloads/7281-Texto%20del%20art%C3%ADculo-15513-2-10-20170410%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/7281-Texto%20del%20art%C3%ADculo-15513-2-10-20170410%20(1).pdf)
- Waisburd, G. (2009). *Pensamiento creativo e innovación*. Obtenido de <https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>
- Zambrano, E., & Zambrano, P. (2016). *Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatural de niños y niñas*. Obtenido de <https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/201/1/ULEAM-PRIM-0006.pdf>

## ANEXOS

### Anexos 1: Carta de compromiso

**CARTA DE COMPROMISO**

Ambato, 28 de mayo del 2020

**Doctor**  
**Marcelo Núñez Espinoza**  
**Presidente de la Unidad de Titulación**  
**Carrera de Educación Parvularia**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Presente**

Yo, Carmita Arias Espin en mi calidad de Representante Legal de la Unidad Educativa "Nueva Era", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: **"Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia"** propuesto por la estudiante **Flerida Andrea Toapanta Collaguaso**, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° **1805005624**, estudiante de la Carrera de Educación Parvularia 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.

Cordialmente,



**Carmita Arias Espin**  
**RUC: 1801689355001**  
**0980621722 /2521293**  
**centroeducativonuevaera@gmail.com**

*Ven hay mucho que aprender...!*

**Dirección:** Venezuela y Puerto Rico - Ingahurco **e-mail:** centroeducativonuevaera@gmail.com  
**Tel:** 032 521293 - 2521436 - 0984957504 - 0998668924

## Anexo 2: Red de inclusión

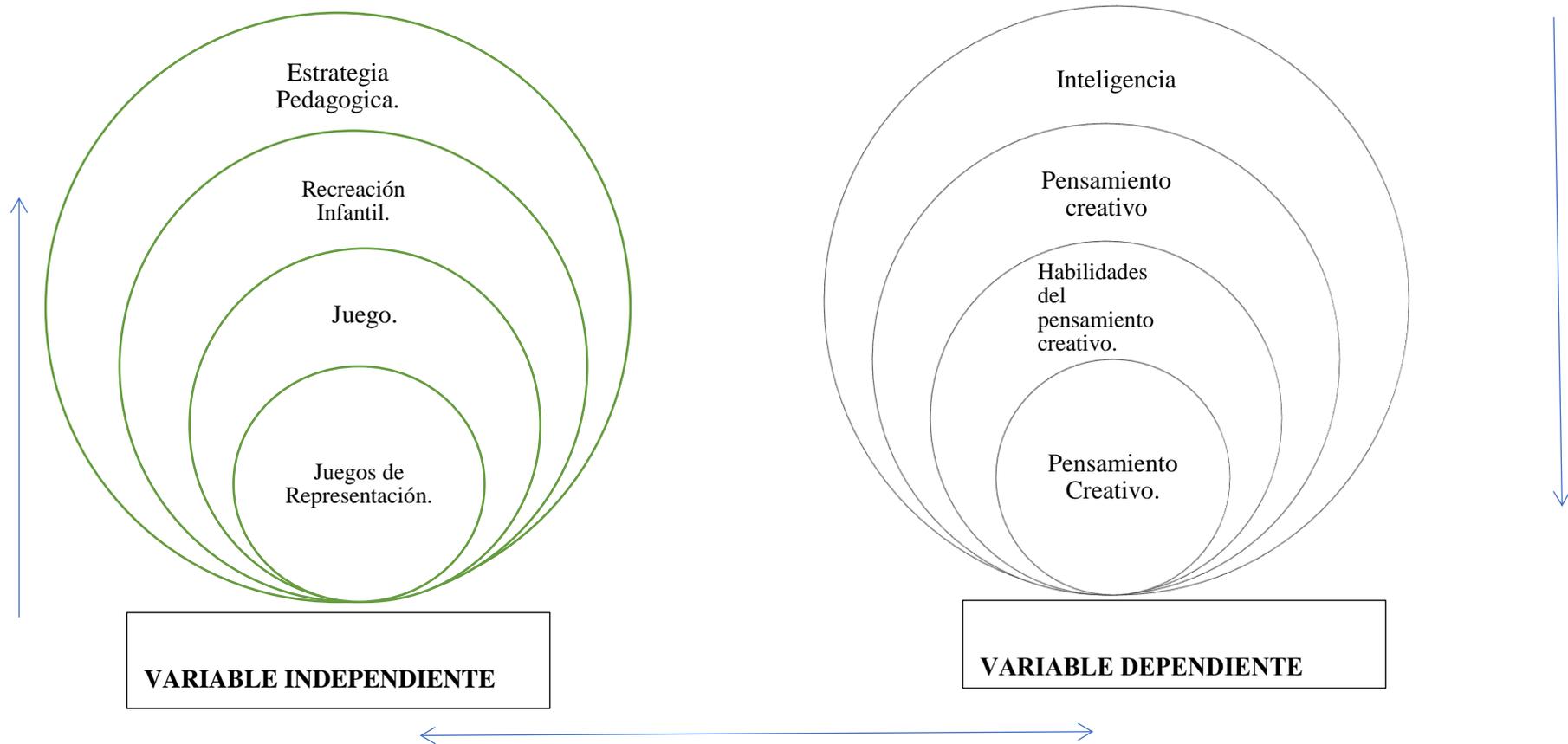


Figura N° 1: Red de Inclusión  
Elaborado por: Andrea Toapanta  
Fuente: VI yVD.

### Anexo 3: Operalización de las variables

#### Operación de la Variable Independiente: Juegos de Representación

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems/ Preguntas	Técnica	Instrumento
El juego de representación es la capacidad de imaginar hechos reales, a través de este juego el niño representa los roles y situaciones del mundo que le rodea, también les ayuda ampliar el lenguaje, desarrollar la empatía y consolidar sus representaciones mentales.	Imaginación  Simulación  Simbolización	Expresión  Creatividad  Imitación de conductas o roles  Identidad  Representación mental  Pensamiento	¿Utiliza el juego como estrategia en el proceso de enseñanza – aprendizaje?  ¿Qué entiende usted por juego de representación?  ¿Considera que el juego de representación es una estrategia lúdica de aprendizaje?  ¿Qué tipos de juegos de representación, cumplen la función de activador de la creatividad?  ¿Se aplican juegos de representación como generadores de procesos de desarrollo del pensamiento creativo, en la institución educativa donde usted labora?	Entrevista	Cuestionario dirigido a docentes

Operación de la Variable Dependiente: Pensamiento Creativo

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems/ Preguntas	Técnica	Instrumento
El pensamiento creativo es aquel que se utiliza en la creación o modificación de algo, introduciendo novedades, es decir, la producción de nuevas ideas para desarrollar o modificar algo existente. (Waisburd, 2009)	Habilidades cognitivas.  Habilidades creativas	Análisis Síntesis Fluidez Flexibilidad Novedad Originalidad	¿Desde la perspectiva como docente, qué es el pensamiento creativo para usted? ¿Cree usted que es importante desarrollar el pensamiento creativo desde la primera infancia? ¿Qué características tiene el pensamiento creativo infantil? ¿Considera que el juego de representación es una estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo infantil?	Entrevista	Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Andrea Toapanta.

Fuente: Operacionalización de Variables.

## Anexo 4: Instrumento de validación por experto.

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



### FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN



### CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

**Objetivo:** Validar la entrevista por expertos en dominio del tema sobre: Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia para posterior aplicación del instrumento en el proyecto de investigación.

**Fecha:** Julio del 2020.

**Tema del proyecto:** Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia.

**Objetivo del proyecto:** Analizar el aporte de los juegos de representación en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

**Instrucciones:** A continuación se presenta 9 preguntas que buscan información para el proyecto de investigación, solicito evaluar el contenido, pertinencia, estructura de cada una con la escala del 1 - 5 siendo **5** el nivel **totalmente aceptable** y siendo **1** el nivel **nada aceptable**.

### ENTREVISTA SOBRE LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN Y SU APOORTE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA PRIMERA INFANCIA.

1. ¿Utiliza el juego como estrategia en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación(Aporta a los objetivos)	X				
Estructura(Redacción y Ortografía)	X				

**2. ¿Qué entiende usted por juego de representación?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**3. ¿Considera que el juego de representación es una estrategia lúdica de aprendizaje?**

Si ( )  
NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**4. ¿Desde la perspectiva como docente, qué es el pensamiento creativo para usted?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (Medianamente aceptable)	2 (Poco aceptable)	1 (Nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**5. ¿Qué tipos de juegos de representación, cumplen la función de activador de la creatividad?**

	5	4	3	2	1

	(Totalmente aceptable)	(Aceptable con cambios)	(medianamente aceptable)	(poco aceptable)	(nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	<b>X</b>				
Estructura (Redacción y Ortografía)		<b>X</b>			

**6. ¿Cree usted que es importante desarrollar el pensamiento creativo desde la primera infancia?**

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	<b>X</b>				
Estructura (Redacción y Ortografía)	<b>X</b>				

**7. ¿Qué características tiene el pensamiento creativo infantil?**

	5	4	3	2	1
_____					

	(Totalmente aceptable)	(Aceptable con cambios)	(medianamente aceptable)	(poco aceptable)	(nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**8. ¿Considera que el juego de representación es una estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo infantil?**

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**9. ¿Se aplican juegos de representación como generadores de procesos de desarrollo del pensamiento creativo, en la institución educativa donde usted labora?**

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**Experto:** Dr. Héctor Emilio Hurtado Puga

**Título:** Doctor en Comunicación Educativa

**Experiencia Laboral:** 30 años



**Firma:** \_\_\_\_\_

Dr. Héctor Emilio Hurtado Puga

COORDINADOR CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.

## Anexo 5: Instrumento de validación por expertos



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



**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS**

**Objetivo:** Validar la entrevista por expertos en dominio del tema sobre: Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia para posterior aplicación del instrumento en el proyecto de investigación.

**Fecha:** Julio del 2020.

**Tema del proyecto:** Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia.

**Objetivo del proyecto:** Analizar el aporte de los juegos de representación en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

**Instrucciones:** A continuación se presenta 9 preguntas que buscan información para el proyecto de investigación, solicito evaluar el contenido, pertinencia, estructura de cada una con la escala del 1 - 5 siendo **5** el nivel **totalmente aceptable** y siendo **1** el nivel **nada aceptable**.

**ENTREVISTA SOBRE LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN Y SU APOORTE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA PRIMERA INFANCIA.**

**5. ¿Utiliza el juego como estrategia en el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación(Aporta a los objetivos)	X				
Estructura(Redacción y Ortografía)	X				

**6. ¿Qué entiende usted por juego de representación?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**7. ¿Considera que el juego de representación es una estrategia lúdica de aprendizaje?**

Si ( )  
NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**8. ¿Desde la perspectiva como docente, qué es el pensamiento creativo para usted?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (Medianamente aceptable)	2 (Poco aceptable)	1 (Nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**5. ¿Qué tipos de juegos de representación, cumplen la función de activador de la creatividad?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)		X			

**6. ¿Cree usted que es importante desarrollar el pensamiento creativo desde la primera infancia?**

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**7. ¿Qué características tiene el pensamiento creativo infantil?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	<b>X</b>				
Estructura (Redacción y Ortografía)	<b>X</b>				

**8. ¿Considera que el juego de representación es una estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo infantil?**

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)					<b>X</b>
Estructura (Redacción y Ortografía)					<b>X</b>

**9. ¿Se aplican juegos de representación como generadores de procesos de desarrollo del pensamiento creativo, en la institución educativa donde usted labora?**

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)					X
Estructura (Redacción y Ortografía)					X

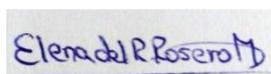
**Nombre del experto:** Psc Elena Rosero Mg

**C.C:** 1803459401

**Título:** Magister en Psicología Educativa

**Experiencia en el área de la investigación:** Docencia Universitaria e Investigación

**Firma**



## Anexo 6: Instrumento de validación por expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA  
EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

**Objetivo:** Validar la entrevista por expertos en dominio del tema sobre: Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia para posterior aplicación del instrumento en el proyecto de investigación.

**Fecha:** Julio del 2020.

**Tema del proyecto:** Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia.

**Objetivo del proyecto:** Analizar el aporte de los juegos de representación en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

**Instrucciones:** A continuación se presenta 9 preguntas que buscan información para el proyecto de investigación, solicito evaluar el contenido, pertinencia, estructura de cada una con la escala del 1 - 5 siendo **5** el nivel **totalmente aceptable** y siendo **1** el nivel **nada aceptable**.

#### ENTREVISTA SOBRE LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN Y SU APORTE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA PRIMERA INFANCIA.

1. ¿Utiliza el juego como estrategia en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**2. ¿Qué entiende usted por juego de representación?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**3. ¿Considera que el juego de representación es una estrategia lúdica de aprendizaje?**

Si ( )  
NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**4. ¿Desde la perspectiva como docente, qué es el pensamiento creativo para usted?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (Medianamente aceptable)	2 (Poco aceptable)	1 (Nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**5. ¿Qué tipos de juegos de representación, cumplen la función de activador de la creatividad?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**6. ¿Cree usted que es importante desarrollar el pensamiento creativo desde la primera infancia?**

Si ( )  
NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**7. ¿Qué características tiene el pensamiento creativo infantil?**

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**8. ¿Considera que el juego de representación es una estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo infantil?**

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**9. ¿Se aplican juegos de representación como generadores de procesos de desarrollo del pensamiento creativo, en la institución educativa donde usted labora?**

Si ( )

NO ( )

Porque: \_\_\_\_\_

	5 (Totalmente aceptable)	4 (Aceptable con cambios)	3 (medianamente aceptable)	2 (poco aceptable)	1 (nada aceptable)
Pertinencia a la investigación (Aporta a los objetivos)	X				
Estructura (Redacción y Ortografía)	X				

**Nombre del experto:** Lcda. Mayra I. Barrera G., Mg.

**C.C:** 1803743358

**Título:** Mg. En Gerencia y Mediación en Centros Educativos Infantiles

**Experiencia en el área de la investigación:** 2 años en proyectos de investigación



## Anexo 7: Entrevista a docentes



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



**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS**  
**ENTREVISTA**

**Fecha:** 10/08/2020

**Hora:** 16:00 pm

**Lugar (ciudad y sitio específico):** Ambato

**Entrevistador(a):** Andrea Toapanta

**Entrevistado(a):** Lcda. Estefanía Moya

**Edad:** 29 años

**Género:** Femenino

**Puesto:** Docente

### **Introducción:**

Esta presente entrevista tiene como fin, recopilar información sobre los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia, mediante personal profesional en el área de educación inicial la misma que ha sido seleccionada por sus conocimientos y amplia trayectoria en el ámbito educativo.

### **Características:**

La entrevista será totalmente confidencial, no durará más de 60 minutos.

### **Preguntas:**

**1.- ¿Utiliza el juego como estrategia en el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

Si ( x )

NO ( )

**¿Por qué?:** Sirve de motivación para generar aprendizajes significativos en nuestros estudiantes en educación inicial el aprendizaje es a través del juego trabajo.

**2. ¿Qué entiende usted por juego de representación?**

Entiendo cómo las actividades en las que los niños realizan expresiones corporales, como imitaciones de roles, gestos, dramatizaciones, etc.

**3. ¿Considera que el juego de representación es una estrategia lúdica de aprendizaje?**

Si (x)

NO ( )

**¿Por qué?:** Toda actividad que involucra participación activa y favorece el desarrollo de ámbitos de aprendizaje es considerada como una estrategia y que mejor manera de tener el interés de nuestros niños lúdicamente.

**4. ¿Desde la perspectiva como docente, que es el pensamiento creativo para usted?**

Es la capacidad de crear, construir nuevos aprendizajes a través de la imaginación y de ideas novedosas.

**5. ¿Qué tipos de juegos de representación, cumplen la función de activador de la creatividad?**

Representación de roles, Juego simbólico, actividades que involucren técnicas grafoplásticas.

**6. ¿Cree usted que es importante desarrollar el pensamiento creativo desde la primera infancia?**

Considero que sí, es muy importante dar valor a la creatividad de nuestros niños desde temprana edad, los maestros solo somos orientadores, los pequeños son quienes descubren sus propios aprendizajes a su tiempo y manera.

**7. ¿Qué características tiene el pensamiento creativo infantil?**

Curiosidad, capacidad diferente de percepción, imaginación, originalidad.

**8. ¿Considera que el juego de representación es una estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo infantil?**

Si ( x )

NO ( )

**¿Por qué?:** A través del juego se puede fortalecer la experiencia de aprendizaje y generar aprendizajes que para los niños cuando exploran y descubren son de gran valor e importancia.

**9. ¿Se aplican juegos de representación como generadores de procesos de desarrollo del pensamiento creativo, en la institución educativa donde usted labora?**

Si (x )

NO ( )

**¿Por qué?:** Educación Inicial es interdisciplinaria y trabajamos a base del juego trabajo explorando en rincones de aprendizaje.

**Observaciones:** El tema es de gran importancia en nuestro nivel, así que apoyo la atención brindada a cubrir las necesidades de nuestros pequeños con temas de interés.

**Agradecimiento:**

Muchas gracias por brindarme su apoyo llenando esta entrevista y reitero que la información obtenida es de total confiabilidad y será utilizada únicamente con fines académicos.

## Anexo 8: Registro Documental



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



### REGISTRO DOCUMENTAL: ANÁLISIS DE LAS PLANIFICACIONES

**TEMA:** “LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN Y SU APORTE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA PRIMERA INFANCIA”

<b>CATEGORÍAS</b>	<b>ACTIVIDADES PLANIFICADAS</b>	<b>ANÁLISIS DEL APORTE A LA VARIABLE INDEPENDIENTE</b> <b>JUEGOS DE REPRESENTACIÓN</b>	<b>ANÁLISIS GENERAL POR PLANIFICACIÓN</b>
<b>JUEGOS DE REPRESENTACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Juego “El gato y el ratón”</li><li>• Presentación y análisis de láminas didácticas o carteles de los animales domésticos.</li></ul>	Estas actividades ayudan a los niños y niñas a desarrollar el pensamiento creativo porque mediante el juego “el gato y el	Se observa de manera general que en la planificación tanto destrezas como actividades

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imitación de sonidos de animales domésticos</li> </ul>	ratón” los infantes imitan a estos amínales.	no cuentan con juegos de representación y por consiguiente tampoco contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo infantil lo que conlleva a que el niño o niña tenga poca imaginación y dificultad en el momento de solucionar problemas.
<b>IMAGINACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretación de la canción: “Mis amigas las plantas”</li> <li>• Diálogo acerca de la utilidad que nos brindan las plantas, estableciendo en forma grupal diferencias entre ellas.</li> <li>• Nominación de algunas plantas de otros lugares o que sean desconocidas explicando su utilidad y degustación de una agüita aromática</li> </ul>	Estas actividades no aportan al desarrollo del pensamiento creativo infantil ni a la imaginación de los infantes porque su objetivo es que el niño conozca el proceso del ciclo vital de las plantas.	
<b>SIMULACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecución del experimento: “Mi plantita”</li> <li>• Procedimiento: Se toma un vaso plástico y se le coloca una pequeña porción de algodón en el fondo; a continuación de coloca unas tres semillas o granos de frejol, arveja o</li> </ul>	Estas actividades ayudan al niño o niña a vivenciar paso a paso la germinación de una planta, por	

	<p>lenteja, y se derrama unas cuantas gotitas de agua sobre dichas semillas. Observaremos que con el paso de los días empieza a germinar una hermosa plantita a la cual podemos trasplantar a la tierra o en una maceta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición individual de los trabajos conseguidos en la experimentación.</li> </ul>	<p>lo tanto, no aporta al desarrollo del pensamiento creativo.</p>	
<b>SIMBOLIZACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización de las actividades que se van a realizar dentro y fuera del aula para evitar la contaminación.</li> <li>• Elaboración de cestos de basura diferenciada con cajas de cartón para el aula, conversando acerca de la importancia de evitar la contaminación.</li> </ul>	<p>Estas actividades ayudan al niño o niña a desarrollar el valor del respeto al medio ambiente y evitar la contaminación, por lo tanto, no aporta al desarrollo del pensamiento creativo infantil.</p>	

<b>CATEGORÍAS</b>	<b>ACTIVIDADES PLANIFICADAS</b>	<b>ANÁLISIS DEL APOORTE A LA VARIABLE DEPENDIENTE PENSAMIENTO CREATIVO</b>	<b>ANÁLISIS GENERAL POR PLANIFICACIÓN</b>
<b>PENSAMIENTO CREATIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar sobre la importancia de lavarse las manos antes de realizar los trabajos, después de utilizar el baño y antes de comer.</li> <li>• Conversar sobre la importancia de cepillarse los dientes</li> </ul>	Mediante estas actividades el niño o la niña adquieren hábitos de higiene es por eso que esta actividad no aporta en cuanto se refiere al desarrollo del pensamiento creativo.	Se observa de manera general que en la planificación tanto destrezas como actividades no cuentan con juegos de representación y por consiguiente tampoco contribuyen al desarrollo
<b>HABILIDADES COGNITIVAS.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un recorrido por el patio de juegos e identificar los mismos</li> <li>• Conversar sobre la prevención de accidentes durante el recreo.</li> <li>• Reconocer los peligros que hay cuando no se utilizan</li> </ul>	Esta actividad ayuda a los niños y niñas a identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato comprendiendo las normas de prevención	del pensamiento creativo infantil lo que conlleva a que el niño o niña presente un nivel bajo de creatividad.

	correctamente los juegos infantiles	planteadas por el adulto por lo tanto no aporta en el desarrollo del pensamiento creativo.	
<b>HABILIDADES CREATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificar los juguetes por su tamaño: grandes y pequeños.</li> <li>• Identificar objetos grandes y pequeños en el aula.</li> </ul>	Estas actividades ayudan a los niños y niñas adquirir la noción de tamaño por medio de objetos de su entorno por lo tanto no aporta en el desarrollo del pensamiento creativo.	

Tabla N.º 3: Registro Documental.

Elaborado por: Andrea Toapanta

Fuente: Análisis de las planificaciones.

-