

UCLV
Universidad Central
"Marta Abreu" de Las Villas



FEI
Facultad de
Educación Infantil

Educación Primaria

TRABAJO DE DIPLOMA

Título: El desarrollo de la creatividad en los escolares de 2. grado del
S/I Roberto Coco Peredo

Autora: Vivianné Martínez Blanco

Tutor: Drc. Liset Veitía Mederos

MSc Nancy Gallardo Machado.

Santa Clara, junio del 2019
Copyright©UCLV

UCLV
Universidad Central
"Marta Abreu" de Las Villas



FEI
Facultad de
Educación Infantil

Primary Education

DIPLOMA THESIS

Title: The development of the creativity in the escolars of 2 degree.

Author: Vivianné Martínez Blanco

Thesis Director: Drc. Liset Veitía Mederos

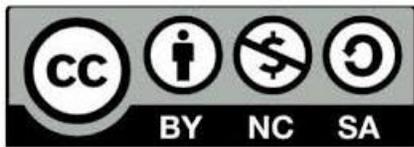
MSc Nancy Gallardo Machado

Santa Clara, June, 2019
Copyright©UCLV

Este documento es Propiedad Patrimonial de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas, y se encuentra depositado en los fondos de la Biblioteca Universitaria “Chiqui Gómez Lubian” subordinada a la Dirección de Información Científico Técnica de la mencionada casa de altos estudios.

Se autoriza su utilización bajo la licencia siguiente:

Atribución- No Comercial- Compartir Igual



Para cualquier información contacte con:

Dirección de Información Científico Técnica. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Carretera a Camajuaní. Km 5½. Santa Clara. Villa Clara. Cuba. CP. 54 830

Teléfonos.: +53 01 42281503-1419

DEDICATORIA

- **A mi mayor fuente de inspiración: mis abuelos, que más que eso son mis padres, que, con la faena de su duro trabajo y la grandeza de sus sentimientos, me han señalado el camino a seguir hacia delante de forma emprendedora.**
- **A todas aquellas personas que me han brindado sostén espiritual y material: mi esposo, tía, prima, padres, amigos y hermanos.**
- **A la oportunidad que me ha dado la Revolución de superarme como profesional en esta hermosa y noble profesión.**

AGRADECIMIENTOS

- **A mi tutora: DrC. Liset Veitía Mederos quien me brindó sus consejos y me aportó muchas de sus valiosas ideas en medio de su arduo trabajo.**
- **A las maestras que con su ejemplo y sabiduría me animaron a culminar esta investigación: Danay Morales Morales y Olga Lidia Izaguirre Martín.**

Resumen

La preparación a la familia suministra conocimientos, ayuda a argumentar opiniones, desarrolla actitudes, estimula intereses consolida motivaciones, lo cual contribuye a integrar la concepción del mundo de los padres. Se propone el Sistema de talleres para lograr la preparación de las familias para el cumplimiento de su gestión educativa con los escolares de 4. Grado en el seminternado Rafael Santana Castillo, en la que se utilizaron diferentes métodos para dar cumplimiento a los objetivos propuestos; estos han sido seleccionados sobre la base de un enfoque dialéctico-materialista a partir de métodos científicos generales. Dentro del nivel teórico se utilizaron el histórico lógico, enfoque de sistema, analítico-sintético, inductivo-deductivo. Del nivel empírico: el análisis de documentos, la observación, encuesta a evaluadores externos. Del nivel estadístico-matemático, el análisis porcentual con la utilización de tablas. Además, se hace referencia a la fundamentación teórica de la investigación y al diagnóstico inicial. La memoria escrita de la investigación contiene además recomendaciones, referencias bibliográficas, una actualizada bibliografía y los anexos. Su importancia radica en preparar las familias para garantizar que esta asuma su cumplimiento de su gestión educativa en una dirección más acertada y positiva lo que contribuirá a una mejor educación.

Summary

The preparation to the family gives knowledge, he/she helps to argue opinions, it develops attitudes, it stimulates interests it consolidates motivations, that which contributes to integrate the conception of the world of the parents. He/she intends the System of shops to achieve the preparation of the families for the execution of their educational administration with the scholars of 4. degree in the boarding school Rafael Santana Castle, in which different methods were used to give execution to the proposed objectives; these they have been selected on the base of a dialectical-materialistic focus starting from general scientific methods. Inside the theoretical level they were used the historical one logical, system focus, analytic-synthetic, inductive-deductive. Of the empiric level: the analysis of documents, the observation, interviews to external appraisers. Of the statistical-mathematical level, the percentage analysis with the use of charts. Reference is also made to the theoretical foundation of the investigation and the initial diagnosis. The written memory of the investigation also contains recommendations, bibliographical references, a modernized bibliography and the annexes. Their importance resides in preparing the families to guarantee that this it assumes its execution of its educational administration in a more guessed right and positive address what will contribute to a better education.

ÍNDICE

	Pág.
Introducción	1
CAPÍTULO I	
Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la creatividad en los escolares de la escuela primaria	7
1.1. El desarrollo de la creatividad en escolares de la educación primaria. Concepciones generales.	7
1.2 El desarrollo de la creatividad en escolares de 2. Grado de la educación primaria.	16
1.3 Influencia del juego, para el desarrollo de la creatividad en los escolares de 2. grado.	19
II- Modelación teórico- práctica del sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2. Grado del S/I Roberto Coco Peredo.	23
2.1. Diagnóstico y/o determinación de necesidades.	23
2.2 Fundamentación del Sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo.	26
2.3 Valoración de la propuesta por criterio de evaluadores externos.	33
2.4 Validación de los resultados obtenidos con la puesta en práctica del Sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo.	33
Conclusiones	40
Recomendaciones	41
Bibliografía	
Anexos	

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las potencialidades humanas, la inteligencia, la creatividad y el talento, constituyen uno de los grandes problemas globales relacionados con la educación del hombre. La creatividad y el juego son formas de conocer, de conceptualizar y aprender, están muy relacionadas como potencialidades del ser humano que se construyen culturalmente, forman parte de la educación cuando se les valoriza integrándolas como parte del trayecto que el niño recorre en su socialización y aprendizaje.

Desarrollar la creatividad para enfrentar las exigencias del desarrollo científico técnico del mundo, es una necesidad y para los maestros, el desarrollo de la creatividad es un reto a nuestro presente y futuro. Es necesario preparar a las futuras generaciones para que participen de forma activa en el desarrollo de nuestro país, es necesario preparar a nuestros alumnos para que puedan comprender el mundo y además transformarlo.

En los momentos actuales constituye un objetivo de la enseñanza el desarrollo del intelecto y de la creatividad en los escolares de diferentes niveles de enseñanza, tarea que resulta compleja por lo que debe planificarse y en algún sentido perfeccionarse en el proceso enseñanza-aprendizaje. En los últimos años el problema de la creatividad se ha constituido en uno de los problemas que más ha atraído la atención no solo de psicólogos, sino de otros muchos especialistas: filósofos, matemáticos, pedagogos, ingenieros, sociólogos, etc. La Convención sobre los Derechos del niño aprobado por la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1989 en su artículo #7, propone darles a los escolares, una educación que favorezca su cultura general y les permita la igualdad de condiciones y de oportunidades.

En la constitución de la República de Cuba, en el capítulo V, artículo 39 incisos (d) plasma que: El estado, a fin de elevar la cultura del pueblo, se ocupa de fomentar y desarrollar la educación artística, la vocación para la creación, el cultivo del arte y la capacidad para apreciarlo.

Las transformaciones en la escuela primaria, están dirigidas fundamentalmente, a lograr la formación de un niño reflexivo, crítico e independiente, que asuma un rol cada vez más protagónico en su actuación, que posea sentimientos de amor y respeto ante las manifestaciones hacia la patria, su familia, su escuela, sus compañeros y la naturaleza, así como que sea portador de cualidades esenciales como la responsabilidad, la laboriosidad, la honradez y la solidaridad.

Como objetivo del 2. Grado refiere: ejecutar sencillas tareas en la obtención de conocimientos donde aplique formas de trabajo que requieran de la observación, descripción, identificación, ejemplificación, modelación, comparación, clasificación y control valorativo al analizar propiedades, hechos y fenómenos que estudia. Manifestar fantasía e imaginación en lo que hace, contextualizado a sus vivencias del medio que le rodea.

Teniendo en cuenta lo constatado en el modelo, y grado, la investigación prevé el desarrollo de la imaginación de los escolares, la creación de nuevas imágenes, sus propias historias, cuentos, dibujos, así como que ejerciten esa imaginación en los juegos. El desarrollo de la creatividad está dirigido a garantizar un sistema de actividades que influyan en la preparación político- ideológico de los alumnos en un marco que responde a las exigencias de estos tiempos y los recursos con que hoy cuenta la escuela cubana; todo lo cual se corresponde con el fin de la educación primaria, en tanto que constituye implicación en el proceso de formación de la personalidad del alumno.

Varios son los investigadores que han dirigido sus estudios a la formación y desarrollo de la creatividad; entre ellos: Torrance, E. P. (1976), Landau, E. (1987) quienes apuntan que la creatividad no es explicable solo como producto de funciones cognitivas, Sternberg, R. J. (1991) que se adentra en la significatividad del desarrollo de la creatividad.

En Cuba se destacan los trabajos de González, A. (1990); Chibás, Felipe. (1992); Mitjás, Albertina, (1995), Mora Rojas (1996), Castellanos, B (2001), Martínez, Llantada, M. (2003); Cabrera Herrero, M (2010); todos ellos coincidiendo en la implicación de la creatividad en el desarrollo integral de la personalidad desde las primeras edades.

Los resultados alcanzados de estas y otras investigaciones han aportado a la teoría de la creatividad y del juego; lo que constituye una importante contribución para el ejercicio de los pedagogos en pos de lograr las marcadas intencionalidades que en tal sentido se explicitan en los documentos para el trabajo de la educación primaria. No obstante, en el desempeño pedagógico de la autora, como maestra de un grupo de 2. Grado, se ha podido constatar que los escolares de 2. grado, presentan dificultades en relación con las manifestaciones de la creatividad en los diferentes espacios que propician el aprendizaje, lo que tienen su expresión en la poca motivación, originalidad, flexibilidad y autonomía ante la realización de los juegos.

A partir de la realidad planteada anteriormente se declara la siguiente situación problemática:

- Existen insuficiencias en el desarrollo de la creatividad en los escolares de 2. Grado del S/I Roberto Coco Peredo.

La situación problemática descrita, permitió formular el siguiente

Problema científico: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad en escolares de 2 grado del S/I Roberto Coco Peredo?

Objeto de la investigación: El desarrollo de la creatividad en los escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo.

Campo: El desarrollo de la creatividad a través del juego en los escolares de 2. C del S/I Roberto Coco Peredo.

Objetivo general de la investigación: Proponer un sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo.

Interrogantes científicas:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la creatividad en los escolares de la Enseñanza Primaria?
2. ¿Cuáles son las potencialidades y dificultades que tienen los escolares de 2c del S/I Roberto Coco Peredo en cuanto al desarrollo de la creatividad?
3. ¿Qué contenidos y estructura debe poseer el sistema de juegos para que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2c del S/I Roberto Coco Peredo?

4. ¿Cómo valoran los evaluadores externos el sistema de juegos propuesto para que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2c del S/I Roberto Coco Peredo?
5. ¿Qué resultados se obtiene con la aplicación del sistema de juegos para que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2c del S/I Roberto Coco Peredo?

Para dar cumplimiento al objetivo y dar respuesta a las interrogantes científicas antes expuestas se planifican las siguientes **tareas científicas**:

- 1- Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la creatividad en los escolares de la Enseñanza Primaria.
- 2- Diagnóstico de las potencialidades y dificultades que tienen los escolares de 2.C del S/I Roberto Coco Peredo en cuanto al desarrollo de la creatividad?
- 3- Elaboración de un sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2C del S/I Roberto Coco Peredo.
- 4- Valoración por evaluadores externos del sistema de juegos propuesto para que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.C del S/I Roberto Coco Peredo.
- 5- Validación de los resultados que se obtienen con la aplicación del sistema de juegos propuesto, para que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.C del S/I Roberto Coco Peredo.

El fundamento general de la investigación tiene sus bases en la teoría marxista –leninista y en la aplicación de su método dialéctico. Durante la realización de las tareas científicas se utilizaron los siguientes métodos:

Métodos del nivel teórico:

Histórico- Lógico: Se utiliza para determinar los antecedentes del desarrollo de la creatividad en el decursar del tiempo, para explicar el proceso evolutivo que justificó

el problema científico, sus antecedentes y situación actual, así como los datos empíricos obtenidos en la valoración de la propuesta.

Analítico-Sintético: Se emplea para determinar los fundamentos teóricos metodológicos relacionados con el desarrollo de la creatividad y durante el procesamiento de los resultados obtenidos en la aplicación de los diferentes instrumentos para arribar a conclusiones.

Inductivo-Deductivo: Permite partir de los conocimientos generales del desarrollo de la creatividad, para la elaboración de la propuesta para los escolares de 2. grado; además, se utiliza durante la evaluación de los resultados obtenidos.

Enfoque de Sistema: Se utiliza para la elaboración de la propuesta. El mismo facilita la determinación de sus componentes, su estructura y las relaciones funcionales.

Métodos del nivel empírico:

Análisis de Documentos: con el objetivo de constatar cómo se proyecta en los documentos (Modelo de Escuela Primaria, Orientaciones Metodológicas del grado y Programas, Resolución No.186/2014, Adecuaciones Curriculares) para el trabajo en la educación primaria, el desarrollo de la creatividad.

Observación: A escolares de 2. C del S/I Roberto Coco Peredo, con el objetivo de constatar el estado del desarrollo de la creatividad.

Encuesta: A escolares de 2. C del S/I Roberto Coco Peredo, con el objetivo de constatar las motivaciones por el juego y las vías que se utilizan para ello en las diferentes actividades.

Método Estadístico - Matemático.

Análisis porcentual: con el objetivo de cuantificar los resultados obtenidos en las diferentes tareas de investigación y la estadística descriptiva con la utilización de recursos informáticos, para ilustrar e interpretar, en tablas y gráficos, los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos.

Población y muestra

De una población de 76 escolares de 2. grado del S/I Roberto Coco Peredo, se toma como muestra el grupo de 2.C que cuenta con una matrícula de 22 escolares, empleando el criterio no probabilístico intencional por ser el grupo en el que la autora

realiza su práctica pedagógica. Los escolares de la muestra se muestran motivados por la actividad de juego, son disciplinados, estudiosos y participativos. Son capaces de crear

nuevas imágenes a partir de reproducir lo antes percibido, hacen valoraciones colectivas y críticas de los hechos o personajes, pero presentan carencias en cuanto a la originalidad y flexibilidad en el momento de su realización, así como su autonomía y se inhiben ante la realización de nuevos juegos.

Novedad: Radica en la proyección de un sistema de juegos para el desarrollo de la creatividad que posibilita la socialización entre los escolares, contribuye al desarrollo de habilidades manuales y comunicativas, fortalece la formación vocacional, potencia el trabajo independiente y el papel protagónico del escolar, lo que no tiene antecedentes en el S/I Roberto Coco Peredo.

Aporte práctico: El aporte práctico está dado por el sistema de juegos que contribuye al desarrollo de la creatividad en los escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo.

La tesis se estructura en: Introducción, desarrollo: dividido en dos capítulos. En el primer capítulo aparecen los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la creatividad en la actividad de juego en los escolares de la educación primaria; en el segundo capítulo aparece la determinación de necesidades, la modelación teórico práctica de la propuesta, la valoración por el criterio de los evaluadores externos, su validación en el grupo 2.c y las Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y un cuerpo de Anexos donde se incluye la propuesta.

DESARROLLO

I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESCOLARES DE LA ESCUELA PRIMARIA.

1.1 El desarrollo de la creatividad en escolares de la educación primaria. Concepciones generales.

En diferentes medios se ha estudiado la creatividad a partir de sus resultados en personas que eran conocidas como creativas; sin embargo, cuando el maestro se enfrenta a un niño con una personalidad en formación, el enfoque debe ser diferente, la creatividad genera nuevas ideas o conceptos de nuevas asociaciones, crea una autonomía en la formación de la personalidad, enriquece procesos y capacidades del educando, lo que favorece en la infancia la autoconfianza.

Ver la realidad de forma diferente, peculiar, de modo distinto a los demás, la persona creativa es aquella que puede descomponer una situación o problema de forma opuesta a la mayoría y que, a la vez, producto de ese análisis singular, halla respuestas o modificaciones novedosas.

Para los pedagogos cubanos la formación del hombre es el objetivo de la educación en su concepción más amplia, concebida como el resultado de un conjunto de actividades organizadas coherente y sistemáticamente, los cuales le permiten al sujeto actuar consciente y creadoramente en el proceso de integración a la sociedad en que vive.

Se concibe teniendo en consideración que el núcleo esencial de esa formación deben ser los valores morales, y que el arquitecto principal en esta obra es el maestro, a quien le corresponde sustentar su accionar sobre la base de una cultura general integral, y ser ejemplo en su actuar.

La formación de la personalidad de un sujeto es el resultado de la educación recibida, evidenciada en una posición activa en su aprendizaje y desarrollo, así como en la actitud que pone de manifiesto en aspectos fundamentales de su vida; es por ello que la escuela cubana actual tiene una gran responsabilidad histórica, política y social en torno a la formación de la personalidad de los educandos en los principios de la moral socialista, con los valores que caracterizan el modelo integral de hombre que proyecta nuestra sociedad

La verdadera fuente del desarrollo del sujeto que se educa lo constituye la adquisición por este de la experiencia socio-histórica asumiendo un rol activo en cada una de las actividades que realiza, en el sistema de relaciones que establece y teniendo como guía al adulto, en comunicación con él y con sus compañeros, en condiciones concretas de vida, donde pueda experimentar y vivenciar todo lo legado por la humanidad hasta ese momento histórico. Actualmente es reconocida la creatividad como elemento fundamental en la formación de la personalidad, tanto para la sociedad como para el individuo, sin embargo, su propia complejidad y la complejidad de sus determinantes, ha dificultado la elaboración de estrategias efectivas para su desarrollo.

La creatividad constituye un complejo proceso de la subjetividad humana que se expresa en la producción de “algo” que, en algún sentido, es nuevo y valioso y el propio carácter relativo de los criterios de novedad y valor aumenta, aún más, las dificultades para su identificación y evaluación. Cualquier estrategia de intervención con el objetivo de desarrollar algún proceso psicológico, ya sea en el contexto escolar, laboral, u otro, se basa, necesariamente, en la concepción teórica que se tenga del mismo, esto es, las estrategias de acción son diseñadas en función de lo que se considera constituye la esencia y los determinantes del proceso en cuestión. Ahora bien, su efectividad estará en función de cuán cerca esté de responder a las características esenciales de ese proceso y a sus verdaderos determinantes. Con el objetivo de desarrollar la creatividad en la escuela, han realizado, en diversos países, psicólogos, pedagogos, y educadores en general. Existen muy variadas e interesantes experiencias pedagógicas en este sentido, muchas de las cuales constituyeron importantes antecedentes para el trabajo que actualmente realizamos.

El desarrollo de la creatividad en la escuela puede entenderse de dos formas íntimamente relacionadas:

a) como la formación de la creatividad del alumno en función de un conjunto de estrategias que el maestro despliega con ese fin

b) como el desarrollo de la creatividad del maestro y de la institución educativa en su conjunto para poder generar las estrategias educativas necesarias para promover la creatividad en el alumno.

La mayoría de las experiencias pedagógicas se refieren a la primera de las tendencias anteriormente apuntadas; sin embargo, la segunda, a pesar de que ha sido menos trabajada, resulta imprescindible para lograr el objetivo de la primera.

En la creatividad en los alumnos, utilizando el contexto docente, se han empleado dos formas básicas de modificación del currículo.

La primera ha consistido en adicionarle actividades específicas tendentes a desarrollar la creatividad. Esas actividades han sido seleccionadas dentro del amplio espectro de posibilidades que brindan las principales estrategias utilizadas tradicionalmente con el objetivo de desarrollar la creatividad, descritas por nosotros en el libro *Personalidad, Creatividad y Educación*. (Mitjans, A. 1995): utilización de técnicas específicas para la solución creativa de problemas, entrenamientos y cursos para la solución de problemas creativamente, cursos para enseñar a pensar, seminarios vivenciales y juegos creativos y educación artística. O sea, asumiendo que son efectivos para la formación de la creatividad individual se adicionan al currículo cursos o programas específicos para desarrollar determinadas habilidades del pensamiento, sistemas de entrenamiento para solucionar problemas creativamente, juegos creativos en grupos, o la enseñanza de determinadas manifestaciones artísticas. Si bien todas estas actividades tienden a contribuir a desarrollar aspectos psicológicos importantes para la expresión creativa del sujeto, en la mayoría de los casos, su adición al currículo no produce resultados apreciables y duraderos.

Esto es explicable por el hecho, de que la creatividad tiene en su base una configuración compleja de recursos psicológicos cuya formación y expresión dependen de las múltiples y complejas interacciones del sujeto en los distintos sistemas actividades-comunicación donde ha transcurrido y transcurre su irrepetible historia individual.

Para definir creatividad se debe de tener en cuenta que en la historia de la psicología se han utilizado muchos términos afines, entre estas denominaciones encontramos, pensamiento creador, imaginación creativa, talento e inventiva.

Según el investigador norteamericano Guilford.J. P (1950). La creatividad es resolución de problemas e implica diversas capacidades tales como sensibilidad a los problemas, fluidez flexibilidad, originalidad, redefinición y elaboración desde su posición factorística hace énfasis en elementos de la naturaleza cognitiva y predominante inherente al pensamiento.

Taylor (1975) considera que la creatividad: es un proceso intelectual cuyo resultado es la producción de ideas nuevas y valerosas al mismo tiempo. Grinbery. Z. J (1987) plantea que la creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a las conclusiones nuevas y resolver problemas con una originalidad.

Dueñas. B. J: Concibe la creatividad como la realización íntima y estrecha de la inteligencia y la imaginación. La inteligencia como la capacidad para resolver problemas cotidianos que la vida plantea a los humanos. La imaginación como el proceso mental mediante el cual se evoca ideas, hay imágenes de objetos, relaciones, atributos nunca antes experimentados por el sujeto.

La autora considera que la definición dada por el norteamericano Guilford J.P, porque este autor hace un llamado a la necesidad de lograr un desarrollo de capacidades en el individuo que contribuyan a lograr un pensamiento productivo y creador de la vinculación de diversos factores de la esfera cognitiva (sensibilidad, capacidad) unido a los problemas temperamentales tales como la originalidad, la elaboración, que le permitan concluir y llegar a la meta.

Entre los científicos que en Cuba se dedican a la investigación acerca de la creatividad se encuentran: Albertina Mitjáns Martínez, América González, Alicia Minujín Zmud, Martha Martínez Llantada, Fernando González Rey, Lizardo García Ramís, Felipe Chibás Ortiz, Gerardo Borroto Carmona, Wildo Baró Baró, y otros, además de un nutrido grupo de maestros y profesores que con su experiencia diaria han hecho valiosos aportes a esta teoría.

Para Mitjás, A. (1995)...”la creatividad es un proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo, que cumple exigencias de una determinada situación social, proceso que además tiene un carácter personalógico.”

Señalando que este “algo” puede ser una idea o conjunto de ideas, una estrategia de solución, objetos, comportamientos, y que lo nuevo no debe considerarse en abstracto, no de forma absoluta, sino en relación al sujeto creativo.

Por su parte González (1989) la define como...”la potencialidad transformativa de la persona basada en un modo de funcionamiento integrado de recursos cognitivos y afectivos, caracterizado por la generación, la expansión, la flexibilidad y la autonomía.”

Chibás, F. referenciado por Ramos (2002) se refiere a la creatividad como...”Aquel proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas. Abarca no solo la posibilidad de solucionar un problema ya conocido, sino también, implica la posibilidad de descubrir un problema allí donde el resto de las personas no lo ven.”

Mitjás, A. (1995) asume la posición del enfoque personalógico y entiende por creatividad: “... la implicación de la personalidad en una esfera determinada de la actividad humana caracterizada por la originalidad, la flexibilidad y la autonomía.”

Se coincide con Mitjás, A. cuando insiste en la idea de que la creatividad no es una cualidad general de la personalidad que se evidencia en todos los campos de acción del sujeto de forma generalizada y que, aunque no existe un perfil único de rasgos que caractericen a todas las personas creativas, si hay elementos como la flexibilidad, la ausencia de inhibiciones, la apertura a la experiencia y un alto nivel de motivación intrínseca que es necesario tener en cuenta.

La autora, se adscribe a la concepción de creatividad dado por la Veitía Arrieta I, J (1997) cuando expresó que: “la creatividad es la posibilidad que tiene el sujeto para lograr la invención y la producción de algo que no existía, es engendrar, fundar, inventar, dar opciones inusuales no comunes, es tomar el conocimiento real de forma novedosa, descubriendo lo nuevo, planteándose tareas diferentes, tener entrega, ser flexible, independiente, poseer confianza en sí mismo, autovalorarse, buscar vías y medios para solucionar tareas y problemas con alternativas y estrategias propias de su imaginación y originalidad.”

La creatividad, al igual que la personalidad, se desarrolla en virtudes de las más múltiples interacciones en que el mundo está inmerso, es por eso que la creatividad toma toda su fuerza no como arte o invento aislado, sino como aptitudes y actitudes fundamentales y universales del espíritu humano que le permite al individuo hacer frente a los problemas del mundo. Es un fenómeno personal, determinada biológica, social y culturalmente; el resultado del nivel de desarrollo alcanzado por el individuo en sus sistemas cognitivo-instrumental y afectivo motivacional, lo que manifiesta su interacción eficiente con el medio socio-cultural y la influencia desarrolladora que este ha ejercido sobre él.

Desde nuestra visión, es imprescindible asimilar la concepción de creatividad a partir de los rasgos de la persona, como proceso, producto, novedad y en correspondencia con la situación social como condicionantes que pueden retardar o acelerar el proceso de formación de una persona creadora o de un resultado.

Por lo que las instituciones escolares, le corresponde el papel fundamental de desarrollar la educación y la creatividad muy unidos de la mano, ya que estas deben ser estimuladas en el proceso docente teniendo en cuenta las actividades el carácter docente y extradocente. Se le facilita así al niño un mejor desarrollo de la creatividad que ellos carecen.

Entre las características mayormente atribuidas a las personas creativas está:

1. Flexibilidad: Al contrario de la persona rígida de criterio, el creativo puede ver más allá de una norma, una regla o procedimiento. Es alguien para quien siempre existe otra forma de hacer las cosas y por lo general suele estar a la busca de métodos más eficientes de trabajo. Esta persona puede, además, cambiar de opinión o postura con mayor facilidad que otros.
2. Fluidez: Al igual que un líquido que mana de una fuente, de la mente del creativo las ideas desfilan con relativa facilidad. Ante un problema planteará varias opciones de acción.
3. Originalidad: La persona original es aquella que entrega cosas nuevas, desconocidas, se aparta de los estereotipos y de lo que la mayoría acepta y difunde.

4. Amplitud: Es una persona abierta de miras, que no ve inconveniente en aceptar otros puntos de vista que tal vez corrijan los suyos propios.

5. Curiosidad: Los creativos son personas que permanentemente están buscando conocer cosas nuevas. Se interesan por gran cantidad de temas. Los acompaña una suerte de ambición o impaciencia cognoscitiva.

6. Versatilidad: Las personas creativas poseen una plasticidad singular para desarrollar con relativo éxito numerosas actividades; al parecer se adaptan fácilmente a distintos medios.

7. Apasionamiento: Los creativos se sienten impulsados emocionalmente al involucrarse en algún trabajo o proyecto. Realmente ponen mente y corazón en sus realizaciones.

Apuntan a la exploración de importantes indicadores que constituyen elementos dinámicos de la actividad creadora como son las necesidades y los motivos. A tal efecto González, F. y Mitjans, A. (1989), al referirse al rol de la motivación en la creatividad afirmó: "...” La aproximación cada vez más integral de la personalidad como objeto de estudio, determina que las investigaciones sobre la creatividad se orienten cada día con más fuerza al estudio integral del acto creativo, el cual no solo presupone complejas operaciones del intelecto, sino también un nivel óptimo de motivación hacia la ejecución de la tarea. Esta debe inscribirse en un área de la vida hacia la que el sujeto manifieste una sólida motivación

La motivación es una categoría básica que está presente en cualquier estudio que se realice sobre creatividad. Estos estudios de una forma u otra manifiestan que:

- En el desarrollo de la creatividad se expresa el vínculo de lo afectivo y lo cognitivo emergiendo la motivación como un elemento asociado a la actividad creadora.

- La creatividad está asociada a la presencia de un conjunto de elementos estructurales entre los que se destacan las formaciones motivacionales complejas por el lugar que ocupan en la jerarquía motivacional, de ahí que se evidencia que el sujeto es creativo en aquellas áreas donde se concentran sus principales tendencias motivacionales.

- La creatividad además de ser una expresión de la personalidad en su función reguladora, está determinada por otros factores extrapersonales como: la situación social contextual en la que está inmerso el sujeto y las posibilidades reales que tiene para incrementar sus motivaciones.
- El producto creativo es el resultado de un proceso prolongado en el que está inmerso el sujeto y en el cual intervienen varios elementos y donde despliega su accionar para alcanzar su resultado creativo. En dependencia de su nivel de implicación, así serán sus recursos personales a movilizar y así el nivel del resultado mencionado.

La autora coincide con Mitjans, A. (1991) y considera que la motivación es: "... una compleja integración de procesos psíquicos que regula la dirección (el objeto meta) y la intensidad o activación del comportamiento"

Este concepto asumido de motivación conduce a reforzar la idea de su importancia en la creatividad, pues al entender esta última como:

..." la implicación de la personalidad en una esfera determinada de la actividad humana caracterizada por la originalidad, la flexibilidad y la autonomía", está subyaciendo la motivación que determina la dirección y el grado de activación del comportamiento y su papel determinante en el acto creativo. La práctica pedagógica demuestra que los estudiantes se implican realmente en una actividad cuando se sienten verdaderamente motivados.

Debe tenerse en cuenta que en la motivación participan procesos afectivos (emociones y sentimientos), tendencias (voluntarias e impulsivas) y procesos cognoscitivos (sensopercepción, pensamiento, memoria) y que los dos primeros ocupan el papel más importante. A tal efecto González, Serra, D. (1995) señala: "Mientras los procesos cognoscitivos producen un reflejo o imagen del mundo, los procesos afectivos expresan cómo afecta la realidad reflejada a las necesidades de la personalidad y modifican la intensidad o activación de la actividad del sujeto.

Esta diferencia no es absoluta pues ambos tipos de procesos se contienen y transforman recíprocamente. Esta idea concuerda con uno de los elementos que fundamentan el carácter personalológico de la creatividad. Al efecto Mitjans, A. (1995) señala: "En la creatividad se expresa el vínculo de lo cognitivo y lo afectivo.

Ninguna actividad creadora es posible o explicable solo por elementos cognitivos o afectivos que funcionan con independencia uno de otros. Actividad creadora es la del sujeto que precisamente en el acto creador, expresa sus potencialidades de carácter cognitivo y afectivo en unidad indisoluble”

Si se tiene en cuenta lo anterior y los fundamentos que ofrece la psicología acerca de la motivación como aspecto fundamental de la personalidad humana, al considerar que el núcleo de la persona está constituido por sus necesidades y motivos, podrá comprenderse por qué se atribuye en este trabajo, especial interés al conocimiento de estas necesidades y motivos como punto de partida para el diseño de la propuesta de actividades, tendiente a estimular el desarrollo de la creatividad en este tipo de estudiantes que posee una fuerte motivación intrínseca.

Debemos saber admitir que cada uno de los alumnos tiene un potencial singular de desarrollo y que la activación de ese potencial es un fenómeno fundamentalmente motivacional, por lo que se manifiesta y se realiza cuando el alumno se encuentra realmente interesado en algo.

La tendencia acerca del estudio de la creatividad sobre teorías sociales establece el papel del medio como potencializador o posibilitador del desarrollo creativo, donde se resalta el papel de diferentes agentes educativos entre ellos: la escuela, la familia y la comunidad, así como de otras instituciones sociales.

Si en una primera etapa del desarrollo del hombre se les asignaba a los creadores una inspiración sobrenatural, en la actualidad se reconoce el aspecto social como elemento determinante en el desarrollo de la creatividad unido a elementos cognitivos y afectivo-motivacionales.

Los estudios sobre creatividad apuntan también en considerar como esencial en el comportamiento creativo, la flexibilidad. Al efecto De la Torre, S. (1993) señala: “la flexibilidad es un rasgo fundamental de la creatividad atribuido tanto a la persona (persona flexible) como al producto (variaciones o diversidad de categorías).

Guilford, J. (1978) la define como el número de categorías distinta de solución de un problema: En este trabajo se asume que la flexibilidad está dada por la posibilidad

de realizar combinaciones diferentes y buscar variadas soluciones a una situación a resolver. Parece un hecho evidente que el pensamiento creador es opuesto a la rigidez. Al referirse a este Hernández, R. (1998) cita a Furmanov (1984)...”entendemos por pensamiento creador el que se caracteriza por su flexibilidad, por no ser trivial en la toma de decisiones, por saber asimilar críticamente las vías y métodos para lograr resultados, siempre a partir de la comprensión y la valoración profunda de la realidad”.

Por otra parte, el condicionamiento de climas creativos es vital en el desarrollo de las potencialidades creadoras como un tipo de sistema de comunicación que favorece la regulación del comportamiento creativo, logra la motivación y el aprendizaje de los sujetos, tanto en los vínculos individuales como grupales.

En busca de un enfoque general de la creatividad varios investigadores entre otros Se considera que ofrecer oportunidades en la clase a la espontaneidad, a la iniciativa, a la expresión individualizada, presentando variadas situaciones que movilicen a los alumnos a pensar en variedad de soluciones contribuye a estimular la flexibilidad del pensamiento desde edades tempranas.

1.2. El desarrollo de la creatividad en escolares de 2. Grado de la educación primaria.

En los objetivos generales del nivel, en la Educación Primaria, se explicita que el escolar debe: Desplegar imaginación, fantasía y creatividad en lo que hace y esforzarse por lograr la mayor belleza en ello

Desde el punto de vista de lo que se quiere lograr la labor del maestro debe estar dirigida fundamentalmente a lograr la formación de un escolar reflexivo, crítico e independiente, que asuma un rol cada vez más protagónico y responsable en su actuación; dígase, por ejemplo, en el desarrollo de habilidades ortográficas.

Esto hace que se exija un proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador con las siguientes exigencias psicopedagógicas:

- Estructurar el proceso a partir del protagonismo de los escolares en los distintos momentos de la actividad de aprendizaje, orientado hacia la búsqueda activa del contenido de enseñanza.

- Partir del diagnóstico de la preparación y desarrollo de los escolares. Atender las diferencias individuales en el tránsito del nivel logrado hacia el que se aspira.
- Organización y dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde posiciones reflexivas de los escolares, que estimulen el desarrollo de su pensamiento y su independencia cognoscitiva.
- Orientar la motivación hacia la actividad y mantener su constancia.
- Desarrollar formas de actividad y comunicación que permitan favorecer el desarrollo individual, logrando una adecuada interacción de lo individual con lo colectivo en el proceso de aprendizaje.
- Vincular el contenido de aprendizaje con la práctica social y estimular la valoración por el escolar en el plano educativo.

En correspondencia deberá propiciarse en cada momento que el escolar participe en la búsqueda y utilización del conocimiento, como parte del desarrollo de su actividad

Los escolares de segundo grado han enriquecido sus experiencias debido a la ampliación del campo de acción en el proceso de socialización. Es conveniente recordar que el trabajo escolar irá favoreciendo y promoviendo el desarrollo de la creatividad y marcando las diferencias entre lo que logran hacer en el primer y segundo grado. Es muy importante que se logre mantener una fuerte motivación y que se creen las condiciones necesarias, teniendo siempre presente la adecuación a las edades, el juego y la fantasía.

Un logro importante del desarrollo lo constituye el carácter voluntario y consciente que adquieren los procesos psíquicos así, por ejemplo, la percepción va perdiendo su carácter emotivo para hacerse más objetiva, lo que da lugar a la observación como percepción voluntaria y consciente, posibilitando el conocimiento más detallado de los objetos y de las relaciones entre ellos; lo que puede contribuir a la formación de la creatividad.

En estas edades, el escolar al percibir destaca muchos detalles, sin separar lo esencial de lo secundario. Este carácter analítico puede alcanzar niveles de síntesis si el maestro desde estos grados comienza a trabajar la comparación en el establecimiento de relaciones, especialmente las relaciones parte-todo, y la interpretación de lo percibido durante el proceso de formación de la creatividad.

Estos procesos de análisis y síntesis, de composición y descomposición del todo en sus partes, constituyen aspectos esenciales para los diferentes aprendizajes escolares

La memoria en esta etapa, va igualmente adquiriendo un carácter voluntario, es decir, de fijación intencionada, además de que aumenta la posibilidad de fijar de forma más rápida y con un mayor volumen de retención.

Es importante que las acciones pedagógicas que se dirijan en este sentido permitan apoyarse en medios auxiliares para que pueda memorizar estableciendo relaciones, además de estructurarse el material objeto de enseñanza aprendizaje de forma que promueva la retención lógica y no mecánica.

En este momento del desarrollo, un lugar importante lo tiene la atención, que, si bien ya en estas edades aumenta la capacidad de concentración y al igual que el resto de los procesos adquiere un carácter voluntario, el maestro debe tener en cuenta que un aspecto importante es ofrecer al escolar tareas de aprendizaje que despierten su interés y que contribuyan a desarrollar una actitud consciente en base a la utilidad de los conocimientos que adquiere.

En esta etapa, la formación de conceptos con los que opera el pensamiento, considerado este último como el proceso psíquico de mayor significación en el desarrollo del individuo, debe apoyarse en lo directamente perceptible, es decir, en el objeto concreto determinado o su materialización mediante modelos adecuados. Ya en estos grados deberá procederse al desarrollo de procesos del pensamiento como el análisis, la síntesis, la abstracción y la generalización, mediante un conjunto de acciones que organizará el maestro tales como la observación, la descripción, la comparación, la clasificación, entre otras, las que deben favorecer la formación de nociones y representaciones primarias sobre objetos y fenómenos que adquieren significado y sentido personal para los escolares de estas edades.

Es necesario llamar la atención sobre una cualidad importante del pensamiento como es la reflexión, que, aunque constituye una formación psicológica compleja a lograr en edades posteriores, ya que incluye la posibilidad del individuo de hipotetizar y de autorregular su propia actividad.

1.3 Influencia del juego, para el desarrollo de la creatividad en los escolares de 2. grado.

Resulta importante que el docente tenga en cuenta los intereses y necesidades de la edad y se acerque por la vía del juego y de otros elementos lúdicos a una actividad que motive y despierte en los escolares el interés por aprender. Es necesario considerar el rol formativo del juego y el papel de la creatividad en la vida del hombre, y particularmente en la infancia, como un momento decisivo para el futuro del escolar.

Múltiples investigaciones se han llevado a cabo sobre el juego y ha sido analizado en el decursar histórico donde ha tenido diferentes interpretaciones a partir de la concepción filosófica que han sustentado los autores, mucho se ha discutido en los últimos tiempos sobre su utilización como un valioso medio educativo.

Cuando hablamos del juego y de educación lúdica, no nos referimos solamente a su expresión más simple, relacionado con los pasatiempos, el chiste o la diversión superficial, como para gastar tiempo, se asume el juego como algo muy serio y de alta responsabilidad profesional y humana por la riqueza y complejidad que tiene en la formación de los niños.

En nuestro país diferentes pedagogos y psicólogos han realizado, sobre la base del enfoque histórico cultural, investigaciones dirigidas a profundizar en la actividad lúdica y su utilización fundamentalmente en instituciones infantiles referidas a: estudio sobre el juego de roles, búsqueda de métodos adecuados de dirección pedagógica, el desarrollo de la independencia, lo que ha permitido organizar de manera científica la práctica pedagógica.

L. S. Vygotsky (1982) planteó que el juego es una actividad histórico-cultural, que surge en el desarrollo de la humanidad, que pudo haber surgido en las culturas pre-colombinas con doble condición cognitiva-afectiva sin fin predeterminado, donde el motivo se subordina a todas las acciones. No es la necesidad la que determina la actividad, sino el motivo, por lo que es una actividad diferente a otra.

Plantea además que “el juego del niño no es simple recuerdo de lo vivido, sino el procesamiento creativo de las impresiones vividas, su combinación y construcción partiendo de ellas, de una nueva realidad que corresponde a las demandas e inclinaciones del propio niño,

es decir, mirando el juego como una actividad creadora de la imaginación”, este planteamiento deja bien claro las amplias ventajas que proporciona el juego, cómo se forman las cualidades físicas del niño: la concentración, atención, la capacidad de memorizar y recordar, de desarrollar la creatividad, la imaginación y la fantasía.

F. Froebel, creador del Kindergarten, fue el primero en clasificar al juego como un fenómeno pedagógico y lo utilizó en un sistema sumamente estructurado, combinándolo con la enseñanza.

La autora de esta investigación se adscribe al concepto de juego dado por J. Ramón Morandeira (1986) cuando expresó que el juego es “... una forma de comportamiento recreativo que tiende a seguir un patrón formado y compartido por todos. Suelen ser actividades lúdicas donde los participantes intentan alcanzar determinado objetivo, sujetándose a normas que regulan el juego”.

El investigador J. Ojeda Matías (1998) plantea que el juego “... es una actividad en la que se da la unión de lo serio con lo que no es, la fusión de lo real con lo irreal, de lo conocido con lo sorprendente, se expresa en la realidad, pero su dinámica es sobre todo psicológica”

La actividad forma ante todo las propiedades y capacidades que son necesarias para su realización; pero además es preciso que contenga aquellas formas de acciones materiales externas que puedan derivar en las nuevas acciones psíquicas. Siguiendo esta tesis valoramos que el juego en su forma desarrollada y especialmente el juego con otros niños, exigen en primer lugar la acción en el plano imaginario externo; en segundo lugar, una determinada orientación en el sistema de relaciones humanas y, en tercer lugar, por su carácter conjunto, requiere la coordinación de acciones entre los participantes.

En la actividad lúdica se forman más intensamente las cualidades psíquicas y particularidades de la personalidad del niño; el juego influye en la formación del carácter voluntario de los procesos psíquicos, así en los niños comienzan a desarrollarse la atención, y la memoria voluntaria ya que ellos se concentran mejor y relacionan más cosas en la memoria, ya que el mismo contexto del juego requiere que el niño se concentre en los objetos, así como en el contenido.

Si el niño no quiere prestar atención a lo que le exige la próxima situación del juego, sus coetáneos lo expulsan. La necesidad de comunicación y de estímulo esencial mueve al niño a la concentración y la memorización. Mediante el juego, el niño entra en relación directa con la sociedad en que vive. Mediante el juego, el niño entra en relación directa con la sociedad en que vive objetiva.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

El juego está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al escolar a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Con el juego el niño es capaz de producir cambios en sus modos de actuación, así como establecer nuevas relaciones dentro de su grupo social, incluso solucionar problemas en los diferentes ámbitos de la vida, puede descubrir, comunicar algo nuevo que va incorporando a su personalidad.

Los maestros deben estar conscientes de que cada uno de los juegos que realice el menor, debe tener una fuerte carga afectiva para la obtención de lo creativo, que este sea novedoso, original, y en ello la práctica pedagógica no puede ser esquemática, pues si nos atenemos de forma rígida a ello sería muy difícil desarrollar la creatividad, pues en el aula existen múltiples aristas en que puede manifestarse, desde una respuesta original a una interrogante planteada por el maestro, hasta una propia pregunta de un escolar, que asociando conocimientos conocidos insta al descubrimiento de lo nuevo, esta actitud inquisitiva de indagación, de curiosidad debe fomentarse en el menor, este hace una reestructuración de conocimientos y es capaz

de resolver una tarea es decir ha transitado de lo viejo conocido a lo nuevo hallado.

Para desarrollar la creatividad a través del juego es necesario tener en cuenta: El desarrollo intelectual, la motivación y lo psicológico. El educador debe situar al escolar en el papel de investigador ante un problema de la vida, para que este a su vez se convierta en un descubridor de conocimientos nuevos, los que por supuesto manifiesta a través del juego, de ahí que desde el punto de vista didáctico se empleen métodos preferentemente problémicos que lo impulse y facilite el desarrollo de su pensamiento, ya que la enseñanza problémica es aquella que tiende al desarrollo donde se combina la actividad sistemática independiente de búsqueda de los alumnos con la asimilación de las conclusiones ya preparada de la ciencia, el sistema de métodos se estructura tomando en consideración la suposición de objetivos y principios.

El maestro para el logro del tema objeto de estudio debe dar prioridad a este tipo de método, pero para ello el mismo debe ser utilizado con carácter sistémico y generalizado a todas las áreas del Proceso Enseñanza Aprendizaje (PEA), o sea tanto en las actividades docentes como extra-docentes, siempre debe lograr que los problemas planteados tengan una solución.

II. MODELACIÓN TEÓRICO- PRÁCTICA DEL SISTEMA DE JUEGOS QUE CONTRIBUYA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESCOLARES DE 2. GRADO DEL S/I ROBERTO COCO PEREDO.

2.1 Diagnóstico y/o determinación de necesidades.

Durante esta etapa se trabajó para determinar cuáles son las contradicciones entre el estado real y el estado deseado y establecer las regularidades manifestadas en carencias y potencialidades en relación con el problema objeto de estudio, para lo que se determinaron los siguientes indicadores:

- 1- *Motivación por la realización de nuevos juegos.* (entusiasmo, animación)
- 2- *Originalidad durante la realización de los juegos.* (ideas y opciones inusuales que puede ofrecer y generar ante un hecho o situación problémica; elaboración de soluciones, estrategias y productos)
- 3- *Flexibilidad ante la realización de nuevos juegos o al cambio de reglas de los ya conocidos.* (variedad de recursos que es capaz de emplear en las situaciones que enfrente, genera diferentes alternativas de soluciones y modos de contemplar un fenómeno)
- 4- *Autonomía durante la realización de los juegos* (capacidad para ejercer cualquier actividad sin depender de otra persona)

Análisis de los resultados de los instrumentos aplicados.

Análisis de documentos (Anexo No. 1): Se realizó un análisis con el objetivo de constatar, en los documentos rectores y normativos para el trabajo en la educación primaria, las orientaciones para la formación de la creatividad en los escolares de 2. Grado, lo que permitió evidenciar que en el Modelo de Escuela Primaria no se precisan objetivos específicos dirigidos al desarrollo de la creatividad en los escolares de segundo grado, sólo se declara en uno de los objetivos del grado: Sentir deseos de lograr belleza en las cosas que hace al desplegar su fantasía, imaginación y emotividad; no se hace referencia a la formación de la creatividad. De igual forma ocurre en relación con el juego que aparece en el último objetivo del grado y dirigido especialmente a las habilidades motrices que deben lograr en Educación Física.

Al analizar el Programa y las Orientaciones Metodológicas del grado, se constató que en ellas se brinda una breve panorámica acerca del juego y su importancia para estas edades, se ofrecen ejemplos de juegos y las premisas a tener en cuenta por el maestro para su ejecución que, aunque conducen al desarrollo de la creatividad sigue quedando a la espontaneidad del maestro la realización de los mismos. En el análisis de la *Resolución No. 186/2014* se pudo constatar que se incrementan a tres las frecuencias semanales de juego en el 2. grado. Al menos una de las tres frecuencias pudiera incluirse en los turnos de la mañana.

Lo anterior nos permite afirmar que los documentos rectores y normativos para el trabajo en la educación primaria, carecen de indicaciones precisas para desarrollar la creatividad y el juego en los escolares de 2. grado; quedando a la espontaneidad del maestro la realización de actividades que conlleven a este fin.

Guía de observación (Anexo No. 2). Con el objetivo de diagnosticar el estado actual de la creatividad mediante la actividad de juego en los escolares de 2. grado del S/I Roberto Coco Peredo. Se pudo constatar que, atendiendo al primer indicador, dirigido a la motivación, 11 escolares que representan el 50,0 % se encuentran en el nivel Alto, 8 para un 36,4 % en un nivel Medio y 3 para un 13,6 % en un nivel Bajo. En el segundo indicador, que mide la originalidad, 4 escolares para un 18,2 % se encuentran en un nivel Alto, 10 para un 45,4 % en un nivel Medio y 8 para un 36,4% en un nivel Bajo. Atendiendo al tercer indicador, la flexibilidad, 3 escolares se encuentran en el nivel Alto lo que representa el 13,6 % del total, 9 para un 40,9 % en el nivel Medio y 10 para un 45,4 % en el nivel Bajo. En el cuarto indicador, que se dirige a la medición de la autonomía, 2 escolares para un 9,1 % se encuentran en el nivel Alto, 3 para un 13,6 % en el nivel Medio y 17 en un nivel Bajo para un 77,2 % del total.

Resulta significativo que los escolares que se encuentran en niveles medio y bajo son los que tienen mejores condiciones económicas en sus hogares, con tabletas y/o computadoras; siendo estos recursos infotecnológicos de uso cotidiano, sistemático en demasía. El nivel menos afectado es el número 1, relacionado con la motivación por la realización de nuevos juegos, lo que tiene su explicación en las características del desarrollo psíquico de los escolares en el primer momento del desarrollo, en el que el juego constituye una actividad fundamental y preferida por ellos.

De manera general, 12 escolares se encuentran en el nivel bajo, 7 en el nivel medio y 3 en el alto. (Anexo 3)

Encuesta realizada a los escolares (Anexo 3) con el objetivo de constatar las motivaciones por el juego y las vías que se utilizan para ello en las diferentes actividades, se pudo constatar que al preguntárseles si les gusta que los inviten para la realización de juegos nuevos, 18 respondieron que sí para un 81,8% y 4 respondieron que a veces para un 18,2%. En la interrogante relacionada con los juegos que realizan con mayor frecuencia los criterios fueron variados, aunque resultan recurrente los juegos de computadoras y tabletas; así como los de roles y de movimiento (muñecas, carritos, casitas, pelota y policía), aunque en menor medida. Los escolares refieren que los momentos de juego en la escuela son el horario de receso, antes y después del almuerzo; además, coinciden en que siempre realizan los juegos de la misma forma. Todos refieren que sí les gustaría que fuera diferente la forma de realizar los juegos. Al preguntarle otro juego que les gustaría realizar los gustos también fueron variados, siendo coincidentes los juegos infotecnológicos (un nuevo juego de: GTA, Call of Diuty; estos son juegos violentos con uso de armas de fuego y mini craft que es un juego en el que construyen ciudades..., Terraria en relación con el ataque a criaturas fantásticas y otros de saltar obstáculos); además, 5 escolares hacen referencia a juegos con pelotas y 8 a juegos de roles y de movimiento.

Atendiendo a los resultados obtenidos se puede inferir que los escolares tienen entre sus preferencias los juegos infotecnológicos y 13, para un 59,0 % incluyen los de roles y de movimiento.

A partir del análisis de los resultados anteriores se determinaron las siguientes regularidades identificadas en Potencialidades y Carencias.

Potencialidades:

Los escolares:

- Sienten motivación por las actividades de juego.
- Les interesa realizar los juegos de manera diferente

Carencias: Los escolares:

- Prefieren los juegos infotecnológicos sobre los de roles y movimientos
- Falta originalidad durante la realización de los juegos.
- Poca flexibilidad ante la realización de nuevos juegos o al cambio de reglas de los ya conocidos.
- Dificultades en la autonomía durante la realización de los juegos.

2.2. Fundamentación del Sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo.

Para la solución del problema científico la autora propone un Sistema de juegos que contribuya con el desarrollo de la creatividad en los escolares de 2.C del S/I Roberto Coco Peredo.

El sistema de juegos posibilita utilizar herramientas teórico-metodológicas para trabajar sobre las insuficiencias arrojadas en el diagnóstico inicial, además por una parte se puede analizar y transformar el objeto de estudio a partir de los vínculos que se establecen en él y por otra, interpretar el movimiento que ocurre en el mismo como resultado de la transformación de dichos vínculos, por cuanto está diseñado para escolares de 2. grado de la Educación Primaria.

La actividad es el proceso de interacción sujeto-objeto dirigido a la satisfacción de las necesidades del sujeto como resultado del cual se produce una transformación del objeto y el sujeto. La interrelación ocurre de manera externa con la operación física real con objetos reales y de forma interna con operaciones ideales (mentales) con objetos ideales, conceptos, símbolos e imágenes.

El término Sistema se usa en la literatura de cualquier rama del saber contemporáneo y en la Pedagogía se ha venido incrementando en los últimos años, para designar un tipo particular de los resultados de la investigación.

El concepto de Sistema como esencia de la teoría general de los sistemas está definido por varios autores como:

L.H. Blumenfeld (1960), lo define como un conjunto de elementos reales o imaginarios o diferenciada, no importa por qué medios del mundo existente. Este conjunto será un sistema si: Están dado los vínculos que existen dentro estos

elementos. Cada uno de los elementos dentro del sistema es indivisible. El sistema interactúa como un todo en el mundo fuera del sistema.

Juana Rincón (1998), expresa que es un conjunto de entidades caracterizadas por ciertos atributos que tienen relaciones entre sí y están localizados en cierto ambiente de acuerdo con un criterio objetivo, las relaciones determinan la asociación natural entre dos o más entidades o entre sus atributos.

Julio Leiva (1999), lo define como un conjunto delimitado de componentes relacionados entre sí que constituyen una formación integral.

Marcelo Arnold y F. Osorio (2003), lo define como un conjunto de elementos que guardan estrechas relaciones entre sí, que mantienen el sistema directo o indirectamente unido de forma más o menos estable y cuyo comportamiento global persigue normalmente un objetivo.

Pablo Casau (2003), lo define como un conjunto de elementos en interacción significativa que un elemento cualquiera se comportará de manera diferente si se relaciona con otro elemento distinto dentro del mismo sistema. Si los comportamientos no definen, no hay interacción y por tanto tampoco hay sistema.

El concepto de sistema que se asume es el de Marcelo Arnold y F. Osorio (2003) que permitió realizar el montaje de las actividades que, con carácter sistémico y debidamente concatenado, se pretende contribuir con el desarrollo de la creatividad de los escolares de 2. grado.

Tiene su basamento en el fin y los objetos propuestos en el Modelo de Escuela Primaria, los objetivos y contenidos del programa del grado, el uso de métodos y medios efectivos que propicien el protagonismo de los escolares y hagan más interesantes y educativas las diferentes actividades; así como el aprovechamiento óptimo de los espacios en los que se desarrolla la formación de los escolares.

Para su elaboración se tuvieron en cuenta las características generales de un sistema.

Intencionalidad: Se dirige marcadamente a una intención, el desarrollo de la creatividad en los escolares de 2. grado del S/I Roberto Coco Peredo, lo que se trabaja organizando juegos diferentes que llegan a lograr este propósito.

Totalidad: Está compuesto por juegos interconectados para contribuir con el desarrollo de la creatividad, lo que se corresponde con el fin y los objetivos de la educación primaria dirigidos a la formación integral de la personalidad del escolar.

Complejidad: Presente dentro de los componentes que tienen una organización y ordenamiento en estrecha relación tomando como punto de partida las potencialidades y dificultades de los escolares de la muestra, lo que determina un proceso dirigido al objetivo que responde a estas necesidades. Se parte de un diagnóstico para la ejecución del sistema de juego, relacionados entre sí.

Adaptabilidad: Responde a las necesidades diagnosticadas, las que condicionan un tratamiento particular de cada uno de los elementos asociados a la formación político-ideológica y la obtención de un resultado específico teniendo en consideración las características de las edades de los escolares atendiendo al momento del desarrollo en el que se encuentran y las particularidades del contexto en el que se desenvuelven.

Centralización: Dada por el sistema de juegos para contribuir con el desarrollo de la creatividad de los escolares de 2. grado como elemento primordial de interacción que rige el resto de las interacciones.

Integración: A partir de su fundamentación en las leyes y principios didácticos cualquier cambio o modificación en cada uno de sus elementos, puede provocar un cambio en el sistema para contribuir al desarrollo de la creatividad de los escolares de 2. grado, visto este como un todo.

El sistema se concibió a través de un conjunto de juegos, que son derivados del resultado del diagnóstico realizado, es una propuesta que orienta y organiza cómo trabajar el desarrollo de la creatividad.

Objetivo General: Contribuir al desarrollo de la creatividad de los escolares de 2. grado del S/I Roberto Coco Peredo” a partir de la actividad del juego.

El sistema se sustenta desde el punto de vista filosófico en la teoría del conocimiento elaborada por Vladimir I. Lenin, pues la base de la formación política ideológica está en la contemplación de los fenómenos y procesos, a partir de los cuales los escolares analizan, sintetizan, comparan, abstraen, generalizan y aplican lo aprendido.

En dicho proceso está presente la relación de lo sensorial y lo racional, así como la relación dialéctica entre pensamiento y actuación.

Se apoya además en la teoría de la transformación en la acción como posición teórico-metodológica que tiene sus sustentos en la teoría marxista-leninista y la dialéctica materialista, que concibe la realidad en constante cambio y transformación. Permite mostrar los cambios, como resultado de una dinámica interna, de relación y contradicción permanente, lo que conduce al razonamiento dialéctico, o sea, analizar el proceso a partir del cual el conocimiento llega a ser más completo.

El sistema de juegos responde a la realidad educativa actual del país y de la escuela, así como a las exigencias y retos que se le plantean al maestro: lograr una cultura general integral, partiendo de la concepción histórico cultural del desarrollo psíquico establecida por Vigotsky, su concepto de zona de desarrollo actual y zona de desarrollo potencial, al concebirse en correspondencia con el diagnóstico de los escolares.

Se reconoce el valor del juego para la estimulación de procesos cognitivos, como las sensaciones y percepciones y el pensamiento; proceso afectivo-motivacionales, en los recursos personales tan importantes como la autoestima y la autovaloración, así como en la formación de la personalidad en general.

Favorece la capacidad de observación, la estimulación de las posibilidades individuales, la autoestima. Promueve la unidad de lo afectivo y lo cognoscitivo, desarrolla procesos cualitativos como la perseverancia en el logro de los objetivos. Favorece. Estimula procesos del pensamiento, la lógica, el análisis, la síntesis, la imaginación y la memoria.

Los sustentos psicológicos del sistema tienen su implicación además en la atención a las características del momento de desarrollo del escolar de 2. grado en un proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador basado en el enfoque histórico cultural de Vygotsky, quien plantea una serie de postulados de suma importancia que son tenidos en consideración por la autora; entre los que se encuentran:

- La categoría, apropiación que define la forma en que el hombre adquiere la herencia social de las generaciones precedentes.

- El concepto de Zona de Desarrollo Próximo entendido como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la solución de un problema bajo la guía de un adulto o bajo la colaboración de otro compañero más capaz.
- La unidad de lo afectivo con lo cognitivo.
- Potenciar los procesos autorreguladores en el proceso de aprendizaje.

Los fundamentos pedagógicos del sistema de juegos, logran en primer lugar, la función orientadora de los objetivos para el cual se diseñó, “la formación de la creatividad”; por esta razón los contenidos se han organizado de manera gradual, asequible y en relación con los objetivos. Del mismo modo los juegos constan de la orientación, la ejecución y el control.

El sistema lo componen 8 juegos, todos dirigidos al mismo objetivo: el desarrollo de la creatividad en escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo. (Anexo No. 5)

Juego 1: Sombreros de sueños

Juego 2: Los detectives de los sombreros

Juego 3: Artistas de la plástica y el teatro

Juego 4: Un desfile a lo grande

Juego 5: Cuando sea grande seré...

Juego 6: Soy un mini chef

Juego 7: Ruleta de cuentos

Juego 8: Mi pequeña ciudad mágica

Fundamentos

Fundamentos filosóficos, sociológicos, psicológicos y pedagógicos del

Fundamentos filosóficos:

La propuesta, se fundamenta en una concepción dialéctica materialista que permite contribuir al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo con una concepción científica del mundo en el desarrollo de la personalidad basado en un enfoque socio – histórico – cultural planteado en la teoría de Vygotsky L.S, 1988

En el proceso de articulación armónica del sistema de juego propuesto se ha tenido en cuenta la aplicación consecuente de las leyes y categorías fundamentales de la filosofía marxista – leninista y teniendo además como sustento el pensamiento filosófico y pedagógico de José Martí y de Fidel Castro.

La filosofía Marxista-leninista ofrece una concepción científica del mundo, considera de gran valor la necesidad de influir en los escolares desde las edades más tempranas para el aprendizaje correcto de su Lengua Materna. Se asume la posición optimista del desarrollo humano en el que se destaca el papel del docente en el cumplimiento de su encargo social ya que es el que propicia el proceso mediador para la comprensión de los modos de actuación de los escolares

Fundamentos sociológicos:

Se sustentan al asumir la educación como un fenómeno social, cuya función, contenido esencia social se releva en práctica cotidiana de la escuela, en las diversas relaciones sociales que genera el desempeño de las funciones escolares.

De ahí que la escuela como institución tiene como objeto de acción al individuo, por lo que la propuesta posibilita la socialización en diferentes contextos de actuación, contribuyendo a su desarrollo, fortalecimiento moral, crecimiento personal y del reconocimiento de la sociedad.

El contexto sociocultural constituye un elemento de los propuestos teóricos donde se desenvuelven los escolares y en el cual la familia y la comunidad tiene una significativa importancia

Esta condición también es válida en la labor que debe realizar el docente ya que tiene la responsabilidad de orientar, transmitir normas, tradiciones, conductas y conocimientos de manera que pueda establecer pautas para un comportamiento correcto.

Fundamentos Psicológicos:

La propuesta del sistema de juego para el desarrollo de la creatividad está respaldada por la teoría vigoskiana sobre el acondicionamiento histórico-social. En el estudio de la personalidad un principio teórico y metodológico que facilita su comprensión lo constituye la declaración de la unidad de lo afectivo y lo cognitivo.

Solo sobre la base de este principio puede comprenderse a la personalidad como sujeto de la actividad, como sujeto activo que se autodetermina y que mantiene una relativa autonomía en el medio que lo rodea." (González, 1989, 269).

En la medida en que el docente, en su dirección acertada del proceso docente educativo, logre dirigir o potenciar en los escolares las vías para trazarse metas y acciones que orienten su actividad, se garantizarán procesos de autorregulación de la personalidad eficientes. El insuficiente desarrollo o la rigidez en el tratamiento de alguno de los rasgos o cualidades que integran y distinguen la personalidad pueden provocar una alteración en su pleno desarrollo, de ahí la necesidad del conocimiento de las características de los escolares en esta etapa de desarrollo, como fundamento psicológico imprescindible.

Fundamentos Pedagógicos:

Tiene como propósito propiciar en los escolares conocimientos, mediante la actividad de juego. La autora se adscribe a al papel que desempeñan las actividades de juego en los escolares de las primeras edades los cuales transcurren en la escuela como escenario donde se realizan actividades escolares en potenciación del desarrollo y con el docente como conductor y facilitador adquiere un papel relevante.

El sistema de juego estimula el desarrollo de la creatividad en los escolares de segundo grado, posee todas las posibilidades de desarrollo desde una mirada pedagógica, ofrece variadas acciones con adecuados procedimientos y vías a tener en cuenta, en él se aplican los principios básicos generales de la Pedagogía, dándole salida al relacionado con el carácter ideológico y orientación que debe estar presente en cada actividad que se desarrolle con el escolar en los diferentes momentos, tal desempeño sólo es posible, si el escolar es insertado en un proceso educativo que lo instruya, lo eduque y lo desarrolle, para que alcance elevados niveles de desarrollo en sus habilidades.

Sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo. (Anexo7)

2.3 Valoración de la propuesta por criterio de evaluadores externos.

Para obtener criterios acerca del sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2. Grado del S/I Roberto Coco Peredo, se sometió la propuesta a la valoración de evaluadores externos, el mismo se realizó mediante la aplicación de una encuesta. (Anexo)

Se realizó la selección de los mismos (8 evaluadores) a partir de su experiencia y preparación, nivel profesional y cargo, se le entregó la propuesta y la guía de encuesta para que registraran sus criterios.

En la pregunta 1 encaminada a si el sistema cumple con el objetivo propuesto, los evaluadores respondieron que sí cumple porque logra desarrollar la creatividad y la imaginación en los escolares en el momento que tienen que crear diferentes objetos.

En la 2 da pregunta se refirieron a que los juegos propuestos, corresponden a una estructura educativa adecuada acorde al trabajo de los escolares y a las necesidades de juego propios de esta edad.

Los evaluadores consideraran en su respuesta a la 3ra interrogante que: sí se hace pertinente la aplicación de dicho sistema para contribuir al desarrollo de la creatividad en los escolares de segundo grado, porque cumple con objetivos que satisfacen las necesidades propias de la edad, además de contar con una adecuada estructura, preparación de las condiciones previas, cumple con todos los requisitos, motivándolos en todo momento, es flexible adecuándose a los escolares según el momento y las condiciones en que se desarrollan los juegos .

Uno de los evaluadores, sugiere que el sistema de juegos, pudiera también introducirse en las clases como parte de la actividad docente en la asignatura de Lengua Española, para el desarrollo de la actividad comunicativa de los escolares.

2.4 Validación de los resultados obtenidos con la puesta en práctica del Sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo.

Análisis de la aplicación de la propuesta:

Juego 1 “Sombreros de sueños”, Durante la realización del juego, los escolares tuvieron la oportunidad de demostrar sus habilidades manuales en la confección de sombreros, desarrollando la creatividad para la decoración de los diferentes diseños.

Se sintieron motivados al presentar las láminas con sombreros, así como a la hora de reconocer a quienes pertenecen y decirles que quienes los confeccionan son artesanos, a continuación, crearon dichos sombreros según su gusto con el apoyo de las plantillas que le facilitó la maestra como guía para su trabajo.

Durante la actividad 6 escolares que representan 27.3% se manifestaron entusiastas y motivados con la disposición para ceder y acomodarse fácilmente a las reglas del juego, mostrando originalidad en la decoración del sombrero y autonomía en su elaboración por lo que podemos decir que se encuentran en el nivel **Alto**, otros 6 escolares para un 27.3% se manifestaron entusiastas y con disposición para realizar el mismo, pero no fueron autónomos, ni originales pues desde el momento en el que se orientó el juego necesitaron niveles de ayuda para poder escoger un sombrero, y a la hora de buscar los diferentes objetos para su confección y decoración, no demostraron originalidad a la hora de realizar el mismo ya que sus creaciones era un poco parecidas a otras ya creadas, por lo que se ubican en un nivel **Medio**, 10 escolares que representan 45.5% se ubican en un nivel **Bajo** dado a que se mostraron un poco desmotivados y desde el comienzo del juego no fueron capaces de dar ideas lógicamente organizadas sobre la esencia del juego, además se mostraron distraídos ya que en varias ocasiones se les llamó la atención para que se incorporaran a la realización, por consiguiente no fueron capaces de realizar solos el sombrero necesitando casi todo el tiempo de la supervisión del maestro, sus ideas para la creación del mismo fueron imitadas por los sombreros que ya estaban confeccionados.

Juego 2 “Los detectives de los sombreros” En esta actividad los escolares identificaron detenidamente las características y rasgos esenciales de cada sombrero, hicieron sus propias deducciones, elaboraron teorías sobre la función que ocupan las personas que utilizan dicho sombrero, así como también hicieron varias propuestas para su transformación. Se pudo llegar a la conclusión que 5 escolares para un 22.7% se encuentran en nivel **Alto** ya que se mostraron flexibles, motivados

y expresaron las características de forma clara y coherente del objeto realizado, además se mostraron creativos y originales al cambiar el modelo dándole una nueva forma al que ya estaba confeccionado por sus compañeros 6 se escolares que representan 27.3% acataron las reglas del juego mostrando originalidad ante la realización del mismo, pero al identificar el objeto necesitaron de niveles de ayuda como qué forma tiene, quién utiliza este sombrero en su trabajo, quién lo confeccionó, que otra forma le darías para que desempeñara otra profesión con este mismo sombrero pudieron expresar las características de los mismos parcialmente aunque la totalidad logró decir su importancia ubicándolos en el nivel **Medio** 11 escolares para un 50% se mostraron motivados durante la realización del juego, pero no expresaron correctamente las características del sombrero o quienes lo utilizan ,necesitaron varias sugerencias e indicaciones para poder expresar su utilidad, no siempre lograron identificar al autor del diseño y en ocasiones no se mostraron originales, se hicieron varios llamados de atención en determinados momentos de la actividad; no mostraron la flexibilidad y la autonomía suficiente para la realización del mismo ni en su transformación, ubicándolos en un nivel **Bajo**.

Juego 3 “Artistas de la plástica y el teatro” Durante la realización de esta actividad **los** escolares tuvieron la oportunidad de representar personajes de cuentos conocidos y otros de su propia imaginación, con la utilización de prendas, accesorios, caretas, sombreros fomentando así su imaginación.

Dejaron volar su imaginación en esta actividad 7 escolares que representan 31.8% estando motivados en todo momento, fueron muy originales, flexibles y autónomos en el momento de representar cuentos conocidos y otros de su imaginación estando de esta manera en un nivel **Alto**. Otros 6 escolares que representan un 27.3% se mostraron motivados y flexibles durante el desarrollo del mismo, pero no fueron originales en algunos momentos, ya que imitaron algunos de los cuentos ya realizados por sus compañeras situándolos en un nivel **Medio**. 9 escolares que representa un 40.9% se mostraron poco motivados, no mostraron la creatividad y originalidad suficiente a la hora de la realización del juego, necesitando impulsos por parte del maestro para lograr cambiar un cuento conocido, ubicándolos en el nivel **Bajo**.

Juego 4 “Un desfile a lo grande “ Los escolares tuvieron la oportunidad de hacer un desfile en una pasarela donde ellos mismos fueron quienes crearon sus trajes con la utilización de recursos decorativos , el apoyo de ideas, 7 escolares que representan 31.8% se mostraron motivados y entusiastas a la hora de su realización desarrollando su creatividad a partir de la realización manual de sus trajes y caretas, además fueron capaces de expresar sus ideas a través del arte de crear, pudieron explicar en qué se basaron para crear cada pieza y por qué lo decoraron de ese modo mostrando flexibilidad en cada caso , así como creatividad y autonomía en la elaboración de los mismos encontrándose de esta manera en un nivel **Alto**, 6 escolares que representan un 27.3% se mostraron motivados y flexibles durante el desarrollo del mismo ,pero no fueron autóctonos ya que necesitaron de orientaciones para poder desarrollar los trajes para el desfile de moda ubicándolos en el nivel **Medio**; 9 escolares que representa un 40.9% se mostraron motivados, pero no mostraron la independencia suficiente a la hora de la realización del juego, necesitando impulsos didácticos por parte del maestro ubicándolos en el nivel **Bajo**.

Juego 5 “Cuando sea grande seré...” Durante la realización de esta actividad los escolares tuvieron la oportunidad de elaborar a partir de varios medios, herramientas que utilizan diferentes trabajadores en su actuar diario diferente a los que conocemos en la actualidad. En el mismo la mayoría expresó la importancia que tiene cada oficio para nuestra sociedad y la labor que quisiera realizar en el futuro. Durante la realización del mismo, se llegó a la conclusión que 7 escolares que representa el 31.8 % se encuentran en el nivel **Alto** ya que fueron autónomos y originales ante la ejecución del nuevo juego. Siguieron las leyes de este, demostrando flexibilidad a la hora de crear herramientas de trabajo diferentes. Otros 8 escolares que representa un 36.4% se encuentran en el nivel **Medio** ya que no mostraron autonomía y flexibilidad durante la realización del juego, y aunque sí lograron realizar las herramientas necesitaron en varias ocasiones de ideas para lograr poblar sus mentes, desarrollar su imaginación y poder realizar el juego, mientras que 7 escolares para un 31.8% de la muestra se encuentran en el nivel **Bajo** porque aunque se mostraron motivados y entusiastas no lograron cumplir con

la mayoría de las encomiendas y en el momento de realizar el juego necesitaron de la reorientación del maestro, también de lluvias de ideas para lograr poblar sus mentes y que pudieran realizar las herramientas de trabajo, por tanto en el confeccionamiento de dichas herramientas no fueron del todo originales.

Juego 6 “Soy un mini chef” Durante este juego 8 escolares que representan un 36.4% se mostraron motivados y entusiasmados durante la realización del juego acatando y respetando las reglas de este, además fueron creativos en la confección de su plato favorito utilizando su imaginación y con el apoyo de diferentes medios y recursos, ubicándolos de este modo en el nivel **Alto**; otros 8 escolares que representa el 36,4% se mostraron motivados y entusiastas ante la ejecución del juego, pero no fueron lo suficientemente autónomos y originales en la elaboración de su plato favorito, por lo que necesitaron del apoyo del maestro y de la bibliotecaria para la ejecución del mismo por lo que se encuentran en un nivel **Medio**; mientras 6 escolares que representan 27.3% se encuentran en un nivel **Bajo** ya que aunque la mayoría se mostraron motivados por la realización del mismo fue importante recordar las reglas del juego, dar niveles de impulso en algunos momentos, se hizo necesaria la ayuda del maestro en algunas ocasiones, demostrando así poca flexibilidad y originalidad en la confección de los platillos.

Juego 7 “La ruleta de los cuentos” Los escolares crearon cuentos cortos que fomentaron su imaginación y creatividad de ellos 10 escolares que representa el 45.4% se mostraron motivados y entusiasmados durante la realización del juego acatando y respetando las reglas de este, además fueron creativos en la confección de su cuento utilizando su imaginación ubicándolos en el nivel **Alto**; 7 escolares que representan el 31.8% se mostraron motivados y entusiastas aunque necesitaron en ocasiones de ideas de apoyo para realizar los cuentos, así como a la hora de hacer en ocasiones un final por lo que se encuentran en un nivel **Medio**, mientras que 5 escolares que representa el 22.7% se sintieron motivados ante la actividad, necesitaron de llamados de atención para lograr que siguieran las reglas del juego y unas veces acatadas las reglas fue necesario recordarles la necesidad de que fueran originales, no mostraron la flexibilidad y la autonomía suficiente para la realización del mismo ubicándolos aunque la totalidad logró realizar el cuento en un nivel **Bajo**

Juego 8: “Mi pequeña ciudad mágica” Los escolares tuvieron la oportunidad de crear una ciudad mágica con materiales alternativos, fomentando su imaginación y creatividad. Expresaron además sus ideas; la importancia que tiene vivir en un lugar limpio y bien cuidado, llegando a la conclusión que 11 escolares que representan el 50% se mostraron originales, flexibles, autónomos y no necesitaron la ayuda del maestro a la hora de realizar el juego, pudieron diseñar las partes de la ciudad siguieron perfectamente las reglas del juego y se mantuvieron motivados en todo momento en la realización de la misma, encontrándose así en un nivel **Alto**, 8 escolares se mostraron motivados ante la realización del juego, y expresaron de forma sencilla la importancia que tiene construir una ciudad imaginaria y diferente a las que conocen. En ocasiones no se ajustaron a las reglas puesto que no todos pero algunos abogaron por trabajar de forma individual y se les tuvo que recordar que tenían que ser originales en la realización del mismo representando de esta manera el 36.4% ubicándolos de esta manera en un nivel **Medio** y otros 3 escolares representan un 13.6% se manifestaron en ocasiones motivados, no fueron del todo flexibles, ni originales, se hizo necesario en diferentes momentos del apoyo del maestro para reorientar la actividad, y recordar las reglas del juego aunque es necesario resaltar que fueron de forma general muy originales y creativos a la hora de escoger el nombre de la ciudad la cual llamaron **“Una ciudad mágica para todos los niños”**.

Una vez implementado el sistema de actividades para el desarrollo de la creatividad, se realizó de manera simultánea, el registro de la transformación que se produjo en los escolares a partir de los indicadores previstos, así, durante las primeras actividades el mayor porcentaje de escolares del grupo se ubica en los niveles medio y bajo, a partir de las actividades 4y5 aumenta progresivamente el número de escolares en los niveles medio y alto y disminuyen los que se ubican en nivel bajo. En las actividades 7 y 8 el mayor porcentaje se encuentra en el nivel alto, aunque de 7 a 8 escolares permanecen en nivel medio y disminuye la igual cantidad en el nivel bajo.

Haciendo un análisis de los resultados de la aplicación de la propuesta a partir de los indicadores aplicados durante el proceso investigativo, se pudo apreciar que

mientras en las primeras actividades existía un alto desarrollo de los escolares en cuanto a la motivación y el entusiasmo al realizar los juegos aún no mostraron gran autonomía, flexibilidad ante los juegos realizados. A partir de la actividad 5 y después de un trabajo sistemático sobre la base de los indicadores que se comportaban en los niveles medio y bajo se produjo un salto cualitativo en los escolares de la muestra en cuanto a la autonomía y la motivación ante la realización de los juegos, manteniendo la originalidad y flexibilidad durante los mismos, no obstante permanecen dos indicadores afectados en los escolares los que a pesar del trabajo realizado y las influencias recibidas muestran poca originalidad y no son lo suficientemente flexibles ante la realización de los mismos, lo que demuestra que se debe seguir incidiendo en estos escolares para que asciendan a niveles superiores. Al analizar los resultados que aportan los instrumentos aplicados para constatar el comportamiento de los indicadores se pueden apreciar cambios favorables en cuanto al desarrollo de la creatividad, así como mayores conocimientos y desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo. Los resultados del diagnóstico y de los obtenidos con la implementación de la propuesta se muestran en el (Anexo). Lo anterior demuestra la eficiencia de la propuesta elaborada, en correspondencia con los objetivos planteados, influyendo positivamente en la formación de la creatividad de los escolares, potenciando el desarrollo del pensamiento creativo en relación con las necesidades diagnosticadas al inicio de la investigación.

CONCLUSIONES

1. Los fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo de la creatividad de los escolares de la educación primaria se centran en la influencia del progreso intelectual, la motivación, lo psicológico, las condiciones y el contexto en el que se desarrolla el escolar; con el reconocimiento de que la utilización de juegos contribuye al desarrollo integral de la personalidad en un trabajo que tenga en consideración las exigencias del Modelo de Escuela Primaria.
2. El diagnóstico del estado actual del desarrollo de la creatividad de los escolares de 2.º grado C del S/I Roberto Coco Peredo arrojó que los escolares tienen cierta motivación por las actividades de juego, les interesa realizar los juegos de manera diferente y les gustaría crear juegos nuevos; no obstante, se constatan carencias evidenciadas en la falta de originalidad durante la realización de los juegos, poca flexibilidad ante la realización de nuevos juegos o al cambio de reglas de los ya conocidos y en la autonomía durante la realización de los juegos.
3. El sistema de juegos dirigido al desarrollo de la creatividad en los escolares de 2.º Grado C del S/I Roberto Coco Peredo se caracteriza por potenciar paulatinamente el nivel creativo; el desarrollo de la esfera afectiva, la socialización entre los escolares, su formación vocacional y a la vez contribuye al desarrollo de habilidades manuales y comunicativas.
4. La valoración del Sistema de Actividades por el criterio de evaluadores externos constató que su estructura cumple con lo establecido en este tipo de propuesta, es una valiosa herramienta para ser aplicada en la práctica educativa ya que estimula los procesos de imaginación propios de estas edades y posibilita el logro de la creatividad, es factible, aplicable y pertinente.
5. . La aplicación del Sistema de Juegos produjo cambios significativos en la muestra en cuanto al desarrollo de la creatividad, pues los escolares se mostraron más motivados, originales, flexibles y autónomos en sus creaciones lo que permitió constatar la efectividad de la propuesta a partir de las transformaciones dadas en los escolares.

RECOMENDACIONES

Valorar la posibilidad de la aplicación del Sistema de Juegos para que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2 en otras poblaciones de escolares del S/I Roberto Coco Peredo atendiendo al diagnóstico.

Bibliografía:

- 1- Aroche ,Carvajal A. (Año 30 No. 4. Oct – dic. 1988). Dirección pedagógica del juego. P 3-4. En Simientes. Habana, Cuba.
- 2- Bozhovich,L.I.(1987). La personalidad y su formación en la edad infantil. Editorial Pueblo y Educación. Habana, Cuba.
- 3- Caillois, R. (1958). Teoría de los juegos. Ensayo. Editorial Saux Baret. S.A. Barcelona.
- 4- Combs, A.W. (1990). "Cambios necesarios para una efectividad reforma educativa". Revista Asterisco, No. 3, España.
- 5-Correo de la UNESCO. (1960). ¿Qué es el juego? Habana, Cuba.
- 6-Elkonin, D. B (1984). Psicología del juego. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.
- 7-_____. (1981). Estudio del juego como medio de educación. Investigaciones psicológicas y pedagógicas del niño preescolar. Editorial pueblo y educación. Habana.
- 8-_____. (1993). Quieres jugar conmigo. Editorial Pueblo y Educación. Habana.
- 9- _____. (1978). Psicología del juego. Editorial Pedagógica. Moscú.
- 10-Estupiñán Barrera,N.(1978). Experiencias sobre el juego creador como medio de educación comunista. Revista Simiente N.6. Habana, Cuba.
- 11-Fernández Villasonte, G.(.). El juego. Revista Alternativa. N.1. Grupo la Educación. Perú.
- 12-González, F. (1985). "Psicología de la personalidad". Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.
- 13-_____ (1987). "Personalidad y Comunicación": su relación teórica y metodológica". En "Investigación de la Personalidad en Cuba". Editorial de Ciencias sociales, La Habana, Cuba.

14-_____ (1991). "La personalidad y su importancia en la educación". Revista Educación y Ciencias, Yucatán, México, Vol. 1, No. 4.

15-_____ "La comunicación educativa y el desarrollo de la personalidad". Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba (en prensa).

16-González, F y Mitjans, A. (1989). "La personalidad. Su educación y desarrollo". Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.

17- Huizinga HomoLudens,J.(1972). Ediciones Alianza. EMSE. Madrid, España.

18. Howard C. Warren.(1963). Diccionario de Psicología. Fondo de cultura Económica. México- Buenos Aires..

19-Lafarga, J. y Gómez, J. (1978). "Desarrollo del Potencial Humano. ¡Aportaciones de una Psicología Humanista!, Vol. 2, Editorial Trillas, México.

20-. Leontiev,A.D.(1998). Textos de estudios psicológicos. Editorial Velk Und Winsen. Berlín.

21-Martínez, L. (1989) El sentido de la vida. Editorial Ciencias Sociales. Habana, Cuba.

22-Martínez Bosque, M. Lo que invita a jugar y lo que invita a aprender.

Material mimeografiado.

23-Martínez, Llantada, M. (1995). La escuela y el desarrollo de la creatividad. Revista Educación No 85. La Habana, Cuba.

24-Mitjans, A. (1991). "Personalidad, creatividad y educación. Reflexiones sobre su interrelación". Revista Educación y Ciencias, Vol. 1, No. 4, Yucatán, México.

25-_____ "La relación entre personalidad motivación, creatividad. Implicaciones en la práctica educativa". Revista Cubana de Psicología. Vol. VII, No. 2-3.

26-_____ "Creatividad y Personalidad". Implicaciones Metodológicas y educativas" Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba (en prensa).

27-Mitjans, A. y Fariñas, G. (1993) "Contribuciones de la Psicología Escolar: Su rol en el desarrollo y formación de la personalidad". Revista Cubana de Psicología, Vol. X, No. 1.

28-_____. (Vol. (X), Nº 1, 1995). Contribuciones de la Psicología escolar. Su rol en el desarrollo y formación de la personalidad. Revista Cubana de Psicología

29-Mitjans, A. (1995). Creatividad, Personalidad y Educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.

30-Parnes, S. (1980). "Educación y Creatividad" en A, Beaudot. "La creatividad". Ediciones Narcea, Buenos Aires.

31-Pozo, I. J. (1994). Aprendizaje de las ciencias y pensamiento causal. Ediciones gráficas Rogal, Fuenlabrada, Madrid, España.

32-Pérez Rdz G. (1996). Metodología de la investigación. Editorial Pueblo y Educación. Habana, Cuba.

33-Raimundo,D. (1986.) El derecho del juego. Buenos Aires. [son]

34-Ramos Hernández,S.(2002). Tesis maestría. Propuesta de actividades para estimular el desarrollo de algunos indicadores de la creatividad. Pinar del Río, Cuba.

35-Regers, C. (1986). "Libertad y Creatividad en la Educación en la década de los ochenta". Ediciones Paidós. Barcelona.

36-Renzulli, J.E. (1991). "The National Research Center in the Gifte and Talented: The - Dream, the Design and the Destination". Gifted Child Quaterly, Vol. 35, No. 2.

37-Rogers, C. (1982). Libertad y creatividad en la educación. Barcelona.

38-Santamaría, Rabona, M.T. (2001). Tesis en opción al título de master en la enseñanza de las ciencias en la Educación Superior.

39-Silvestre Oramas, M.y Zilberstein, Toruncha, J. (2000). ¿Cómo hacer más eficiente el aprendizaje? Escuela Normal Superior. Argentina.

40-Sternberg, R.J. y Lubart, T.J. (1991). "An Investiment Theory of Creativity and its Development". Human, Development, No. 4.

41-Talízina, N. (1988). Naturaleza social del desarrollo psíquico del hombre. Psicología de la enseñanza. Editorial Progreso. Moscú.

- 42-_____ (1988). Psicología de la Enseñanza. Editorial Progreso. Moscú,
- 43-Torrance,S. (1976). La enseñanza creativa. Editorial Santillana. E.P y R. E Miers. Madrid.
- 44-Torre, S. (1993). Educar en la creatividad. Recursos para el medio escolar. Ed Narcea. Madrid.
- 45-_____. (1993). La creatividad en la aplicación del método didáctico. UNED. Madrid.
- 46-Tourner, Martí, L. (29-3-2002.) Conferencia Magistral “Pedagogía de la emoción”. P. del Río, Cuba.
- 47-UNICEF. (1979). Juego y desarrollo infantil. Imprenta. Colegio Técnico Don Bosco. Quito.
- 48-Usova A.P. (1988). El papel del juego en la educación del niño. Editorial pueblo y educación. Habana, Cuba.
- 49-Vidal, G. y Sanz, T. (2000). La investigación científica y el aprendizaje de la Química. Material fotocopiado. U. H.
- 50-Vigostki, L.S. (1966). Imaginación y creación en la edad infantil. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.
- 51-. Vigotski,L.S.(1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico. Cuaderno de psicología. España.
- 52-. _____. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico. Cuaderno de psicología. España.
- 53-. _____. (1982). El juego y sus funciones en el desarrollo psíquico del niño. Cuadernos de Pedagogía. N. 85. España.
- 54 -Zhukovskaia. R.I. (1979). El juego y su importancia pedagógica. Editorial Pueblo y Educación, Habana, Cuba.
- 55-Zilberstein, Toruncha, J, Portek, J, R.y Macpherson, M. (1999). Didáctica integradora de las ciencias vs Didáctica tradicional. Experiencia cubana.

Anexo no. 1

Análisis de documentos.

Objetivo: Constatar, en los documentos rectores y normativos par el trabajo en la educación primaria, las orientaciones para el desarrollo de la creatividad en los escolares de 2. Grado.

Documentos para el análisis

- Modelo de Escuela Primaria.
- Orientaciones Metodológicas.
- Programas.
- Resolución No.186/2014 (Adecuaciones Curriculares)

Aspectos a analizar

1. Objetivos dirigidos al desarrollo de la creatividad.
2. Proyección de la actividad de juego para el desarrollo de la creatividad.
3. Orientaciones que se brindan para el desarrollo de la creatividad.

Anexo no.2

Guía de observación

Objetivo: Diagnosticar el estado actual de la creatividad mediante la actividad de juego en los escolares de 2. Grado del S/I Roberto Coco Peredo.

Aspectos a observar y escala valorativa:

1. Motivación por la realización de nuevos juegos.

Nivel Alto: Si se muestran motivados por la realización de nuevos juegos.

Nivel Medio: Si muestran la motivación por la realización de nuevos juegos, pero necesitan el empleo de técnicas

Nivel Bajo: Si no se muestran motivados por la realización de nuevos juegos.

2. Originalidad durante la realización de los juegos.

Nivel Alto: Si se proyectan con originalidad durante la realización de los juegos.

Nivel Medio: Si no siempre se proyectan con originalidad durante la realización de los juegos.

Nivel Bajo: Si no se proyectan con originalidad durante la realización de los juegos

3. Flexibilidad ante la realización de nuevos juegos o al cambio de reglas de los ya conocidos.

Nivel Alto: Si se muestran flexibles ante la realización de nuevos juegos o al cambio de reglas de los ya conocidos.

Nivel Medio: Si se muestran flexibles ante la realización de nuevos juegos, pero no al cambio de reglas de los ya conocidos; o si no son flexibles ante la realización de nuevos juegos, pero si aceptan el cambio de reglas de los juegos ya conocidos

Nivel Bajo: Si no se muestran flexibles ante la realización de nuevos juegos ni al cambio de reglas de los ya conocidos

4. Autonomía durante la realización de los juegos.

Nivel Alto: Si son autónomos durante la realización de los juegos

Nivel Medio: Si no siempre son autónomos en la realización de los juegos

Nivel Bajo: Si no son autónomos en la realización de los juegos

Escala para la evaluación general de los escolares.

Nivel Alto:

Todos los indicadores son altos

Tres indicadores son altos y uno es medio

Nivel Medio:

Todos los indicadores están en un nivel medio

Dos indicadores están en alto y dos en medio

Tres indicadores están en medio y uno en alto

Tres indicadores están en alto y uno en bajo

Dos indicadores están en alto, uno en medio y otro en bajo

Un indicador está en alto, dos en medio y uno en bajo

Nivel Bajo:

Todos los indicadores están en bajo

Un indicador está en alto y tres en bajo

Un indicador está en alto, uno en medio y dos en bajo

Dos indicadores están en medio y dos en bajo

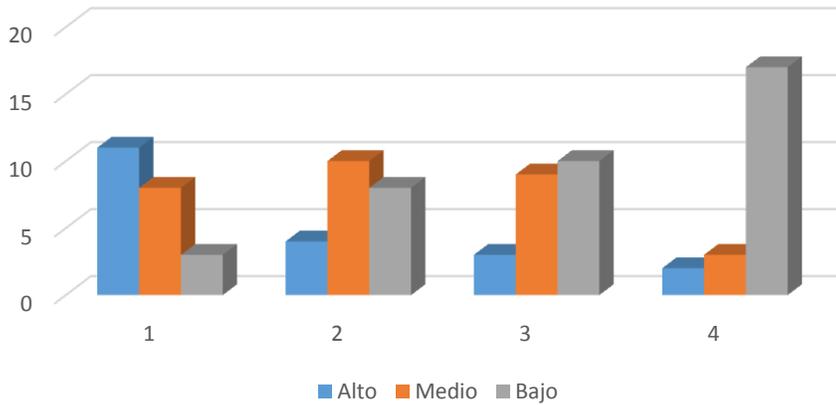
Anexo no.3

Resultados de la observación a estudiantes

Escolar	Motivación			Originalidad			Flexibilidad			Autonomía			General		
	A	M	B	A	M	B	A	M	B	A	M	B	A	M	B
KI BE	1			1			1					1	3	0	1
EAD			1			1		1	1			1	0	1	3
ESP	1				1			1		1			2	2	0
K.M NH	1				1							1	1	1	1
CHR		1				1		1	1			1	0	2	2
GSH	1			1								1	2	0	1
DMC		1			1				1		1		0	3	1
IGG			1			1						1	0	0	3
MRB		1			1				1					2	1
GLM	1			1			1			1	1	1	4	1	1
GCH	1				1							1	1	1	1
MLP		1				1		1	1				0	2	2
NHR		1			1				1			1	0	2	2
MLG	1			1			1						3	0	0
ALQ	1				1	1						1	1	1	2
RTP	1				1			1			1	1	1	3	1
OLM	1				1							1	1	1	1
RFV		1				1		1	1			1	0	2	3

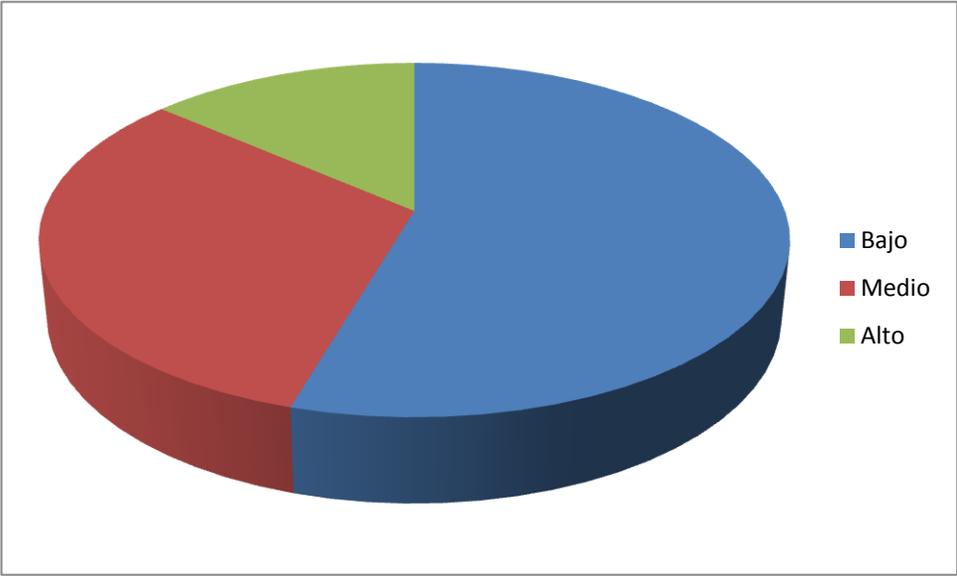
YHD		1						1				1	0	2	1
LPP			1			1		1	1			1	0	1	4
M.KPS		1				1		1	1			1	0	2	3
LMM	1				1				1			1	1	1	2
General	11	8	3	4	10	8	3	9	10	2	3	17	20	30	36

FORMACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN ESCOLARES
DE 2. GRADO DEL S/I ROBERTO COCO PEREDO



Indicadores	Alto	Medio	Bajo
<i>motivación por la realización de nuevos juegos</i>	11	8	3
<i>originalidad durante la realización de los juegos</i>	4	10	8
<i>Flexibilidad ante la realización de nuevos juegos o al cambio de reglas de los ya conocidos.</i>	3	9	10
<i>autonomía durante la realización de los juegos</i>	2	3	17

Niveles de creatividad de los escolares de 2. Grado del S/I Roberto Coco Peredo



Anexo no. 4

Encuesta a escolares

Objetivo: Constatar las motivaciones por el juego y las vías que se utilizan para ello en las diferentes actividades.

Cuestionario:

1. Te gusta que te inviten para la realización de juegos nuevos.

Sí____ No____ A veces____

2. ¿Cuáles son los juegos que más realizas?

3. En la escuela, ¿en qué momentos juegas?

4. ¿Realizas los juegos de la misma forma?

Siempre____ A veces____ Nunca____

5. ¿Te gustaría que fuera diferente la forma de realizar los juegos?

Sí____ No____

6. ¿Qué otros juegos además de los que realizas a diario te gustaría hacer?

Anexo No. 5

Encuesta a evaluadores externos.

Objetivo: Constatar las valoraciones de los evaluadores externos en relación con la calidad, aplicabilidad, pertinencia y científicidad de la propuesta.

Estimado colega:

Nos encontramos realizando una investigación con el fin de valorar la propuesta elaborada referida al desarrollo de la creatividad en los escolares de segundo grado, Por su experiencia y dominio de este contenido, necesitamos de sus criterios acerca de su factibilidad.

Agradecemos sus criterios ya que servirán de gran utilidad para la investigación.

Indicadores a evaluar:

Calidad de la investigación

Aplicabilidad en los escolares

Pertinencia

Cientificidad del mismo

Para lograrlo necesitamos que usted responda la siguiente interrogante:

¿El sistema cumple con el objetivo propuesto? ¿Por qué?

¿La elaboración de las actividades responde a una estructura adecuada, que permite el trabajo de los escolares en el desarrollo de la creatividad en alumnos de segundo grado a través del juego? Explique

Después de haber usted leído el sistema de actividades:

¿Creen pertinente la aplicación de un sistema de juegos para el desarrollo de la creatividad en escolares de segundo grado? ¿Por qué?

¿A su juicio qué le falta al sistema propuesto?

¿Qué otra actividad usted sugiere que pueda ser incorporada?

De las actividades que componen el sistema de juego considera que alguna no debe de ser puesto en práctica ¿Por qué?

Muchas gracias.

Anexo No. 6

Datos de los Evaluadores Externos.

Nombre	Años de Experiencia	Lugar donde labora	Cargo que ocupa	Nivel profesional
Danay Morales Morales	17 años	Escuela Primaria Roberto Coco Peredo	Jefa de ciclo	Licenciada
Yamile Rodríguez Gil	21 años	Escuela Primaria Roberto Coco Peredo	Maestra	Licenciada
Yorqueidys Toledo Pérez	18 años	Escuela Primaria Roberto Coco Peredo	Maestra	Licenciada
Magaly Eizaquirre Martín	37 años	Escuela Primaria Roberto Coco Peredo	Maestra	Máster
Silvia F González Tomás	18 años	Escuela Primaria Roberto Coco Peredo	Maestra	Máster
Magdalena Lara	39 años	Escuela Primaria Roberto Coco Peredo	Maestra	Máster
Mailen Cárdenas Rodríguez	26 años	Escuela Primaria Roberto Coco Peredo	Jefa de ciclo	Máster

Olga Lidia Eizaquirre Martin	28 años	Escuela Primaria Roberto Coco Peredo	Maestra	Máster
---------------------------------	---------	--	---------	--------

Anexo No. 7

Sistema de juegos que contribuya al desarrollo de la creatividad en escolares de 2.c del S/I Roberto Coco Peredo.

Juego No. 1:

Título: Sombreros de sueños

Objetivo: Crear sombreros con la utilización de plantillas y recursos alternativos potenciando la imaginación y creatividad.

Medios: Cartón fino, tijeras, goma de pegar, temperas, plantillas para la confección de diferentes tipos de sombreros, recolectar materiales alternativos: cadenas, flores, cintas, perlas..., la guía para la observación de imágenes y fotografías.

Tipo de juego: Juego de roles: Artesanos.

Reglas del juego:

Utilizar materiales alternativos.

Originalidad en la creación.

No imitación de otros diseños elaborados por sus compañeros.

Explicar la decoración del sombrero.

El escolar que sea más creativo y rápido a la hora de confeccionar el sombrero será el ganador.

Procedimientos metodológicos:

Se inicia con la presentación de fotografías o imágenes en las que se visualicen diferentes tipos de sombreros, a utilizar para diferentes profesiones y momentos, coincidentes con las plantillas anteriormente preparadas por el maestro. Se conduce la observación hacia los elementos más significativos destacando las características que distinguen a unos sombreros de otros; distinguiendo el de caballero, de detective, de mosquetero, de pirata, de cocinero, constructor etc.

Se conversa con los escolares y se les explica que las personas que elaboran los sombreros son artesanos igual que los que tejen, hacen bolsos...y se les invita a jugar a ser artesanos.

Se les facilita las plantillas para que puedan armar el sombrero según la elección que ellos mismos hagan en correspondencia con lo que le gustaría ser, con sus sueños mostrando entusiasmo y animación por la realización de los mismos

Posteriormente cada escolar decorará a su manera el sombrero elaborado, como el sombrero de sus sueños, utilizando para ello los colores y materiales alternativos que determinen. Una vez elaborados cada escolar explica por qué decoró el sombrero de esa manera y seleccionan de forma colectiva el más creativo, reconociendo a todos los escolares por sus logros. Además de la capacidad de aquellos que lograron realizar los mismos sin depender de la ayuda de otra persona. Se tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego.

.

Juego No. 2:

Título: Los detectives de los sombreros

Objetivo: Identificar el autor según confección del sombrero, con el apoyo de interrogantes, fomentando su imaginación y creatividad.

Medios: sombreros, espejo, caja de cartón

Tipo de juego: Juego de roles: Detective.

Reglas del juego:

Cada escolar detective, debe identificar correctamente el autor del diseño del sombrero.

El tiempo para identificar es de 5 minutos.

El escolar que no logre la identificación en este tiempo, pierde el derecho a seguir jugando y las preguntas pasan al siguiente escolar.

Gana el escolar que más autores identifique correctamente y sea más original en su propuesta.

Procedimientos metodológicos:

El maestro puede comenzar recordando los animados infantiles cubanos, haciendo referencia a un personaje al que le gusta descubrir y aclarar quién o quiénes son los culpables de cosas mal hechas. Los escolares reconocerán a Fernanda. Se precisa que ella es detective y se les invita a jugar, a descubrir cosas como lo hace Fernanda, a ser detectives.

Previamente, se colocan los sombreros en una caja cerrada y se organizan los escolares sentados en un círculo en cuyo centro estará la caja. **Un escolar se coloca frente a la caja con los sombreros y realiza la descripción para la identificación de los mismos, atendiendo a: forma, color, tamaño y accesorios empleados en su decoración, después de identificado el sombrero**, se les pide que piensen en las cosas que se pueden decir sobre el sombrero dando cada uno ideas nuevas, originales e innovadoras, siendo detectives:

- ¿A qué se dedica la persona que lo lleva?
- ¿Qué piensan sobre los colores utilizados?
- ¿Para qué momentos confeccionó esa persona el sombrero? (cuándo lo piensa utilizar)
- ¿Qué ropa se pondrá para acompañar el sombrero?

Bueno y si ustedes pudieran cambiar a ese sombrero la forma: ¿qué le agregarían?

Se trata de hacer que los escolares observen detenidamente las características de cada sombrero, hagan deducciones y elaboren teorías sobre lo que hace la persona que lo lleva además de crear nuevos estilos con los que ya están elaborados. De esta manera estaremos haciendo que realicen un trabajo de observación, activación de la memoria, deducción, fomentando la creatividad, el desarrollo de la expresión oral y una autoestima positiva, ya que sus ideas serán valoradas por el grupo. Se tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego.

Juego No. 3:

Título: Artistas del teatro.

Objetivo: Representar personajes de cuentos conocidos y otros de su propia imaginación, con la utilización de prendas, accesorios, caretas, sombreros etc., fomentando su imaginación y creatividad.

Medios: prendas, accesorios, caretas, sombreros etc.

Tipo de juego: Juego de roles: Artistas del teatro.

Reglas del juego:

Los personajes deben de ser imaginarios

Cambiar una parte del cuento o crear uno nuevo.

Gana el grupo de mejor representación y creatividad en los personajes.

Procedimientos metodológicos:

El maestro debe iniciar recordando los cuentos infantiles que conocen, cuáles les gustan, cómo son los personajes, esclareciendo que quienes los representan son actores. Invitar a los escolares a crear nuevos cuentos y personajes siendo actores, desarrollando en ellos una exaltación, motivación, y entusiasmo por la realización de los mismos.

Previamente elaborado el maestro tendrá preparados en una caja: prendas, accesorios, caretas y sombreros, los escolares escogen un sombrero u otros accesorios de la caja y en correspondencia con lo que quieren representar con él, crean su historia o personaje. Una vez concluida la elaboración, se unirán en grupos de 4; el maestro debe prever, sin imponer, que los grupos sean equitativos. Cada grupo realizará su representación, tras haberles asignado un tiempo prudencial para la elaboración del cuento en el que deberán mostrar imaginación, originalidad y creatividad. Para ello el maestro también puede sugerir preguntas que permitan elaborar un cuento corto, coherente; algunas de esas preguntas podrían ser:

- ¿Dónde están esos personajes?
- ¿Cómo es ese lugar?
- ¿Cómo está el día?
- ¿Qué están haciendo o qué van a hacer?
- ¿Cómo se sienten?
- ¿Qué les preocupa?

- ¿Cómo son las relaciones entre ellos?

Es necesario explicarles a los escolares que no se trata de responder las preguntas y que no necesariamente en cada cuento tienen que tratarse todos esos aspectos. El equipo puede seleccionar a un narrador.

Tras un tiempo prudencial los grupos representarán los cuentos y se reconocerá el trabajo de todos, posibilitando también que puedan emitir criterios sobre los diferentes cuentos, reconociendo el grupo más creativo y original. Se tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego.

Juego No 4:

Título: Un desfile a lo grande

Objetivo: Crear caretas, sombreros y vestidos para un gran desfile, con la utilización de recursos decorativos y el apoyo de ideas, fomentando la imaginación y creatividad.

Medios: platos de plástico desechable, tempera, hojas blancas, periódico, cartón fino, tijeras, cordel fino, goma de pegar, recortes de tela, temperas, plantillas, materiales alternativos: cadenas, flores, cintas, perlas.

Tipo de juego: Juego de roles: Modista y modelo.

Reglas del juego:

- Todos los miembros del equipo tienen que participar
- No utilizar menos de 5 materiales en la elaboración del vestuario
- Elaborar accesorios que complementen el vestuario
- El vestuario y los accesorios elaborados, se modelan por los miembros del equipo

Procedimientos metodológicos:

1er momento:

Se comienza con un video de una pasarela y se le hacen una serie de preguntas como esta:

- ¿Qué están haciendo esas personas?
- ¿Cómo son sus trajes?

- ¿Qué accesorios llevan puestos?
- Quiénes elaboran los trajes y accesorios (Se les explica que son los modistas, quiénes hacen los diseños y elaboran el vestuario y los accesorios, acompañados por artesanos) Se les invita a crear sus propios trajes para posteriormente utilizarlos en el gran desfile, en una pasarela, donde puedan mostrar, todo lo elaborado por ellos. Se les invita a jugar a ser modistas, pero hay quien debe mostrar los trajes, esos son los modelos.

El maestro debe permitir que los escolares se pongan de acuerdo entre sí y determinen los grupos de trabajo (de 6 escolares), quiénes serán los modistas y quiénes modelarán los trajes y accesorios. Se les puede facilitar también imágenes de vestuarios elaborados con materiales alternativos, con modelos sencillos, de manera que se motiven por hacerlos y no que se frustren por no lograrlo debido a la complejidad del diseño. Hay que tener en consideración las características de la edad. Se facilitan plantillas para que los escolares que lo deseen, las utilicen en la elaboración de los vestuarios.

La maestra saca unas cajas con materiales que usarán para la confección de sus propios trajes, debe recordarles que pueden auxiliarse en las prendas y accesorios que ellos ya saben confeccionar para embellecer aún más el desfile, recordando siempre, que pueden utilizar los colores que deseen así como un diseño propio, lo que posibilita el desarrollo de la autonomía.

Luego de terminar cada vestuario los escolares deben explicar en qué se basaron para crear cada pieza y por qué lo decoraron de ese modo. De manera colectiva se seleccionan los más creativos, reconociendo a todos los escolares por sus logros y participación. Luego se vinculan las fotografías y el video.

2do momento:

Se debe seleccionar un escolar para que haga el montaje del desfile; es decir, que organice al resto para mostrar los trajes y accesorios con la precisión de que deben ser escuchados los criterios de todos para que sea un desfile diferente al que vieron en el video.

Se organiza el local para el desfile, de modo que se puedan presentar los modelos. Para lograr mayor motivación el maestro debe lograr una iluminación diferente a la acostumbrada, acompañar el desfile con música, garantizar fotógrafo que puede ser un escolar del propio

grupo, teniendo en cuenta las habilidades que tienen en el uso de las tabletas y de igual modo la grabación de un video. Se tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego.

Juego No 5:

Título: Cuando sea grande seré...

Objetivo: Elaborar nuevas herramientas para las diferentes profesiones y medios que pueden ser utilizados por los trabajadores, con el empleo de diferentes materiales, fomentando su imaginación y creatividad.

Medios: cajas de cartón, tijeras, plastilina, hojas de papel, cartón fino, papeles de colores, crayolas y otros materiales alternativos

Tipo de juego: Juego de roles: Innovadores

Reglas del juego:

- Las herramientas y los medios creados no pueden ser iguales a los de uso diario.
- Hay que explicar para qué y cómo es utilizado el medio o la herramienta que elaboraron.

Procedimiento metodológico:

La maestra comenzará con una explicación de las diferentes labores que realizan los trabajadores y mostrará una caja, dentro de la caja habrá situadas tirillas de papel con ocupaciones laborales que los escolares cogerán atendiendo a sus preferencias. Posteriormente se debe intercambiar sobre la base de las siguientes preguntas.

- ¿Por qué escogieron esa y no otra?
- ¿En verdad eso quieres ser cuando seas grande?
- ¿Por qué?

Se les debe explicar que los medios y herramientas que utilizan esos trabajadores son creados por otros especialistas, ingenieros eléctricos, mecánicos, científicos...: con una breve explicación en cada caso, precisando que son innovadores y que van a jugar a ser como ellos.

Se les facilitan los materiales para trabajar manualmente en la elaboración de las herramientas y medios que utilizan los trabajadores de la especialidad que escogieron, pero

con la aclaración de que van a crear nuevos medios y herramientas; que se presentan por primera vez, siendo así único, original, es decir diferente a lo que ellos conocen, si es una computadora, deben imaginarla de manera diferente a la que normalmente se utiliza. Se puede ilustrar con recursos de los dibujos animados.

Al terminar deben mostrar cada trabajo, identificar para qué y cómo es utilizado el medio o la herramienta que elaboraron en la profesión, seleccionada por ellos. Se tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego.

Juego No 6:

Título: Soy un mini chef

Objetivo: Crear el plato de comida favorito, con la utilización de diferentes medios, o recursos, fomentando su imaginación y creatividad.

Medios: sombreado o delantal, servilletas, plastilina, lápices de colores, tempera, papel blanco y de color, tijeras.

Reglas del juego:

- El plato que se cree no puede ser igual que el que se presenta en las imágenes
- Los dos miembros de la pareja tienen que trabajar en la elaboración del plato
- El área de trabajo no puede estar sucia
- Hay que mantener la higiene durante la elaboración del plato

Procedimientos metodológicos:

Para comenzar la actividad la maestra le preguntara sobre algunas de sus comidas y postres favoritos. Se puede trabajar la importancia que tienen los alimentos y las consecuencias que pueden ocasionar si comemos en exceso y si no se lavan bien.

Se les presentan imágenes de diferentes platos elaborados y posteriormente se les explica que las personas que estudian para trabajar elaborando comidas y a su vez crean nuevos platos convirtiéndolos todos en Arte se nombran Chef.



Se les invita a jugar a ser Chef de cocina y crear un plato nuevo y se orienta ponerse cada uno su sombrero o pañuelo y delantal. Se organiza el grupo en dúos y se les pide que se pongan de acuerdo en el plato que van a crear teniendo en cuenta el uso de su imaginación a la hora de crear su plato favorito de comida. Se les entregan las servilletas y se facilita el tiempo de trabajo, antes deben lavarse bien las manos. Es importante hacer énfasis en la limpieza del área y en la importancia de mantener la higiene en la elaboración de los mismos, así como la capacidad de los equipos de realizar los platos de forma independiente sin la ayuda directa del maestro, además de la autenticidad y originalidad de cada uno de estos platillos.

Al concluir, deben explicar por qué seleccionaron hacer el plato que representan, por qué escogieron este y no otro, de lo pueden surgir respuestas relacionadas con sus preferencias, con los contrastes de colores... Resulta significativo que no se critique el resultado de ninguna de las parejas de chef, pero sí que se ofrezcan sugerencias y se resalten los logros en cada caso. Se tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego.

Juego No: 7

Título: La ruleta de los cuentos

Objetivo: Crear cuentos cortos fomentando su imaginación y creatividad.

Medios: Ruleta de cuentos

Tipo de juego: Juego de roles: Escritores-narradores

Reglas del juego:

- Los personajes de los cuentos no pueden ser personajes de otros cuentos
- Los lugares del cuento no pueden ser lugares de otros cuentos
- Los cuentos no pueden tener momentos iguales a los de otros cuentos

Procedimientos metodológicos:

Para comenzar la maestra pondrá en práctica su memorización y les pedirá que le recuerden algunos de los cuentos que ellos conocen o que se han trabajado en clases y se les pregunta si ellos conocen cómo se les llama a las personas que escriben cuentos para los niños (explicarles que son los escritores). Se puede intercambiar en torno a los autores de los cuentos que han trabajado en la asignatura Lengua Española y en la biblioteca escolar y precisar que quienes cuentan esos cuentos son narradores, invitándolos a jugar a ser escritores-narradores.

Pedirles que cada uno tome su cojín y lo sitúen en el centro del aula en forma de círculo, haciendo 4 círculos, de modo que forman equipos de 4 escolares creando una nueva expectativa, entusiasmo por lo desconocido. Luego en forma de suspenso se le muestra la ruleta de los cuentos, elaborada de cartón en forma circular con un eje en el centro y una capa superior con una pequeña ventana donde al girarla dejará ver una frase con el comienzo de un cuento como, por ejemplo:

En el bosque encantado...

El día de la gran lluvia...

El cocodrilo azul...

Sobre la escalera...

Se debe aclarar que el escolar del círculo de adentro inicia el cuento y los tres de los círculos posteriores lo continúan con una idea cada uno. La ruleta tendrá espacios vacíos que significarán que el equipo que está en juego continúa el cuento del equipo que le antecede. Es importante precisar que ningún cuento puede ser igual a los que conocen. Ya que se tendrá en cuenta que sea diferente, innovador es decir que sea el primero de su tipo, que no haya ninguno igual.

En la pizarra puede ir escribiéndose, con la ayuda de la asistente educativa, los nombres de los nuevos personajes, los nuevos países o ciudades...

- ¿Quiénes son los personajes de esos cuentos?
- ¿Todos son iguales?
- ¿Viven con nosotros en la vida real?
- ¿Les gustaría ser como ellos?
- ¿Por qué?

Al finalizar el juego se elegirá el cuento más creativo y original, se estimulará al resto del grupo para que traten en el próximo juego de hacerlo lo más original posible. Se tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego.

Juego No. 8

Título: Mi pequeña ciudad mágica.

Objetivo: Crear una ciudad con materiales alternativos, fomentando su imaginación y creatividad.

Medios: cartón grueso, cartón fino, lápiz de colores, crayolas, tijeras, pinceles, goma de pegar, papeles de colores

Tipo de juego: Juego de roles: Arquitectos

Reglas del juego:

- En la elaboración de la construcción hay que utilizar no menos de 4 materiales
- Las construcciones no pueden ser iguales a la realidad
- Se tiene que trabajar de forma colectiva
- Utilizar en la decoración de la ciudad, un objeto de los ya confeccionados por ellos en las actividades anteriores.

Procedimientos metodológicos

Se comienza mostrándoles unas imágenes con una ciudad sucia y otra con todo limpio y parques muy hermosos y se les preguntará:

¿Bueno que creen de estas dos ciudades?

¿Cuál les gustaría más para vivirla?

Dejarlos que se expresen libremente

Bueno y si yo les dijera que hoy ustedes tienen la posibilidad de crear la ciudad de sus sueños.

Explicar que el trabajador que se encarga de proyectar, diseñar, dirigir la construcción y el mantenimiento de edificios, ciudades y estructuras de diversos tipos son los arquitectos, creando un entorno y espacios habitables para el ser humano. Se les propone jugar a ser arquitectos de una ciudad imaginaria.

Primeramente, se les pide que digan qué construcciones deben existir en esa ciudad, lo que deberá ser tomado en la pizarra.

Se puede hacer referencia a los colores, si las construcciones deben ser de una o más plantas..., para posteriormente distribuir las construcciones (escrito en la pizarra) entre los escolares. Se les explica que en algunos casos tendrán que hacer plantillas y se les enseña cómo hacerlas. Además, se debe recordar que es una ciudad mágica por lo que los diseños que hagan no deben ser totalmente iguales a la realidad.

Se les facilitan los materiales para el trabajo. La maestra y la asistente educativa pueden colaborar, fundamentalmente al recortar el cartón grueso.

Una vez terminada la elaboración de las construcciones se organizan en una base creando el pueblo. Para ello deben escucharse los criterios de los escolares. Al concluir se les explica que han elaborado una maqueta que no tienen que ser igual a las ciudades que conocen o han visto.

Luego se les pedirá que piensen en un nombre para la nueva ciudad de sus sueños y se escogerá de forma colectiva.

Se tiene en cuenta el cumplimiento de las reglas del juego.