



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES
Y EDUCACIÓN**



PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADEMICA DOCENTE

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“LOS JUEGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
CREATIVIDAD MOTRIZ EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82361 DE CHOLOCAL”**

PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autores:

Alfonso Enrique Gavidia Sabogal

Yessica Aveline Monzón Ochoa

Asesor: MSc.Grimaldo Dermalí Benavides Campos

Cajabamba, Marzo 2018

RESUMEN

La Creatividad motriz, es la capacidad intrínsecamente humana de vivir la corporeidad para utilizar la potencialidad (cognitiva, afectiva, social, motriz) del individuo en la búsqueda innovadora de una idea valiosa. La Institución Educativa N° 82361 de Cholocal, como parte de este contexto no escapa a esta realidad, específicamente en el aula de los niños y niñas del Segundo Grado observamos la siguiente situación problemática: Limitados niveles de Creatividad Motriz. Falta de originalidad motriz, la hipótesis planteada es, si utilizamos óptimamente los Juegos Educativos, entonces se mejorarán los niveles de Creatividad motriz en los niños del Segundo Grado de la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal. El objetivo general es demostrar que los Juegos Educativos mejoran los niveles de Creatividad Motriz en los niños del Segundo Grado en la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal., as bases teóricas científicas que sustentan la investigación es la **Teoría de Edward De Bono** , y la teoría de las inteligencias múltiples. Las variables de estudio son los juegos educativos como variable independiente y la variable dependiente la creatividad motriz, la muestra estará representada por 15 alumnos, del Segundo Grado de la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal, de los cuales 8 son niños y 7 niñas, dicha muestra oscila entre las edades de 07 y 09 años. Dicha muestra fue seleccionada no probabilística y de manera intencional. Los resultados diagnósticos, en las categorías de Configuración espacio temporal 7 de 15 son deficientes, en la categoría interacción espacio temporal 6 de los 15 estudiantes están el nivel deficiente, en la categoría expresividad comunitaria 5 de los 15 estudiantes están en el nivel deficiente, en la categoría transformación comportamental y simbólica 5 de los 15 estudiantes están en el nivel deficiente

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título:

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82361 DE CHOLOCAL”

1.2. Autores:

Gavidia Sabogal, Alfonso Enrique

Monzón Ochoa, Yessica Aveline

1.3. Asesor: Grimaldo Benavides Campos

1.4. Línea de investigación: Didáctica: Proceso enseñanza - aprendizaje

1.5. Lugar: Cholocal

1.6. Duración estimada del proyecto

1.6.1. Fecha de inicio : Abril del 2017

1.6.2. Fecha de término: Setiembre 2018

2. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Síntesis de la situación problemática

Vivimos la era de las reformas escolares, la obligación de la educación es preparar, de un modo eficaz, a los alumnos para dar respuesta a los cambios que se producen en una sociedad variante. La pedagogía de la creatividad, el diagnóstico y el cultivo de la misma, es un objeto capital de toda formación. El cambio constante y acelerado que experimenta la sociedad, demanda preparar al alumnado para que se conviertan en personas que resuelvan situaciones imprevistas con la mayor creatividad, por lo que su preparación deberá incluir como aspecto novedoso y relevante, elementos para un adecuado desarrollo de la creatividad.

Aunque no queramos reconocerlo, el ideal es llevar a cabo una actividad creadora que vaya adquiriendo cada día mayor importancia, que lo convierta en un objetivo fundamental de la educación presente y futura, por el contrario, la práctica responde a un sistema educativo donde la memorización y la repetición son eje principal del aprendizaje de los alumnos. Hay que actuar de acuerdo a los ideales y a la necesidad educativa y para lograrlo, la educación tiene que facilitar la expresión, la comunicación de las propias ideas en un ambiente de confianza, enseñar compartiendo opiniones, creer en el propio juicio.

La Institución Educativa N° 82361 de Cholocal, como parte de este contexto no escapa a esta realidad, específicamente en el aula de los niños y niñas del Segundo Grado observamos la siguiente situación problemática: Limitados niveles de Creatividad Motriz.

La Creatividad motriz, es la capacidad intrínsecamente humana de vivir la corporeidad para utilizar la potencialidad (cognitiva, afectiva, social, motriz) del individuo en la búsqueda innovadora de una idea valiosa.

Dicho problema se debe a los obstáculos que tiene la Educación Física, como son los malos ejemplos, que en algunos casos, los medios de comunicación y la propia sociedad orientan hacia una actividad física centrada en el deporte y en especial el de élite. En éste, contexto los niños ven un ejemplo de actuación que propician unos estereotipos que limitan su capacidad para crear propuestas motrices propias. Desde el ámbito educativo y concretamente, a través de los Juegos Educativos se debe potenciar la motricidad del YO personal e individual con sus posibilidades y limitaciones.

Falta de originalidad motriz, se manifiesta en la carencia de soluciones corporales inusuales, infrecuentes e ingeniosas, la limitada fluidez o productividad motriz, falta de diversidad de respuestas motrices, flexibilidad motriz mental, acciones motrices que coinciden con distintos tipos de categorías de respuestas, elaboración motriz calidad de las respuestas motrices, sensibilidad motriz ante los problemas, curiosidad motriz por innovar, mejorar, descubrir fallos, redefinición motriz elaboración de respuestas motrices haciendo un uso distinto para lo que en el principio se creó un recurso material, inventar hipótesis motrices formulación de una o más posibilidades que justifiquen la solución de un problema motriz, mejorar el producto motriz respuestas motrices que superen en originalidad motriz, elaboración motriz a las propuestas creadas en un principio, establecer relaciones motrices remotas capacidad que aúna la flexibilidad mental motriz, la sensibilidad motriz y la síntesis motriz, síntesis motriz fusión de acciones motrices variadas articulando una unidad para ofrecer respuestas motrices diversas, abstracción motriz capacidad que le permite excluir lo secundario para descubrir lo importante y poder ofrecer las

soluciones motrices más adecuadas, análisis motriz descomponer las propuestas motrices en todas sus partes para estudiarla y poder ofrecer una respuesta, organización MOTRIZ dentro de la síntesis motriz, fusionar coherentemente y de forma coordinada acciones motrices variadas articulando una unidad para ofrecer respuestas motrices.

Frente a la citada realidad nos planteamos la siguiente interrogante:

2.2. Formulación del problema de investigación

¿De qué manera influirán los Juegos Educativos en el desarrollo de la Creatividad Motriz en los niños del Segundo Grado en la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal?

2.3. Hipótesis

Si utilizamos óptimamente los Juegos Educativos, entonces se mejorarán los niveles de Creatividad motriz en los niños del Segundo Grado de la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal.

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo General

Demostrar que los Juegos Educativos mejoran los niveles de Creatividad Motriz en los niños del Segundo Grado en la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal.

2.4.2. Objetivos Específicos

Identificar los niveles de creatividad motriz en los niños del Segundo Grado en la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal, a través de una prueba de entrada.

Ejecutar sesiones de aprendizaje, con los niños del Segundo Grado de la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal, para mejorar las capacidades motrices de los niños de la muestra de estudio.

Aplicar una prueba de salida a los niños del Segundo Grado de la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal, para comprobar el logro de los niveles de Creatividad Motriz.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

El presente Proyecto cuenta en el medio con los siguientes antecedentes de estudio.

Lanza (2015). Estrategias Didácticas Para El Desarrollo De La Creatividad En Educación Primaria. Concluye que la creatividad es una capacidad humana, que, como cualquier otra, es susceptible de mejora y desarrollo. En este sentido, la escuela en general, y el docente en particular, juegan un papel fundamental, ya que es a través del proceso educativo donde la creatividad –como atributo individual- puede ser potenciada. Si se dota a los alumnos de originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza y seguridad estaremos educando la creatividad. Por ello, la creación de un ambiente adecuado supone el primer paso para generar un clima de libertad que invite a la génesis y libre expresión de ideas, donde el docente, lejos de sancionar el pensamiento divergente de los discentes, lo estimula a través de diferentes prácticas pedagógicas en un entorno de respeto, ayuda, confianza y cooperación.

Calderón (2014), en su tesis: “La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué” (2014). Concluyen que durante el proceso de investigación realizado en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, se logró el reconocimiento de algunas problemáticas relacionadas con la educación desde el nivel preescolar, dadas las características de los niños y las conductas que las evidenciaron; ante esto, el proceso que se llevó a cabo fue continuo haciéndose un seguimiento y evaluación permanente, metódica y participativa, logrando así garantizar la objetividad y disminuir posibles equivocaciones durante la investigación.

Pérez, (2013). En su tesis: La creatividad motriz en las clases de Educación Física en niñas y niños del grado preescolar. Llegan a las siguientes conclusiones: Los fundamentos teóricos metodológicos confirman que las acciones educativas constituyen una herramienta para potenciar la creatividad motriz a través de las clases de Educación Física en niños de edad preescolar. La caracterización realizada sobre las particularidades que adquiere el desarrollo de la creatividad motriz manifestó las limitaciones existentes a través de las clases de Educación Física, en niños de edad preescolar del círculo infantil Rayitos de sol del municipio Urbano Noris. Las acciones educativas elaboradas y los elementos teóricos acerca del tema, sirven de bibliografía y constituyen un material de apoyo para los profesores de Educación Física para potenciar la creatividad motriz, a través de las clases de Educación Física.

Saavedra (2012) realizó una investigación denominada Juegos basados en circuitos y su influencia en el desarrollo motor grueso de los niños de Educación Primaria de la I.E 1548 - Chimbote”. El objetivo que estudiaron fue sobre la influencia de los juegos basados en circuitos en el desarrollo motor del niño (as) de Educación Primaria de la I.E 1548 - Chimbote. Para lo cual utilizaron en su investigación el método experimental. Como

resultados muestran que en relación a los niveles de motricidad gruesa los niños del grupo experimental han alcanzado un gran desarrollo de sus habilidades motoras tales como: correr, trepar, lanzar, a diferencia del grupo de control donde no se aplicó estos juegos obtuvo como resultado no favorable en su desarrollo motor grueso , de tal manera al aplicar sesiones de los juegos basados en circuitos a niños y niñas influye significativamente en el desarrollo motor grueso ya que a través de diversas actividades basadas en estrategias tales como: recorrido con obstáculos, canciones concurso y otros. Permiten a los niños (as) desarrollar sus habilidades motoras gruesas.

Calatayud (2014) realizó una investigación sobre “El juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños en las instituciones educativas estatales de Educación Primaria. Distrito de Chimbote - 2015. Con el objetivo de dar a conocer el empleo del juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco de las Instituciones Educativas estatales de Educación Primaria distrito de Chimbote - 2015. Utilizando en su investigación el método descriptivo. Su población está conformada por 74 docentes que elaboraron en las Instituciones Educativas de Educación Primaria en el distrito de Chimbote - 2015. En conclusión se ha demostrado que el 100% de las docentes encuestadas emplean el juego como estrategia de trabajo , de las cuales el 97% lo emplean como parte de la motivación en el desarrollo de actividades de aprendizaje y solo el 3% en todos los pasos en el desarrollo actividades de aprendizaje, llegando a determinar que los que los juegos que emplean las docentes en el trabajo educativo tiene como meta que las niñas y niños sean partícipes de sus aprendizajes a la vez que se sientan inmersos en la realidad que los rodea siendo capaces de afrontar los retos de la vida en sociedad.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Teoría de Edward De Bono

De Bono distingue entre pensamiento creativo y pensamiento reactivo. El pensamiento Reactivo, en el que considera que se basa la mayor parte de la tradición del pensamiento occidental, y consiste en el diálogo y en la argumentación dialéctica, y cuya utilidad consiste en saber reaccionar ante un interlocutor, pero no para generar propuestas; en cambio el pensamiento creativo se centra en producir propuestas, establecer objetivos, evaluar prioridades y generar alternativas.

De Bono afirma que se puede aprender a aplicar el pensamiento creativo lo mismo que se aprende cualquier habilidad. Para conseguirlo hay que racionalizar la confusión que caracteriza al pensamiento, en que la creatividad, la lógica, la información o la esperanza se solapan y nos agobian. De acuerdo con el autor, son la intención y los movimientos para llegar a algo lo que convierte una idea en realidad. La intención del pensar nos convierte a cada uno de nosotros en pensadores. De lo que se trata es de racionalizar el proceso para conseguir alcanzar el objetivo.

Aprender a pensar es una de las asignaturas pendientes en nuestro sistema escolar. Edward de Bono lo que nos propone es métodos que nos permitan enseñar a pensar de manera más eficaz

Ahora bien, ¿cómo podemos utilizar esta teoría o estos conocimientos teóricos en la práctica en los talleres a realizar?

En el momento que a los niños se les encomienda que realicen un trabajo con las tijeras, para lo cual no se les proporcionará un modelo trazado sobre el papel, entonces ellos tendrán toda la libertad para PROPONER la figura a realizar, se les enseñará a plantear objetivos, a evaluar el trabajo suyo y al de los compañeros.

3.2.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples.

Aún cuando el uso de las inteligencias no es una acción selectiva a voluntad, sino que se opera de una manera automática, además no es exclusivista, es decir, que no opera una clase de inteligencia para cada habilidad, sino que la concurrencia de ellas depende del grado de complejidad de la tarea,

Howard Gardner, hace referencia a la Inteligencia Visual Espacial que se basa en la vista y en la capacidad de visualizar un objeto, comprende también la habilidad de crear representaciones mentales internas. En nuestro trabajo utilizaremos esta inteligencia puesto que el niño o niña para realizar un trabajo, previamente lo ejecuta mentalmente

También hace referencia a la Inteligencia Matemática, a menudo llamada también “pensamiento científico”, esta inteligencia se basa en un pensamiento – razonamiento inductivo deductivo, en números y en el reconocimiento de modelos abstractos.

3.2.3. Teoría del Aprentamiento por Descubrimiento

Jerome Bruner: “el alumno aprende haciendo, experimentando, actuando, imitando y manipulando objetos”

Esta teoría plantea que el estudiante incorpora nueva información a su estructura cognitiva, de tal manera que las nociones adquiridas cobran sentido y son retenidas en la memoria, pudiendo luego recuperarse luego con facilidad.

3.2.4. Juego Educativo

El juego es, además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos psicológicos básicos, una actividad educativa de enculturación social. En los juegos se aprende, como afirmaba Sutton Smith en 1980 lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana: El ser y la posibilidad del no-ser.

Si el proceso de aprendizaje que está incluido en los juegos es el de "aprendizaje para el desarrollo", del que habló Vygotsky, el contenido de lo que se aprende debe referirse a aspectos relevantes de la vida. En los juegos se aprende a conocer a los otros y saber qué esperar de ellos; a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar en qué circunstancias posibles. Unas de las características principales son tanto la tranquilidad como alegría emocional que supone la conciencia de saber que sólo es un juego. El contenido básico de los juegos es la experiencia interpsicológica sobre la cual tiene lugar los acontecimientos cognitivos, afectivos, emocionales y sociales que dan significado a los acontecimientos individuales.

En los juegos se aprenden facetas particulares de ese proceso tan complejo que es el de irse convirtiendo en persona., o sea, el ir adquiriendo una identidad social desde la cual pueda interpretarse a sí mismo y al sentido de las cosas. Así podremos decir que el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del

mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación ; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo.

El juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción "del acto al pensamiento", según la idea clave de la teoría de Wallón. La explicación de esta teoría nos indica cómo los procesos del primer movimiento del niño devienen en juegos y más tarde en simbolismos y abstracciones.

La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Tiene, por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo sólo como un pasatiempo o diversión: Es también un aprendizaje para la vida adulta.

En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo. Desde el punto de vista del desarrollo de la persona el juego es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera introduce en el mundo de las relaciones sociales.

Según Chateau es el valor moral del juego, la alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina, experimentar el gozo

del éxito, la conclusión de una "obra", con su proyecto incluido, la terminación de un trabajo arduo.

Y lo sorprendente es que en gran parte de las actividades con las que se enfrenta el niño, la diferencia entre juego y trabajo está sólo en la valencia afectiva con que se enfoque la actividad, y en el grado de voluntariedad e ilusión o superación que se ponga al realizarla. Y es que una misma actividad puede ser propuesta como gratificante o como sancionadora.

Cuando el niño vence las dificultades que él mismo se ha propuesto o aceptado, tiene una alegría más moral que sensorial. Incluso a veces, busca él mismo mayores dificultades y hasta el dolor para superar los obstáculos, situándose así en un camino que le conduce a superar airoosamente las dificultades, al dominio de sí mismo, a su propio perfeccionamiento.

La situación del juego proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que, aunque posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro del entorno, las ventajas del juego se hacen aún más evidentes. Sin embargo, a veces, el juego también puede proporcionar un escape de las presiones de la realidad, aliviar a veces el aburrimiento.

3.2.5. Características

El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.

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 en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.

El juego es voluntario y espontáneo. No es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.

El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.

Con finalidad en sí mismo.

Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo.

Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

3.2.6. Importancia del juego

La importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el niño revela al educador, su genuino carácter, sus defectos y virtudes. Con el juego, los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades.

A través del juego se pueden inculcar muchos principios y valores: generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo.

3.2.7. Tipos de juegos

Esta clasificación sobre los tipos de juegos es una de las muchas que hay. Esta se basaría principalmente en las edades. Así pues tendremos:

Juego Sensomotor: Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, y deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores.

Aun cuando de un modo gradual, y dentro de otros contextos, se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias. "Una nueva experiencia, si no es amedrentadora, atraerá probablemente primero la atención y luego la exploración. Sólo tras haber sido investigada, una nueva característica del entorno podrá ser tratada y disfrutada más ligeramente".

Juego simbólico o representativo: Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos ; pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo, un niño puede pensar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca.

Juegos sujetos a reglas: Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades.

En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde "están" los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo. Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño. Estos juegos de regla inician en la organización Y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

3.2.8. Fases de los Juegos Educativos

Introducción.- Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el Juego Educativo, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de Juegos Educativos.

Desarrollo.- Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del Juego Educativo.

Culminación.- El Juego Educativo, culmina cuando un niño o grupo de niños logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los Juegos Educativos, se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes áreas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Educativos, permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

3.2.9. Creatividad

La creatividad, es la facultad de crear o la capacidad de creación, consiste en encontrar métodos u objetos para realizar tareas de maneras nuevas o distintas, con la intención de satisfacer un propósito. La creatividad permite cumplir los deseos de forma más rápida, fácil, eficiente o económica.

La generación de nuevas ideas y conceptos también se conoce como inventiva, pensamiento original, pensamiento divergente o imaginación constructiva. Se trata de conceptos que suponen el acto de inventar cualquier cosa nueva (es decir, utilizar el ingenio), la capacidad de encontrar soluciones originales y la voluntad de modificar el mundo.

Desde diversas ramas y disciplinas, la ciencia se encarga de estudiar la creatividad, en búsqueda de objetivos y términos lógicos precisos. La inventiva puede considerarse desde un punto de vista técnico, como un proceso, como una característica de la personalidad o como un producto.

Para la psicología, el pensamiento divergente es una actividad contenida por la imaginación, que consiste en realizar algo nuevo o lo mismo pero de manera distinta. Muchos especialistas han analizado la relación entre la creatividad y la inteligencia.

Para la sociología, en cambio, la imaginación constructiva surge a partir de la intervención de tres variables: el campo (los grupos sociales), el dominio (el área o la disciplina) y el individuo. Esto quiere decir que una persona realiza transformaciones en un dominio, que son evaluadas por los grupos sociales.

En rasgos generales, puede afirmarse que un sujeto creativo tiene confianza en sí mismo, fineza de percepción, capacidad intuitiva, imaginación, entusiasmo y curiosidad intelectual.

Por otro lado, I. Taylor defiende que la creatividad está enfocada hacia la comunicación y distingue cinco niveles:

Creatividad Expresiva: forma más elemental de creatividad, caracterizada por espontaneidad y libertad, y desprovista de aptitudes especiales.

Creatividad Productiva: es el nivel de construcción técnica. La espontaneidad y la libertad están restringidas por el saber y el material. Aquí, el individuo se mide con la realidad.

Creatividad Inventiva: inventos y descubrimientos. Se elaboran relaciones novedosas y otras interpretaciones simbólicas. Aquí el individuo desarrolla la flexibilidad.

Creatividad Innovadora: es la profunda comprensión de los principios fundamentales del campo problemático. Una vez comprendidos, llega la innovación.

Creatividad Emergente: son las ideas de las nuevas “escuelas”. Se trata de la reestructuración de otras experiencias.

3.2.10. Factores de la Creatividad

Tal y como vimos en clase, **Guilford** es quien define los factores de la creatividad, a partir de las aptitudes de las personas creativas. Según él, los factores de la creatividad son: Sensibilidad para los problemas, fluidez de pensamiento, flexibilidad de adaptación, originalidad de ideas, capacidad de síntesis, capacidad de análisis, capacidad de reorganización y redefinición, amplitud ideológica y capacidad estimativa.

Estos factores se relacionan con el pensamiento productivo, que se divide en convergente (solo hay una respuesta para un problema) y divergente (existen varios caminos para hallar distintas soluciones). La fluidez, la flexibilidad y la originalidad son los factores que más se relacionan con el pensamiento divergente.

Posteriormente, Guilford añadió los demás factores: sensibilidad para los problemas, evaluación, elaboración y transformación.

Así pues, procederé a ajustar cada factor atendiendo a las definiciones de este teórico:

Fluidez: “totalidad de las ideas producidas en un lapso prefijado”.

Flexibilidad: “cantidad de categorías de asociaciones que pueden diferenciarse claramente”. Cuanto mayor es el número de categorías, más flexibilidad hay. Hacer series de una misma categoría no es ser flexible.

Originalidad: “rareza o carácter singular de las asociaciones. Cuantas más personas tengan una determinada asociación, menor es su grado de originalidad”.

Capacidad de redefinir (transformación): “los individuos creativos pueden vencer más fácilmente los bloqueos variando el planteo de las tareas o reconociendo las condiciones previas”.

Cabe mencionar que se pueden evaluar estas características, sometiendo a los sujetos a exámenes de creatividad. Es el caso del ejercicio que nosotros realizamos en clase, cuando se nos dijo que debíamos pensar en objetos redondos.

Por último, quedan por definir:

Sensibilidad para los problemas (apertura): los creativos son capaces de señalar objetos o situaciones como problemas y así proporcionar la iniciativa de las soluciones. Prestan atención a cosas extraordinarias.

Valoración: es necesaria para la filtración de las mejores ideas y para el desarrollo creador de ideas en general.

Queda claro, por tanto, que los factores de la creatividad se basan en la variedad de soluciones dadas a un problema en concreto; y que, después de proponer distintas alternativas, se debe proceder a su evaluación para elegir aquéllas que mejor resuelvan el dilema dado.

3.2.11. Tipos de Creatividad

Según Taylor, la creatividad se evidencia a través de distintos niveles:

Nivel Expresivo: Representa la forma más elemental de transformación, caracterizándose por la improvisación y la espontaneidad. El hombre es capaz de descubrir nuevas formas de manifestarse, que le permiten por una parte, una autoidentificación y por otra, una mejor comunicación con los demás y con el ambiente. Estas nuevas formas de expresión permiten la captación e inclusión de la vida afectiva, de múltiples matices y relaciones no repetidas.

Nivel Productivo: Se caracteriza por la acentuación del carácter técnico. Su orientación hacia la productividad permite el incremento numérico del producto, el afinamiento de detalles que lo hacen más apto y atractivo. En otras palabras, la improvisación es sustituida por la aplicación de técnicas y estrategias pertinentes y adecuadas al resultado perseguido. Se fija el objetivo a alcanzar, y el resultado es una realización valiosa por su originalidad.

Nivel Inventivo: tiene lugar cuando, superadas las expectativas lógicas, se llegan a manipular determinados elementos del medio. Este nivel de creatividad con valor social, se manifiesta en descubrimientos científicos.

Nivel Innovador: Supone un buen nivel de flexibilidad ideacional y un alto grado de originalidad. El sujeto transforma el medio

comunicando resultados únicos y relevantes. Debe captar las implicaciones y las relaciones existentes entre los elementos. Puede darse en la creación de actitudes hacia el cambio y traslado de cierta información a otros contextos.

Nivel Emergente: La fuerza creativa irrumpe con tal fuerza que ya no se trata de modificar, sino de proponer algo nuevo. Los sujetos aportan ideas radicalmente nuevas. En general se presenta en el lenguaje abstracto. Es el nivel que caracteriza al talento y al ingenio. Como se ha visto, los niveles de creatividad planteados por Taylor, están fundamentalmente orientados hacia una escala de menor a mayor riqueza de la creatividad, aunque este criterio utilizado no es absoluto.

3.3. Definición y operacionalización de variables

3.3.1. Variable Independiente (VI)

Juegos Educativos

Son un conjunto de actividades (físicas o pasivas) libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el ocio que se lleva a cabo con el propósito principal de divertirse/entretenerse, y de las cuales se deriva placer, expresión personal y satisfacción, de manera que la participación en el propio juego provee la gratificación deseada. Son parecidas a las actividades de la infancia. Así, es una actividad lúdica o la práctica de actividades sin esperar recibir nada a cambio, y se desarrolla en ausencia de intereses.

3.3.2. Variable Dependiente (VD)

Creatividad Motriz

Es la capacidad de generar comportamientos motores fluidos, flexibles y originales.

3.3.3. Operacionalización de Variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Índice
Juegos Educativos	Juego de la liga	✓ Normas de convivencia ✓ Normas de control ✓ Normas de disciplina ✓ Fortalecimiento de habilidades sociales: Cognitivas, psicomotrices y las afectivas.	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
	Juego del Rayuelo	✓ Normas de convivencia ✓ Fortalecimiento de habilidades sociales ✓ Fortalecimiento de habilidades cognitivas ✓ Fortalecimiento de habilidades psicomotrices	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
	Juego de las canicas	✓ Normas de convivencia ✓ Normas de control ✓ Normas de disciplina ✓ Fortalecimiento de habilidades Cognitivas, psicomotrices y las afectivas.	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
Creatividad Motriz	Configuración espacio temporal	Fluidez	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Coordinación - Variación	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Variedad	C = Deficiente B = Regular

			A = Bueno AD= Muy Bueno
		originalidad	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
	Interacción espacio temporal	Apertura	C = Deficiente
		Redefinición	B = Regular
		Organización	A = Bueno
		Ritmo	AD= Muy Bueno
	Expresividad comunicativa	Sensibilidad perceptiva	C = Deficiente
		Riqueza expresiva	B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
	Transformación comportamental y simbólica	Autonomía	C = Deficiente
		Penetración	B = Regular
		Simbolización	A = Bueno AD= Muy Bueno
	Sensibilidad emocional y estética	Sensibilidad emotiva	C = Deficiente
		Estética	B = Regular
		Empatía	A = Bueno
		Intuición	AD= Muy Bueno
	Fugacidad de la acción	Espontaneidad	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
	Carácter grupal	Cohesión	C = Deficiente
		Estética	B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación

En el presente estudio de investigación se utilizará el pre – experimental de Pre – Test Post – Test con un solo grupo.

La ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador:

Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (Pre – Test).
Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo.

Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (Post – Test).

Este diseño puede ser esquematizado del siguiente modo:

O_1 X O_2

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Estará representada por 89 niños y niñas que cursan el Segundo Grado en las Instituciones Educativas: N° 82298 de Chanshapamba, N° 82361 de Cholocal, N° 82294 de Cungunday y N° 82302 de Colcabamba de la zona rural del distrito de Cajabamba, de los cuales 46 son niños y 43 niñas, las edades de dicha muestra oscila entre 07 y 09 años y son de condición económica baja.

4.2.2. Muestra de Estudio

Estará representada por 15 alumnos (17,6 %), del Segundo Grado de la Institución Educativa N° 82361 de Cholocal, de los cuales 8 son niños y 7 niñas, dicha muestra oscila entre las edades de 07 y 09 años, son de condición económica baja.

Dicha muestra fue seleccionada no probabilísticamente y de manera intencional.

4.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

4.3.1. Técnicas

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Técnica Evaluativa	<ul style="list-style-type: none">- Prueba de entrada- Prueba de salida

4.3.2. Equipos

Computadora
Proyector
CDs

4.3.3. Materiales

Pelotas
Bastones
Conos

5. ACTIVIDADES Y RECURSOS

5.1. Cronograma

Nº	ACTIVIDADES O TAREAS	AÑO 2017					
		A	M	J	J	A	S
1.	Elaboración del Proyecto	X					
2.	Presentación del Proyecto	X					
3.	Aprobación del Proyecto		X				
4.	Formulación del Marco Teórico		X				
5.	Elaboración y aplicación de instrumentos de recolección de datos		X				
6.	Realización del Trabajo		X				
7.	Procesamiento y aplicación de datos.			X			
8.	Prueba de hipótesis			X			
9.	Elaboración de conclusiones y sugerencias			X			
10.	Redacción del Primer Informe				X		
11.	Revisión y corrección del Informe				X		
12.	Redacción y tipeado del Informe Final				X		
13.	Presentación del Informe Final					X	
14.	Sustentación						X

5.2. Presupuesto y financiamiento

5.2.1. Presupuesto

PARTIDA	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	
			UNITARIO	TOTAL
A) BIENES:				
- Pelotas	8	Unidades	5.00	40.00
- Bastones	12	Unidades	4.00	48.00
- Papel A4 80 g.	2	Millares	40.00	80.00
- Papelógrafos	50	Unidades	0.30	15.00
- Rollo fotográfico	2	Unidades	10.00	20.00
- Plumones	24	Unidades	2.00	24.00
- Lapiceros	24	Unidades	0.50	12.00
- Tizas	2	Cajas-Color	5.00	10.00
TOTAL DE BIENES				249.00
B) SERVICIOS:				
- Revelado de fotografías	01	Rollo	24.00	44.00
- Impresión del Informe Final.	01	Unidad	150.00	150.00
- Copias del Informe Final	02	Unidad	15.00	30.00
- Empastado	03	Unidad	35.00	105.00
- Imprevistos			100.00	100.00
TOTAL DE SERVICIOS				429.00
TOTAL DE GASTOS				678.00

5.2.2. Financiamiento

El presente proyecto será financiado por los investigadores.

BIBLIOGRAFÍA

1. Guilford, J. P. (1957). Creative abilities in the arts. *Psicological Review* (64), 110-118.
2. Guilford, J. P. – (1976) Creatividad: retrospectiva y prospectiva. *Innovación creadora* (1), 9-21.
3. Guilford, J. P. – (1980). La creatividad. En A. Beaudot, *La creatividad*. (19-34). Madrid: Narcea.
4. Guilford, J. P. – (1983). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós Educador.
5. MARIN IBÁÑEZ, R., *La creatividad*, Ceac, Barcelona, 1984.
6. Taylor, C. (1962). A tentative description of the creative individual. *Source books of creative thinking*. Nueva York: Scribner.
7. TRIGO AZA, E., (1989): *Juegos motores y creatividad*, Paidotribo, Barcelona
8. Torrance, E. P. (1965). Seven guides to creativity. *JOHPER*, (abril), 26-27 y 68.
9. Torrance, E. P. – (1975). *Torrance test of creative thinking*. Princenton, N.J.: Personnel Press.
10. Torrance, E. P. – (1976). *La enseñanza creativa*. Madrid: Santillana.
11. Torrance, E. P. – (1977). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Marova.
12. TORRE, S., *Creatividad plural*, PPU, Barcelona, 1993.
13. TORRE, S., *Evaluación de la creatividad*, Escuela Española, Madrid, 1991.
14. TORRE, S., *Educación en la creatividad; recursos para desarrollar la creatividad*, Narcea, Madrid, 1987.
15. <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4-b.htm#>;
<http://www.terra.es/personal/asstib/mes/creativ.htm>

ANEXOS

ANEXO 1

PRUEBA PRE – TEST Y POST – TEST

I. DATOS INFORMATIVOS:

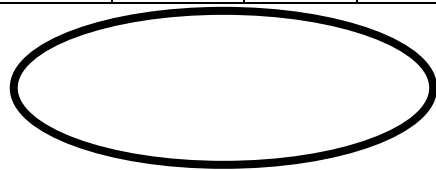
- 1.1. Institución Educativa : N° 82361
- 1.2. Lugar : Cholocal
- 1.3. Nombre del alumno (a) :
- 1.4. Grado de Estudios : Sección :

II. OBJETIVO:

Evaluar la creatividad motriz en los niños de la muestra de estudio a través de la utilización de los Juegos Educativos.

III. CUESTIONARIO:

N°	PARÁMETROS O CATEGORÍAS	FACTORES E INDICADORES	ESCALA			
			DEFICIENTE C	REGULAR B	BUENO O A	MUY BUENO O AD
1	Configuración espacio temporal	Fluidez				
		Coordinación - Variación				
		Variedad				
		originalidad				
2	Interacción espacio temporal	Apertura				
		Redefinición				
		Organización				
		Ritmo				
3	Expresividad comunicativa	Sensibilidad perceptiva				
		Riqueza expresiva				
4	Transformación comportamental y simbólica	Autonomía				
		Penetración				
		Simbolización				

5	Sensibilidad emocional y estética	Sensibilidad emotiva				
		Estética				
		Empatía				
		Intuición				
6	Fugacidad de la acción	Espontaneidad				
7	Carácter grupal	Cohesión				
		Estética				
PUNTAJE TOTAL						

ESCALA DE CALIFICACIÓN

C = DEFICIENTE

B = REGULAR

A = BUENO

AD = MUY BUENO

RESULTADOS DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN

RESULTADOS DEL PRE - TEST

N°	CATEGORÍAS	DEFICIENTE C	REGULAR B	BUENO A	MUY BUENO AD
1	Configuración espacio temporal	7	4	3	1
2	Interacción espacio temporal	6	5	3	1
3	Expresividad comunicativa	5	5	3	2
4	Transformación comportamental y simbólica	5	6	2	2
5	Sensibilidad emocional y estética	6	5	3	1
6	Fugacidad de la acción	7	4	3	1
7	Carácter grupal	6	5	3	1

