

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES, FILOSOFÍA Y LETRAS



TRABAJO DE GRADO

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO ACTIVIDAD TOTALIZADORA PARA EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS CENTROS ESCOLARES
CATÓLICOS DE SANTA ANA

PARA OPTAR AL GRADO DE
LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE
PRIMERO Y SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

PRESENTADO POR
MARTA NOEMY GALICIA DE RODRÍGUEZ
HELEN BEATRIZ NAJARRO DE CERNA
KATHERINNE VANESSA VÁSQUEZ DE CRUZ
MAX ANDERSON ZEPEDA AGUILAR

DOCENTE ASESOR
LICENCIADO JUAN CARLOS ESCOBAR BAÑOS

ENERO, 2020

SANTA ANA, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

AUTORIDADES



M.Sc. ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

RECTOR

DR. RAÚL ERNESTO AZCÚNAGA LÓPEZ

VICERRECTOR ACADÉMICO

ING. JUAN ROSA QUITANILLA QUINTANILLA

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

ING. FRANCISCO ANTONIO ALARCÓN SANDOVAL

SECRETARIO GENERAL

LICDO. LUÍS ANTONIO MEJÍA LIPE

DEFENSOR DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICDO. RAFAEL HUMBERTO PEÑA MARIN
FÍSCAL GENERAL

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE

AUTORIDADES



M.Ed. ROBERTO CARLOS SIGÜENZA CAMPOS

DECANO

M.Ed. RINA CLARIBEL BOLAÑOS DE ZOMETA

VICEDECANA

LICDO. JAIME ERNESTO SERMEÑO DE LA PEÑA

SECRETARIO

LICDO. LUIS ARMANDO GARCÍA PRIETO

JEFE DE DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES, FILOSOFIA Y LETRAS

ÍNDICE

Introducción.....	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1 Situación problemática.....	11
1.2 Justificación de la investigación	15
1.3 Enunciado del problema.....	16
1.4 Preguntas de investigación	17
1.5 Objetivos de la investigación.....	18
1.6 Delimitación del problema	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	20
2.1 El Estado del Arte	20
2.2 Antecedentes históricos	21
2.3 Base teórica	25
2.3.1 El juego como actividad totalizadora.....	26
2.3.2 Desarrollo de la creatividad como expresión del aprendizaje	35
CAPÍTULO III: SISTEMA DE HIPÓTESIS	46
3.1 Hipótesis general	46
3.2 Hipótesis específicas	46
3.3 Hipótesis nula.....	46
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	50
4.1 Tipo de investigación	50
4.2 Diseño de investigación	51
4.3 Especificación de universo muestra.....	52
4.4 Técnicas e instrumentos	56
4.4.1 Cuestionario exploración de la realidad, dimensión emotiva-afectiva y comunicativa.....	56
4.4.2 Guía de observación sobre la relación del juego y el desarrollo de la creatividad	57
4.5 Procesamiento de la información	58
CAPITULO V: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	61
5.1 Verificación de hipótesis.....	61
5.2 Análisis de resultados	71

5.2.1	Análisis de variable independiente	71
5.2.2	Análisis de variable dependiente	79
5.3	Hallazgos de la investigación	105
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		106
6.1	Conclusiones.....	106
6.2	Recomendaciones	107
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS		108
ANEXOS		114
Anexo 1, Matriz de la investigación		115
Anexo 2, Tecnicas de recolección de datos		117
Anexo 3, Informe Critico Bibliografico		127

Índice de cuadros

Cuadro 1. Matriz de variables.....	11
Cuadro 2. Especificación de delimitación	12
Cuadro 3. Hipótesis específica H1.....	41
Cuadro 4. Hipótesis específica H2.....	42
Cuadro 5. Hipótesis específica H3.....	43

Índice de tablas

Tabla 1. Población a investigar	47
Tabla 2. Distribución muestral.....	49
Tabla 3. Resultados de hipótesis H1.....	55
Tabla 4. Resultados de hipótesis H2.....	59
Tabla 5. Resultados de hipótesis H3.....	62
Tabla 6. Análisis de la exploración de la realidad.....	65
Tabla 7. Análisis de resultados de dimensión emotiva-afectiva.....	68
Tabla 8. Análisis de resultados de dimensión comunicativa.....	71
Tabla 9. Análisis de resultados de imaginación Centro Escolar Católico San Lorenzo.....	74
Tabla 10. Análisis de resultados de imaginación Complejo Educativo Católico Juan XXIII.....	76
Tabla 11. Análisis de resultados de imaginación Centro Católico Monseñor Benjamín Barreras y Reyes.....	78
Tabla 12. Análisis de resultados de imaginación Centro Católico Madre del Salvador.....	80
Tabla 13. Análisis de resultados de la cognición del Centro Escolar Católico San Lorenzo.....	82
Tabla 14. Análisis de resultados de la cognición del Complejo Educativo Católico Juan XXIII.....	84
Tabla 15. Análisis de resultados de la cognición del Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barreras y Reyes.....	87
Tabla 16. Análisis de resultados de la cognición del Centro Escolar Católico Madre del Salvador.....	89

Tabla 17. Análisis de resultados de lo artístico Centro Escolar Católico San Lorenzo.....	91
Tabla 18. Análisis de resultados de lo artístico Complejo Educativo Juan XXIII.....	93
Tabla 19. Análisis de resultados de lo artístico Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes.....	96
Tabla 20. Análisis de resultados de lo artístico Centro Escolar Católico Madre del Salvador.....	98

Índice de figuras

Figura 1.Estrategias creativas.....	30
Figura 2.Diseño de investigación.....	46
Figura 3.Desarrollo de la imaginación.....	57
Figura 4.No desarrollo de la imaginación.....	58
Figura 5. Desarrollo de la dimensión emotiva-afectiva.....	61
Figura 6. No desarrollo de la dimensión emotiva-afectiva.....	61
Figura 7.Desarrollo de la comunicación.....	64
Figura 8. No desarrollo de la comunicación.....	64
Figura 9. Grafica de datos exploración de la realidad.....	67
Figura 10. Gráfico de datos dimensión emotiva-afectiva.....	70
Figura 11. Gráfico de datos dimensión comunicativa.....	72
Figura 12. Gráfico de datos de la imaginación Centro Escolar Católico San Lorenzo.....	75
Figura 13. Gráfico de datos de la imaginación Complejo educativo Juan XXIII.....	77
Figura 14. Gráfico de datos de la imaginación Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes.....	79
Figura 15. Gráfico de datos de la imaginación Centro Escolar Católico Madre del Salvador.....	81
Figura 16. Gráfico de datos sobre la cognición Centro Escolar Católico San Lorenzo.....	83
Figura 17. Gráfico de datos sobre la cognición Complejo Educativo Juan XXIII.....	86

Figura 18. Gráfico de datos sobre la cognición Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes.....	88
Figura 19. Gráfico de datos sobre la cognición Centro Escolar Católico Madre del Salvador.....	90
Figura 20. Gráfico de datos sobre lo artístico Centro Escolar Católico San Lorenzo.....	92
Figura 21. Gráfico de datos sobre lo artístico Complejo Educativo Católico Juan XXII.....	95
Figura 22. Gráfico de datos sobre lo artístico Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes.....	97
Figura 23. Gráfico de datos sobre lo artístico Centro Escolar Católico Madre del Salvador.....	99

Introducción

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego es una herramienta que permite al niño aprender de forma sencilla y divertida, que ayuda a crear vínculos de confianza con sus coetáneos y docente. Es decir, se considera como una estrategia utilizada en el ámbito educativo, lo cual favorece sus procesos cognoscitivos, emotivo-afectivos y comunicativo capacitándolo a realizar actividades que serán de ayuda en la preparación de su futuro.

Por otro lado, la importancia del juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la creatividad es fundamental para el proceso enseñanza aprendizaje ya que permite que el niño explore su entorno a través de actividades lúdicas y de esta manera desarrollar la creatividad, la cual da lugar a que el niño pueda resolver problemas.

Asimismo, estudiar el juego es fundamental debido al impacto que este tiene en el niño al momento de aprender. Por esta razón es imprescindible conocer su desarrollo dentro del aula y visualizar los efectos que produce en el alumno, así también, los beneficios que provoca la creatividad en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En ese sentido, el estudio tiene como propósito conocer la influencia del juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la creatividad, visualizar los efectos que produce para desarrollar la creatividad, así también, observar la postura que el maestro tiene al utilizar el juego como una herramienta para el desarrollo de sus contenidos.

Por tal motivo, el estudio está dividido en seis capítulos: El primero denominado “Planteamiento del problema” que consiste en una referencia argumentativa de las condiciones reales que sitúan al problema dentro de los factores sociales, psicológicos y pedagógicos que marcan la pauta de la realidad que se pretende estudiar. El planteamiento, se divide en la situación problemática, justificación, un enunciado del problema, preguntas de investigación, objetivos de investigación, delimitación del problema y alcances y limitaciones.

El segundo capítulo, denominado “Marco teórico”, está conformado por el estado del arte y la base del juego a través de la historia salvadoreña. Además, un fundamento

teórico de pedagogos que plantean el juego como actividad totalizadora. Además, de conceptos y aportes del grupo investigador

El capítulo tres, titulado “Sistema de hipótesis”, está diseñado con base a los objetivos de investigación, marcados con una relación entre variables e indicadores, dividido en hipótesis general, hipótesis específica, hipótesis nula y el cuadro de las variables dependientes e independientes.

El capítulo cuatro, denominado “Metodología de la investigación”, describe el tipo de investigación, su diseño, la especificación de universo muestra y las técnicas e instrumentos que servirán de base para la obtención de los resultados.

Lo anterior se concreta en el capítulo cinco, llamado “Resultados de la Investigación”, en el que se verifican las hipótesis a partir del estadístico seleccionado, el cual sistematiza los resultados y los hallazgos del estudio; lo que equivale a decir que la dinámica de esta parte se encuentra en el contraste en las hipótesis con el análisis de los datos.

Finalmente, el capítulo seis en el que se refleja las conclusiones, serán elaboradas a partir de los resultados a partir de los objetivos de la investigación, en segundo lugar, las recomendaciones a partir de los resultados que se obtuvieron.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación problemática

El juego representa una actividad que el ser humano pone en práctica a lo largo de toda su vida, es decir, que lo socio afectivo, cognitivo y psicomotriz desarrollarán competencias las cuales le permiten desde la infancia desarrollar sus capacidades personales y así introducir gradualmente nuevas formas de comprender el mundo. Dichas estructuras se irán ampliando gradualmente en cuanto los niveles de asimilación y comprensión vayan en aumento, tal como lo plantea Frabboni & Pinto (2006):

El juego es capaz de satisfacer las necesidades de hacer, de conocer y experimentar, la necesidad de “desmontar” y “remontar” la realidad, es decir que la interacción que se logra a través de la experiencia, sustenta la existencia en que se encuentra. (pág.64)

Por ello es que el niño a través de la imaginación en el juego es capaz de alterar la realidad que le rodea, reconstruirla, y además fortalecer su inteligencia. Según Piaget (citado en Sequera, 2012), el juego forma parte de la inteligencia del niño, dado que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. En efecto, es indispensable que los alumnos atraviesen experiencias significativas, para generar aprendizaje.

El juego se convierte en una fuente de motivación para el alumno que incluye la socialización como aspecto importante por el cual los educandos se ven en la obligación de pensar, crear y recrear como actividades que atribuyen a la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), es el espacio que permite la interacción con otros y el sujeto adquiere nuevos conocimientos para fortalecer los previos, agrega a su estructura cognitiva (Vygotsky citado en Antúnez, 2003).

Como lo menciona Montero (2017), los juegos didácticos son técnicas encaminadas a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta, que estimulan la disciplina con adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Es decir, que por medio de este el niño adquiere capacidades que le permiten autonomía así mismo. También, la convivencia que el alumno tiene en cualquier contexto que se encuentre será representado en todas sus actividades lúdicas, debido a que el niño es sus juegos

manifiesta diferentes tipos de roles que previamente ha adquirido en el medio social que le rodea. En ese sentido, el niño a través de la observación adopta determinadas conductas de modelos influyentes que posteriormente son reflejadas en su vida cotidiana, tal como lo plantea también Liublinskaia (1969):

En sus juegos, el niño refleja la vida que le rodea. El reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que los pequeños interpretan, en el trato que dan a las cosas, en las relaciones entre los pequeños, en la forma en que caracterizan a los personajes en sus actos, en las réplicas y en las conversaciones de los niños. (pág.132)

Además, el juego se convierte en una herramienta que el docente utiliza para desarrollar los contenidos, ya que despierta interés por el aprendizaje, además que el alumno se motiva ante la preparación lúdica que el docente presente. Martínez (2017) menciona que los niños en ocasiones no tienen dificultades de aprendizaje, sino que son los que no emplean las metodologías apropiadas para enseñar, por eso la importancia de explorar nuevas técnicas.

Sin embargo, un aspecto que debe tomarse en cuenta es la posibilidad de que el juego genere conductas violentas ya que en muchas instituciones existen estudiantes con actitudes negativas. Esta situación afecta también el ámbito familiar con lo que se distorsiona la estructura del proceso educativo y su impacto en el aprendizaje. Al respecto, Martínez (2016) sostiene “que el 17.49% de los estudiantes, de 15 centros educativos, reconoció haber sido golpeado por un compañero con la intención de hacerle daño. Además, el 39.55% reconoció que un compañero le ha gritado con insulto” (párr. 2).

Asimismo, observaciones realizadas en las prácticas docentes (2017, 2018) dejan en evidencia que los estudiantes muestran actitudes violentas al momento de jugar, puesto que juegan según lo que se modela y se adquiere en los contextos que se encuentran. Esto se observa mejor cuando en los centros escolares públicos se imparte la materia de educación artística (dos horas a la semana), en el que los alumnos pueden jugar con diferentes técnicas que el educador utiliza, no obstante, en algunos casos los

docentes carecen de preparación para impartir la materia, debido a que no es su especialidad (Linares, 2019)

Por otra parte, el Ministerio de Educación (MINED), con el afán de contribuir a la erradicación de la violencia desarrolló el proyecto denominado «Carpa lúdica: educación para erradicar la violencia» a través de talleres creativos para poner a prueba sus capacidades con el fin de explorar un nuevo campo de trabajo con la utilización de herramientas ludo pedagógicas (Andreu, 2013). Es decir, las actividades lúdicas permiten que el niño pueda desarrollar la creatividad favoreciendo el aumentar la autoestima y la conciencia en sí mismo, por lo tanto, se fomenta la socialización lo cual le ayuda a ser más receptivos y expresivos.

Para Fajardo (2019), fomentar el desarrollo de la creatividad a través de diferentes actividades en todas las áreas y edades favorece el desempeño del alumno en las jornadas educativas, sin embargo, en ocasiones se tiende a establecer parámetros que obstaculizan al niño debido a lineamientos previamente establecidos por el docente. Es decir, que utilizar estrategias creativas facilita el aprendizaje lo que permite que el alumno sea más reflexivo, crítico, independiente y seguro.

Por su parte, Picardo (2002) señala que el sistema educativo nacional tiene una misión en la formación de la ciudadanía, dado que, transcurridos los diez años de la firma de los Acuerdos de Paz, el país se ha vuelto más violento y se necesita de la integración de acciones institucionales y personales para detener el empuje de la situación de conflictos derivados de la guerra. Sin embargo, a pesar de este señalamiento, en la actualidad las condiciones se han agudizado, a tal grado que para el año 2018 ocurrieron 3,340 asesinatos (para el año 2017 fue de 3,962) (La Prensa Grafica, 2019, parf. 1).

En efecto, todo esto repercute en la degradación en la calidad educativa con respecto al juego, ya que los docentes que ejercen su profesión no están calificados para impartir su conocimiento en ciertas áreas porque, en primer lugar, su especialidad no corresponde con la materia asignada y en segundo lugar el aprendizaje se desarrolla en contextos hostiles donde se encuentran tanto niños y jóvenes en riesgo como los mismos maestros.

Por lo tanto, surge la pregunta ¿Qué sucedería si el niño reproduce el juego según el contexto que vive? En la sociedad, el juego no se desarrolla bajo los ideales deseados, puesto que, si el niño imita su realidad, refleja violencia, por lo que se vuelve necesario según muchos analistas (Escobar Galindo, 2017; Picardo, 2017 y Pacheco, 2018) que la docencia desempeñe un nuevo rol ante las situaciones que se presentan de manera cotidiana. Asimismo, una de las dificultades dentro de la realidad salvadoreña es el rol que desempeña el educador dentro del salón de clases ya que se ha convertido en una rutina debido a falta de actividades lúdicas como un instrumento esencial para el aprendizaje significativo en el alumnado.

A través del MINED (2018) se realizaron estudios sobre el desarrollo del niño por medio del segundo festival de arte y juego denominado «la piscucha», cuyo propósito es construir un espacio de participación cultural para la niñez que favorezca la integración e inclusión. Esta iniciativa pretendía que el juego se convirtiera una actividad de primer orden, en la cual el niño muestre su mayor interés y deseo de interiorizar nuevos conocimientos de una manera única y divertida. Así también, se ha creado un plan que pretende fortalecer “el juego y a la vez la creatividad infantil valorando sus características y beneficios en la organización del centro, el aula y adecuación de recursos” (pág. 79), con la finalidad que el niño, a través de la enseñanza lúdica desarrolle su imaginación para que su rendimiento progrese.

La Fundación Innovaciones Educativas Centroamericanas (2018) planteó la necesidad de promover atención a niños y adolescentes que asisten a instituciones públicas de Zaragoza, para formar encuentro lúdico en el que se busque fortalecer las capacidades y habilidades de los niños en las áreas de lenguaje, matemática e informática, precisamente, mediante actividades recreativas con carácter artístico y deportivo.

Es necesario analizar todas estas consideraciones desde una perspectiva pedagógica de modo que permita evidenciar de manera concreta cuales son las acciones educativas orientadas a disminuir el problema, en el que el juego resulta una actividad fundamental.

Según Montero (2017), en la implementación de los juegos como estrategias metodológicas interviene toda la comunidad educativa, es decir, los estudiantes, los maestros, los padres de familia y otras personas que colaboran de forma directa o indirecta en dicho proceso. Es así como, los juegos didácticos se vuelven una forma de enseñar, puesto que, el estudiante ya no es un individuo estático que nada más reproduce lo que el maestro le da a copiar, sino que toma criterio frente a situaciones prácticas y no solamente teóricas.

1.2 Justificación de la investigación

El juego es una de las estrategias de aprendizaje que prevalece en el desarrollo del niño, dado que permite desarrollar destrezas, competencias y habilidades orientadas a la interacción que tiene con sus coetáneos y al fortalecimiento de la creatividad como eje transversal en el aprendizaje de todo proceso pedagógico. También, es un referente para el desarrollo de la identidad del niño, así como para la exploración de su realidad y conocimientos que se derivan de su participación activa en esta dinámica de trabajo pedagógico.

En este sentido, el juego es un instrumento único de enseñanza y aprendizaje en la contribución integral para su formación, en el que se tome en cuenta los contextos en que se desarrolla, tal como lo plantea Wallon (1968b), la realidad en que vive el niño, lo expresa a través del juego, en el que se combina una serie de situaciones, que van desde la violencia hasta el conocimiento del mundo en que vive.

Asimismo, en la escuela el juego es una actividad determinante dado que contribuye al desarrollo físico, emocional e intelectual del alumno. Por lo tanto, es fundamental explorar los tipos de juego que el niño realiza, identificar si a través de las actividades lúdicas es capaz de resolver y modificar aspectos emocionales, desarrollar la creatividad y explorar nuevos horizontes cognitivos.

Ante esto, surge la necesidad de indagar las metodologías de enseñanza aprendizaje que se realizan dentro del aula, cuál es la influencia positiva o negativa que tienen las actividades lúdicas en los niños de primer ciclo de educación básica, identificar

si el maestro utiliza el juego para desarrollar la creatividad del discente, descubrir las herramientas que en los centros escolares católicos de Santa Ana utilizan para innovar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y si estos incluyen el juego como medio fundamental para su desempeño.

Es fundamental conocer la importancia del juego como actividad totalizadora, mostrar cómo influye la dimensión emotiva- afectiva en el desarrollo cognitivo del niño. Así también, descubrir la importancia que tiene la exploración de la realidad a través del juego, e interpretar la incidencia que tiene la comunicación en el desarrollo artístico durante la jornada educativa y de esta manera conocer la actitud que el docente muestra hacia el uso de actividades lúdicas para la implementación de sus contenidos, verificar si con el uso de actividades lúdicas obtiene mejores resultados o si la jornada se vuelve más cargada. Entonces, surge la necesidad de realizar un estudio sobre el juego, con la finalidad de transmitir todas aquellas situaciones que benefician el proceso educativo.

Se describen tres motivos que representan los argumentos para la selección de este objeto de estudio:

- Seguramente, no existen estudios con respecto al juego como actividad totalizadora, ya que este solo ha sido estudiado en su naturaleza sin tener relación con otros aspectos educativos.
- No se ha relacionado el juego con el desarrollo de la creatividad, siendo este uno de los aspectos sobresaliente en muchos en la vida del niño.
- A través de este estudio se contribuye al desarrollo de la imaginación, lo cognitivo y artístico de manera que pueda crear su propia realidad construyendo posibles soluciones.

1.3 Enunciado del problema

¿Cuál es la importancia del juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la creatividad en los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana?

De acuerdo a las especificaciones que se derivan del problema de investigación se determina a continuación la tabla referida a las variables y micro-variables:

Cuadro 1 Matriz de variable

Variable causa	Variable efecto
El juego como actividad totalizadora	Desarrollo de la creatividad
Microvariables	Microvariables
Exploración de la realidad	Desarrollo de la imaginación
Dimensión emotiva-afectiva	Desarrollo de la cognición
Dimensión comunicativa	Desarrollo artístico

Hace énfasis en la operacionalización de las variables donde surgen algunas preguntas

1.4 Preguntas de investigación

- ¿Cuál es la importancia de la exploración de la realidad a través del juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la imaginación de los niños en los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana?
- ¿La exploración de la realidad a través del juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo de la imaginación en los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana?
- ¿Influye la dimensión emotiva-afectiva del juego como actividad totalizadora en el desarrollo de la cognición de los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana?

1.5 Objetivos de la investigación

Objetivo general

Comprender la importancia del juego como actividad totalizadora en el desarrollo de la creatividad de los niños de primero, segundo y tercer grado en los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.

Objetivos específicos

- Descubrir la importancia que tiene la exploración de la realidad del juego como actividad totalizadora en el desarrollo de la imaginación de los niños de los centros escolares católicos de la Ciudad de Santa Ana.
- Identificar la importancia de la dimensión emotiva-afectiva del juego como actividad totalizadora en el desarrollo cognitivo de los niños de los centros escolares católicos de la Ciudad de Santa Ana.
- Interpretar la importancia de la dimensión comunicativa del juego como actividad totalizadora en los centros escolares católicos de la Ciudad de Santa Ana para el desarrollo de lo artístico.

1.6 Delimitación del problema

Para el desarrollo de la investigación se establecen las siguientes delimitaciones:

Cuadro 2 Especificación de delimitaciones

Tipo de delimitación	Especificación
Geográfica	<ul style="list-style-type: none">- Complejo Educativo Católico Juan XXIII ubicado al final de calle santa cruz Barrio San Rafael.- Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes ubicado quinta avenida norte entre sexta y octava calle oriente.- El Centro Escolar Católico San Lorenzo, ubicado en final primera avenida norte entre décima y doce calles oriente, del municipio de Santa Ana, del Departamento de Santa Ana.- Centro Escolar Católico Madre del Salvador, ubicada en el Bo San Rafael CI Sta. Cruz y 23 Av. Sur, del municipio de Santa Ana y departamento de Santa Ana.- Centro Escolar Católico Madre del Salvador, ubicado en el Barrio San Rafael CI Sta. Cruz y 23 Av. Sur Santa Ana - Santa Ana
Social	Un total de alumnos de: 388 Docentes: 12
Temporal	El estudio investigativo se realizará en el año 2019

En este cuadro se muestran la delimitación de esta investigación en la que se incluye un aspecto geográfico, social y temporal (Autoría propia)

Para desarrollar esta investigación es necesario plantearse que tan lejos se va a llegar así también las limitantes que se presentan:

Alcances

La trascendencia de esta investigación radica en valorar los aportes de los siguientes autores, de igual manera, la participación de los alumnos de los centros escolares seleccionados para el enriquecimiento del proceso de grado:

En el caso de los alcances teóricos se tomarán los aportes de Frabboni, F., & Pinto, F, Liublinkaian, A., Antunes, C., Bandura, A., H. Wallon, J. Piaget, A. Vygotsky, Picardo Joao, A. Makárenko, M. Montessori, K. Groos, S. Freud, E. Erikson, Mussen, Conger, Kagan, Petrovski. Desde el punto de vista práctico el estudio abarcará a los alumnos de primer ciclo de los Centros Escolares Católicos de Santa Ana debido a la importancia del desarrollo del juego en estas edades para un mejor desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje (PEA).

Limitaciones

En el desarrollo de la investigación se presentan las siguientes limitaciones:

Si bien es cierto existen muchos autores que hablan del tema, no se incluirán todos, ya que la perspectiva que muestran no es la que se está buscando, por ejemplo, Sócrates y Platón se remontan a tiempos muy antiguos y su punto de vista no está contextualizado con la realidad actual. En relación con el aspecto práctico, no se tomarán en cuenta los alumnos de segundo y tercer ciclo debido a que tienen una mayor madurez y la actividad lúdica no es parte de su desarrollo.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 El Estado del Arte

La actividad lúdica es un derecho inalienable para los niños tal como lo declara la Organización de las Naciones Unidas (ONU): “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas, se esforzarán por promover el goce de este derecho” (Casas, 2017, pág. 7), dicho de otra manera, la sociedad realiza esfuerzo por impulsar espacios recreativos con el fin de beneficiar el desarrollo del niño en sus diferentes áreas tal como lo señalan Frabboni & Pinto (2006):

La conciencia pedagógica de la función educativa y creativa del juego comporta una proyección del contexto de la vida de la infancia (la casa, la escuela, la ciudad) que prevé espacios específicos, adecuadamente pensados y organizados para favorecer la expresividad lúdica. Nos referimos a espacios domésticos y escolares, ludotecas y gimnasios, a jardines equipados y campos de juego. (pág. 65-66)

Es decir, que el desarrollo del aprendizaje en el niño, se evidencia a través de su experimentación con el juego, mediante este el niño va desarrollando psicológicamente la idea de aprendizaje, el niño comprende que existe un proceso en el cual entenderá su entorno y lo hará parte de su vida desde ese momento.

Asimismo, el juego surge de la necesidad de los niños, puesto que, se convierte en un factor para su desarrollo, lo cual permite conocer sus límites, capacidades y reglas establecidas por la sociedad. Además, Vigotsky define como Zona de Desarrollo Próximo (citado en Newman & Newman, 2001, pág. 78): “la diferencia entre lo que el niño conoce por sí mismo y lo que pudiera llegar a conocer por alguien más capaz”.

Piaget (1956) menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, es decir, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa, que supone la consistencia de toda la función cognitiva en el que el juego se caracteriza por la asimilación de elementos de la realidad sin tener que aceptar los límites de su adaptación. No obstante, se debe señalar que Piaget se centra principalmente en la

cognición sin dedicar atención a las emociones, puesto que, para él, el objetivo principal es la inteligencia.

Por otra parte, Gross (citado en Matinez, 2008) cuestiona los planteamientos de Piaget ya que destaca que el juego es un pre ejercicio que el niño realiza para su vida adulta, es decir, es considerado biológico e intuitivo, dado que lo prepara para desarrollarse en el futuro. En efecto, es en el juego, en el que el niño experimentará sus primeras experiencias frente a la resolución de problemas esenciales y la toma de decisiones.

Además, Frabboni (2006) enfatiza que el juego es, más bien, una actividad totalizadora, puesto que el niño está en la capacidad de desarrollar diferentes habilidades, con las cuales, de manera creativa, es capaz de transformar la realidad, como para perfeccionar su lenguaje y favorecer la comunicación con sus coetáneos por lo tanto el juego permite la construcción de la identidad personal.

Es decir, el juego contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje mediante las capacidades que va despertando en el niño. Genera una forma diferente de aprender y permite ser al educando el propio gestor de su aprendizaje de conocimientos y posteriormente aplicarlo a la vida diaria.

Finalmente, es esencial aprovechar el potencial lúdico del niño, ya que se convierten en especialistas del juego y logran modificar actitudes y conductas por este medio. Asimismo, la escuela es un medio que brinda espacios lúdicos para el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2 Antecedentes históricos

El juego es tan antiguo como la misma humanidad; por ello, es considerado una de las actividades más primitivas del hombre. En efecto, el juego, es una actividad natural de la vida, ya que contribuye al desarrollo físico e intelectual y a la creatividad, es decir, que el juego se desarrolla a lo largo de la vida; por esto algunos pedagogos y filósofos lo relacionan con la educación, como por ejemplo Guy Jacquin (citado en Stoy, 1996, pág.2)

menciona que “el juego es una actividad espontánea y desinteresada, que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer”.

Lo anterior hace énfasis a la actividad libre que se deriva del juego. Por lo tanto, el niño puede cumplir alguna meta o solucionar un problema de una forma más creativa, sin que nadie esté diciendo cómo debe cumplirse. En ese sentido, Wallon (1968b) considera el juego como una actividad placentera, sin ninguna finalidad exterior, es decir que el niño juega por placer sin fines pedagógicos, sin embargo y de manera inconsciente adquiere conocimientos, habilidades y destrezas mediante las actividades que realiza.

En cuanto a la inteligencia, Vigotsky (1991a) señala que se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su medio ambiente, es decir que, el infante juega con los instrumentos de su entorno, usando su imaginación para poder dar vida a objetos inanimados, de esta manera, la creatividad del infante asciende de manera exponencial, entonces:

Las herramientas psicológicas son el puente entre las funciones mentales inferiores y las funciones mentales superiores y, dentro de estas, el puente entre las habilidades interpsicológicas (sociales) y las intrapsicológicas (personales). Las herramientas psicológicas median nuestros pensamientos, sentimientos y conductas. Nuestra capacidad de pensar, sentir y actuar depende de las herramientas psicológicas que usamos para desarrollar esas funciones mentales superiores, ya sean intrapsicológicas o interpsicológicas. (Bodrova & J. Leong, 1996, pág. 31)

En efecto, la herramienta psicológica más relevante es el lenguaje, ya que se utiliza como medio de comunicación, siendo una habilidad intrapsicológica y por ende con la que pensamos y controlamos nuestro comportamiento.

El estudio sobre el juego y sus posibilidades para desarrollar la creatividad, ha sido objeto de diversas investigaciones, en especial, la de la teoría sociocultural que se ha enmarcado en la comprensión del mundo a través de instrumentos (especialmente el lenguaje y el trabajo) en condiciones de interacción social. Siguiendo la línea de Vigotsky quien enfatizaba que en las interrelaciones sociales y entre ellas el juego, el niño

desarrolla su pensamiento, reconstruye las reglas de la convivencia e interviene principalmente su desarrollo.

Por lo tanto, hacer referencia a la historia del juego en la educación de El Salvador, implica denotar el avance que tuvo la educación parvularia, la cual, se concretó como parte de la educación inicial dentro del currículo nacional, por lo tanto, “el kindergarten se inició en 1886, durante la administración del General Francisco Menéndez. El primer jardín de alumnos fue establecido por la educadora francesa Agustina Chavín y la salvadoreña Agustina Victoria de Bedoya” (Aviles, 1995, pág. 24).

El juego representó para la educación parvularia la expresión máxima del conocimiento, la actividad interactiva permitía que los niños aprendieran a observar, aprender constructivamente y ser buenas personas. Ya que todo kindergarten debía estar basado en la idea de la importancia del juego en la formación de los niños y niñas, en un ambiente en que se pudieran educar libres y sanos, mediante juegos y canciones, se introdujo al país, el método pedagógico de Froebel, el cual consistía en tomar el juego como actividad primordial de los niños en el desarrollo de sus habilidades y destrezas. La primera institución parvularia nacional, utilizaba el juego como eje central para el desarrollo del niño, años más tarde el Gobierno de El Salvador lanza una reforma educativa que mejoró el acceso y da prioridad a parvularia (Aviles, 1995).

En el año de 1940 la reforma educativa dio la oportunidad de proyectar las bases del sistema parvulario para crear los primeros programas de estudio, posteriormente en el año 1945 se definieron los objetivos de parvularia, primaria y media, los cuales son: hacer hombres útiles en el hogar, la comunidad y en el globo; desarrollar en los salvadoreños la visión de sí mismos; y conquistar una personalidad integral, estos objetivos eran de carácter obligatorio, lo cual pretendía, eliminar el manejo mecánico y rutinario en la correlación de contenidos.

Asimismo, en el año de 1960 un grupo de maestras de educación parvularia se unieron para conformar la Asociación Nacional de Educadores de Kindergarten (ANEK), quienes luchaban y pretendían que se incrementara el número de parvularias y plazas para maestros/a de este nivel. Como fruto de este esfuerzo, de 1961 a 1968, se

aumentaron las escuelas parvularias y el número de educadores, pero dicha iniciativa no perduró.

Durante los años 1968, Prieto (2019) menciona que las clases eran impartidas en ambos turnos (matutino y vespertino), recibidas siempre a través de actividades lúdicas, en el que se incluían juegos como ronda y canciones de bienvenidas. Asimismo, los recreos eran dirigidos por los docentes a través de diferentes actividades para aprender jugando.

En cuanto a la educación media, a través del PLAN III, modalidad de formación pedagógica, en la cual ya siendo bachilleres, aspirantes a la docencia optaban por una formación continua y eran orientados para que se formaran como profesores con el requisito de asistir tres años a Ciudad Normal “Alberto Masferrer” cuya finalidad era formar nuevos docentes capacitados en primer y segundo ciclo de educación básica principalmente del área rural (Diario Co Latino, 2016).

Prieto (2019) destaca que durante los años 1992 en la planificación se utilizaban por lo menos tres dinámicas durante el desarrollo de la clase, lo cual provocó una confusión entre dinámicas y actividad lúdica debido a que se perdió el objetivo de la primera que era la enseñanza. En ese sentido, los docentes recibían invitación a talleres lúdicos por parte del MINED, pero a consecuencia de las jornadas completas de trabajo no podían asistir.

Prieto (2019) profundiza en una comparación entre los años que él ejerció su docencia en educación básica con la actualidad, afirmando que se puede observar que la aplicación del juego actualmente no es sistemática. También, destaca que la formación que reciben los profesores posee carencias y esto afecta posteriormente cuando se ejerce la docencia ya que gran parte de los maestros no aplican el juego en sus metodologías afectando el desarrollo del niño.

Herrer (2017) establece que el juego a nivel educativo es importante en las diferentes etapas evolutivas del estudiante, pues permite que el estudiante desarrolle habilidades propias, al poner en práctica el azar, la inteligencia y la habilidad para competir exponiendo las mejores respuestas.

Así también, en las diferentes asignaturas se incluían los juegos didácticos, los cuales brindan facilidad en la adquisición de conocimientos puesto que el estudiante evidencia un amplio interés en los temas propuestos, estimula la creatividad, igualmente aborda situaciones en las que los valores están presentes gracias a las reglas que cada juego contiene. Cumpliendo de esta forma con la finalidad educativa: brindar una educación integral favoreciendo la adquisición de conocimientos y su puesta en práctica.

Para el año de 1987, fue enviada a Israel la Licenciada Alba Marian Fuentes de Lazo, para observar cómo se desarrolla la metodología de juego-trabajo, la cual consiste en un momento dentro del periodo de tareas en el jardín, donde se conocen distintas actividades creadoras en forma individual o en pequeños grupos con la finalidad primordial del desarrollo integral de los niños y promover el aprendizaje significativo a través de experiencias creativas, posteriormente la metodología de juego-trabajo, fue implementada en el sistema educativo salvadoreño, para el año de 1988, “La Escuela Parvularia Nacional Monserrat No.1 de San Salvador, fue tomada como modelo de experimentación, para implementar por primera vez la metodología juego trabajo” (Moreno, 2012, pág. 24).

Por consiguiente, en el año de 1989, se comenzó a dar capacitación a maestros de parvularia para la aplicación del método juego-trabajo, como resultado de todos los esfuerzos realizados, el número de parvularias que aplicaron el método fue en aumento.

También, para el año de 1989 e inicios de 1990 el MINED estableció las secciones de educación parvularias anexas en algunas escuelas de educación básica. Su objetivo era aplicar estrategias extranjeras, para mejorar la calidad de enseñanza de los maestros. También, la Coordinación de la Unidad de Educación Parvularia, sugirió el cambio de pasos metodológicos por periodos didácticos (Moreno, 2012).

2.3 Base teórica

En esta parte se desarrollará el sustento de la investigación que consiste en el juego como actividad totalizadora con las siguientes funciones; a) el juego como exploración de la realidad, b) dimensión emotiva-afectiva del juego y c) dimensión comunicativa del juego. Así también, el desarrollo de la creatividad como expresión del aprendizaje con

las variables; a) el desarrollo de la cognición, b) el desarrollo de la imaginación y c) la creatividad: entre lo artístico y estético.

2.3.1 El juego como actividad totalizadora

El término totalizador hace alusión a una actividad holística en el que influyen una serie de factores socio-económicos y psicológicos, o que se asocian diversas actividades para la realización de una tarea y que amerita interacción entre los sujetos; es decir, que este proceso totalizador es, ante todo, un acto de exploración de conocimientos, al mismo tiempo que es una expresión emotiva cuando se realizan determinadas acciones. A esto, se debe agregar que lo totalizador indica siempre símbolos o códigos, que se expresan por medio del lenguaje, entonces:

La importancia del juego constituye una experiencia totalizadora en donde el niño logra transformar la realidad, expresarla de manera creativa y fantástica a través de experiencias y relaciones que ocurren en su infancia, es decir el niño a través del juego, haciendo uso de su imaginación, crea una realidad distinta y ficticia en donde expresa experiencias adquiridas en el contexto que se encuentra. (Frabboni & Pinto, 2006, pág. 64)

En este sentido, el juego es una actividad totalizadora, porque indica placer e investigación de la realidad que tiene como resultado un acto de comunicación especificado en la interacción de los sujetos. En ese sentido, es importante enfatizar que el juego es una de las actividades placenteras, libre y espontánea sin un fin, pero de gran utilidad para el desarrollo del coetáneo, tal como lo plantea Gómez (2018) cuando indica que el juego “se hace simplemente por placer, es elegido libremente, exige una participación activa del niño, favorece el desarrollo social y la creatividad, se halla en la base misma de la cultura”, es decir, se vuelve fundamental para el desarrollo.

En efecto, el juego también es un acto cognitivo, porque el niño pone en marcha habilidades intelectuales pues le permite comprender su entorno y desarrollar su pensamiento; por lo cual, constituye uno de los elementos básicos en la vida de un niño, pues resulta necesario para su desarrollo eficaz como instrumento educativo.

Asimismo, cuando el niño explora la realidad a través del juego, desarrolla al mismo tiempo su lenguaje que, unido a su pensamiento, permite reconocer sus limitantes, las habilidades de los demás y las normas de convivencia. Básicamente, la exploración socio-emocional, porque los amigos o enemigos en muchas ocasiones se gestan en las normas que establece el juego.

Las emociones son sentimientos que hacen posible y matizan todas las relaciones afectivas. Así pues, la exploración de su entorno despierta la curiosidad la cual unifica las emociones y el placer, es decir, que por medio del juego el niño puede manifestar sus gustos, expectativas y miedos, pero al mismo tiempo superarlos para solucionar problemas, y así estimular en él una satisfacción y motivación. También, aprende a través de la interacción, participación y competencia con los demás, facilitando el desarrollo de sentimientos y actitudes, las cuales favorecen la madurez emocional para su personalidad.

La dimensión emotiva-afectiva es un componente clave en el desarrollo y aprendizaje del niño, debido a que las emociones y sentimientos del alumno se encuentran presentes en toda su vida, lo que le traerá seguridad en sí mismo y podrá potenciar todas sus capacidades. Para ello, antes se remite a la función simbólica del juego, la cual posibilita al niño representar algo mediante otras cosas. Así también, hace referencia al juego simbólico, el cual se considera como un medio de enseñanza central dado que su sistematicidad y su carácter agrave hace que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más factible (Guerra, 2010). En ese sentido,

En el juego simbólico el niño experimenta la posibilidad de vivir directa y concretamente experiencias de descentramiento afectivo, relacional y cognoscitivo, en el curso de las cuales “salir” de su mundo, comprender la experiencia afectiva del otro y descubrir la riqueza de la confrontación y del intercambio. (Frabboni & Pinto, 2006, pág. 65)

En efecto, a través del juego simbólico el niño adquiere la capacidad de dramatizar un mundo imaginario, que le permite expresar sus emociones, sentimientos y fantasías que previamente ha experimentado y los representa a través de objetos, aunque estos no estén presentes, por lo tanto, la actividad lúdica es considerada esencial para la vida del niño, sin ser abandonada durante la adultez. M. Klein (citado en Téllez) afirma:

Que la forma natural de expresión del niño es el juego y que por consiguiente puede ser utilizado como medio para acceder a su psicología. Para ellas y para ellos no se trata sólo de una manera de explorar, descubrir y controlar el mundo circundante, sino de un recurso por el cual controlar y expresar su angustia por medio de sus fantasías. (pág.2)

Por lo tanto, el niño a través de la actividad lúdica, expresa su mundo imaginario, lo que da salida a sus dificultades emocionales, da a conocer sus fantasías, deseos y sentimientos de manera simbólica. También, otro aspecto a tomar en cuenta dentro de la actividad lúdica es que “El juego es una forma de adquirir y precisar conocimiento” (Liublinskaia, 1969, pág. 134). En ese sentido, los investigadores afirman que cuando se juega los conocimientos se van profundizando, del mismo modo que las habilidades se transforman en destrezas. Esto es asunción de que el juego es una actividad pensante ya que utiliza su pensamiento para la resolución de problemas.

Por otra parte, Liublinskaia (1969) que destaca que la “combinación singular de la ficción con esa alienación con la realidad que los pequeños reflejan con el juego” (pág.143). Es decir, que el acto de reproducir una solución se encuentra en el juego, en la interacción con los demás y en la participación activa de todos en las reglas del juego. A esto se le llama ficción, que en palabras de Wallon (1968b) es un acto de reproducir la experiencia que acaba de vivir y por consecuencia las reproduce e imita, al hacer un esfuerzo al igual que una persona adulta.

Lo anterior se relaciona con lo que plantea Buhler, (citado en Wallon, 1968, pág 10), sobre el juego como adquisición, pues para él, los niños comprenden a los seres humanos por medio de la actividad lúdica, se familiarizan con su vida e imitan roles de los adultos, por ejemplo, el juego del papá y de la mamá o juegos virtuales donde se le otorga al niño un determinado rol frente a la computadora.

El juego es considerado como una experiencia práctica del pequeño, una forma temprana de actividad cognoscitiva, un medio para conocer lo próximo, una forma de comprobar, fijar y precisar los conocimientos; el juego es considerado como una activación de la inteligencia, en el que se experimentan las funciones: a) El juego como exploración de la realidad b) Dimensión emotiva-afectiva del juego c) Dimensión comunicativa del juego, cada una de estas serán abordadas a continuación.

a) El juego como exploración de la realidad

Jugar para el niño es vivir, lo que le permite explorar la realidad desarrollándose de manera integral, según Frabboni (2006) “La función exploradora, que se satisface por medio de la manipulación de los objetos con los que el niño entra en contacto y por medio de la observación de los acontecimientos que forman su experiencia” (pág. 64-65) es decir que el niño, desde etapas muy temprana, descubre el mundo de una forma, adquiriendo habilidades que se le presenta durante toda la vida. Es decir que, mediante ese encuentro con objetos, formas, colores, entre otros, el niño va explorando su entorno y comprendiendo todo lo que le rodea. Explora su contexto y se apropia de él mediante esa exploración.

Así mismo, el niño va explorando el mundo por medio de juegos, juguetes y la interacción con objetos u otras personas; desde los primeros años de vida gracias a la exploración con su entorno adquiere habilidades para moverse y comunicarse a través de los sentidos, “el mundo que le rodea el niño se sirve de sus sentidos (vista, tacto, olfato, oído, gusto) y de su motricidad gruesa y fina” debido a que la observación y exploración el niño elabora conceptos y para explorar aprende a imaginar, comparar, deducir a cerca de lo que le rodea, en ese sentido:

El movimiento y el juego son actividades buenas para los cuerpos de los niños, su coordinación, la fuerza y la salud en general. También son maneras en que los niños exploraran y aprenden sobre el mundo. Los recién nacidos no tienen mucho control sobre sus cuerpos. Cada etapa del desarrollo viene con nuevas oportunidades de aprendizaje. Por ejemplo, un niño puede explorar por tocar, agarrar, masticar, o gatear. Un niño puede explorar caminando o trepando. (Los Palmetto Basic , 2019)

El niño al jugar es como un científico curioso, emocionado por explorar su entorno, cuanta más atención preste, mayor será su aprendizaje. A través de su dominio sensorial y perceptivo, el niño, explora con el cuerpo y logra adquirir mayor autonomía en sus movimientos, ampliando sus posibilidades de exploración.

El niño para desarrollar la exploración es necesario que tenga libertad e independencia por lo cual Piaget y sus discípulos plantean “Estimularlos a que exploren

por sí mismos, tomen sus propias decisiones y adquieran confianza en sus propias ideas, considerando el error como parte de la actividad constructiva” (Fairstein & Carretero, 2014, pág. 83)

Así mismo, según Cárdenas (2014), dentro de la exploración se deben considerar los siguientes procesos:

- La manipulación, siendo una actividad principal en los primeros años de vida, en donde se utilizan todos los sentidos para conocer determinados objetos, realizando acciones que les permite conocerlos, adquiriendo independencia y control sobre los objetos.
- La observación: se refiere a la acción de mirar y escuchar, construyendo operaciones basadas en un ensayo y error, debido a que el aprendizaje se vuelve significativo.
- La experimentación: relacionada con manipular y observar, comprobando hipótesis que dentro del juego han sido planteadas.
- La expresión verbal: otorga la posibilidad de constituirse como actividad pedagógica gracias a la interacción.
- La expresión a través de lenguajes artísticos: a través de estos los niños pueden plasmar aquello que han explorado.

Es decir, que todos esos factores ayudan al niño a generar su propia autonomía y capacidad intelectual, aprende en la medida que explora su entorno. Para ello, se auxilia de la vida cotidiana, puesto que la rutina que realiza el niño en el diario vivir le permite conocer lo desconocido para él hasta ese momento, ya que observa y explora la realidad que lo envuelve.

b) Dimensión emotiva-afectiva del juego

El juego, desempeña un rol importante para el desarrollo del niño, es decir, que se convierte en un medio para la dimensión emotiva-afectiva, en la cual se describe la

expresión y control emocional mediante del juego. El desarrollo emotivo-afectivo se refiere al “proceso por el que pasa cada individuo para construir su identidad, su personalidad, la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, por medio de la interacción, ya sea con su entorno o con sus iguales, viéndose como único e indispensable” (Begoña, 2014, pág.3). Es decir, que la actividad lúdica en el infante es un procedimiento que le permite identificar, controlar y poder expresar las diferentes emociones que se le presenten.

Jugar permite al niño comprender al mundo y expresar sus emociones, inquietudes o problemas presentes, por lo tanto, es a través del juego que se logra percibir la situación que un niño está padeciendo. Se debe mencionar que para el desarrollo de las emociones y la afectividad el juego es un elemento esencial ya que gracias a este se potencian la autonomía personal y se construye la identidad, de acuerdo a esto Gutiérrez (citado en Román, 2017, pág.32) enfatiza que “con el juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas”. En otras palabras, las emociones permiten controlar la ansiedad que le provocan ciertas situaciones de la vida puesto que a través del juego se exteriorizan las primeras, se estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño.

Por otra parte, en el juego simbólico el niño imita las situaciones de su vida, que le permite pasar de lo real a lo imaginario. En este sentido:

El juego simbólico desarrolla un “escenario lúdico”, que le presta coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria, o bien una mera transposición de esta, que el niño pone en juego y, relacionado con esta característica, el juego es la exhibición pública del mundo interior infantil. (Guilar, 2009, pág. 23)

La función simbólica representa para Piaget (1962), la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes y marca el comienzo de la etapa pre operacional”. Es decir, que en el juego el niño demuestra sus mayores habilidades que utiliza para emplear símbolos, palabras, números, imágenes y gestos con los cuales representa las cosas reales de su entorno.

En efecto, el juego le permite pensar y actuar en formas que antes no podía hacerlo, fortalece la comunicación y las emociones. Piaget (1969), expresó que los símbolos son imágenes que tienen significación y se encuentra en el desarrollo de las capacidades cognitivas, es decir, que a través de la función simbólica el niño debe haber adquirido previamente la “permanencia de objeto”, por lo que ya no precisa tener objetos presentes para poder actuar con ellos puesto que ya posee la capacidad de evocarlos mentalmente.

Por otro lado, los símbolos poseen un origen el cual se encuentra el desarrollo social y comunicativo, es decir, que el niño tiene que moverse en un ambiente social y que le permita comunicarse y relacionarse con las cuales intercambiará y pondrá en práctica los símbolos que haya adquirido de su entorno, es por ello, que las experiencias emocionales y afectivas entre el niño y los otros son muy importantes para el desarrollo de la función simbólica.

En ese sentido, se plantea las funciones del juego simbólico (Guerra, 2010, pág.12) las cuales son:

- Desarrollo de un escenario lúdico, que le presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria.
- El juego es la exhibición pública del mundo interior infantil.
- Útil en el aprendizaje de la asunción de roles

Además, Guerra (2010) destaca que el juego simbólico se clasifica en etapas y que se manifiesta por una estructura de símbolos. En un primer momento aparecen los esquemas simbólicos, en los cuales el niño ejerce conductas propias, pero fuera de su contexto. Consecutivamente, el esquema simbólico se extiende y comienza a producirse sustituciones de objetos y combinaciones de esquemas, por último, el simbolismo se hace colectivo y va progresivamente acercándose a lo real.

Se debe mencionar que la utilización del juego simbólico como una herramienta pedagógica presenta una variedad de beneficios para el alumnado ya que el juego de roles ha demostrado progreso en la adquisición del vocabulario y estructuras gramaticales y enriquece el lenguaje espontáneo.

Por lo tanto, los beneficios que brinda el juego simbólico son:

- Comprender y asimilar el entorno que los rodea
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrolla el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras lo realizan tanto si esta solos como si están acompañados.
- Favorece la imaginación y la creatividad

(Aguilera, 2014, pág. 6)

Así también, el juego simbólico, se considera como un medio para que el niño canalice sus preocupaciones e incluso dar soluciones ya que se recrea diferentes situaciones a través del juego. Asimismo, es un estímulo para desarrollar otras funciones intelectuales como la memoria, la atención, el rendimiento, la imaginación, la creatividad, la comunicación y la discriminación entre fantasía y realidad.

c) Dimensión comunicativa del juego

La competencia comunicativa es aquella potencialidad de cada persona que le permite descubrirle el sentido y significado a las palabras representándolas a través del lenguaje. Además, relacionar conceptos que ya conoce s nuevos y así crea nuevas formas de entender e interpretar el mundo por medio de una interacción social con sus mismos ya sea de manera oral o escrita.

Por ello, el juego ha sido considerado como una de las actividades indispensables en la vida del niño. Además, es un factor de desarrollo físico, intelectual y social, así también, un estímulo para su desarrollo lingüístico ya que el ser humano necesita un lenguaje para evidenciar su evolución por medio de acciones verbales que se van construyendo a través de la adquisición de estructuras mentales.

La utilización del lenguaje despierta en el alumno interés hacia la repercusión de sus propias palabras, ya que al mismo tiempo que escucha a los demás el niño va imitando activamente el lenguaje de los adultos de manera que va adquiriendo y modificando las combinaciones de los sonidos que el mismo va a proferir.

En ese sentido, Frabboni (2006) menciona que la dimensión comunicativa es utilizada por el niño para perfeccionar su lenguaje verbal y no verbal, abriéndose a nuevos horizontes de relación con sus coetáneos y con adultos. En efecto, el infante puede pulir tanto su capacidad oral, escrita y gestual para mejorar su comunicación por ello, es importante que existan actividades que impulsen dicho desarrollo y que mediante el juego los niños sean capaces de transmitir significativamente sentimientos, pensamientos, deseos etc. y así poder interpretar mensajes de manera crítica usando nuevos códigos adquiridos durante dicha interacción.

En efecto, la acción comunicativa, es considerada como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante toda la vida con el fin de participar con eficiencia en todas las esferas de la comunicación. Hablar, leer, escuchar y escribir, son habilidades del lenguaje ya que gracias a ellas nos desenvolvemos en la sociedad lo que accede a ser competentes comunicativamente.

A partir de las explicaciones anteriores, se hace evidente la relación del lenguaje con el pensamiento, siendo una capacidad de construir representaciones simbólicas y desarrollarlas por medio del pensamiento para luego exteriorizarlas a través del lenguaje, ya que las habilidades adquiridas de comprender, argumentar, proponer soluciones cobran verdadera relevancia, al momento que se comunica y en este sentido cuando los niños ponen en práctica sus propias reglas de acuerdo a lo que han interiorizado.

“La interiorización es la transformación de los procesos interpersonales en procesos intrapersonales” (Guerrero, 2007, parf. 2) puesto que, se construye mediante la actividad mental los procesos que antes ya han ocurrido en la interacción social, si los niños juegan con un grupo de compañeros y socializan, sus estructuras mentales se enriquecen, con algunos detalles que dan tanto el profesor como sus coetáneos. De esta manera, cada niño que es parte del juego, expone sus conocimientos de manera indirecta al alcance de todos y es allí donde se adquieren competencias o habilidades que no se poseían.

Liublinkaia (1969) considera que el juego es inconcebible sin la comunicación verbal de los niños entre sí. Aun cuando juegan solos, son muchos los pequeños que acompañan sus actos de palabras, razonamientos y preguntas apropiadas a la acción

de los personajes que representa”. En el juego los niños entablan conversaciones con sus compañeros o juguetes, dando vida a una historia e indagando sobre ella y en los niños más grandes es donde predomina la comunicación ya que comparan y le buscan diferencias al juego o los personajes a los que les están dando vida.

En efecto, la dimensión comunicación, está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre los objetos de su entorno, acontecimientos y fenómenos de la realidad, accede a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.

2.3.2 Desarrollo de la creatividad como expresión del aprendizaje

La creatividad es la representación más libre para expresarse. Para los niños un proceso creativo es más importante que el producto final, es una acción satisfactoria e independiente. La habilidad de ser creativo, beneficia la salud emocional de los niños, la creatividad fomenta el crecimiento mental ya que proporciona nuevas formas de pensar y soluciona problemas. En este sentido:

La creatividad es la capacidad o habilidad del ser humano para inventar o crear cosas, que pueden ser objetos físicos, ideas representaciones o simplemente fantasías. Se trata de la posibilidad de generar lo nuevo: nuevos conceptos, ideas o nuevas asociaciones entre ellos, lo cual conduce habitualmente a nuevas soluciones a los problemas. (Raffino, 2019, parf. 1)

Por ello es, que los seres humanos tienen la capacidad de crear, de concebir algo nuevo y relacionarlo con lo que ya conoce, transformándolo de una manera innovadora, apartándose de los esquemas de pensamiento y conductas acostumbradas. En ese sentido, “La mente creativa es capaz de explorar la realidad manteniéndose abierta a todas las posibilidades, pueden generar ideas nuevas combinando las ya existentes y elegir en cada momento la mezcla que más se ajuste a su propósito” (Bernabéu & Goldstein, 2009, pág.27). Dicho de otra manera, una mente creativa fomenta el optimismo, curiosidad, flexibilidad e imaginación; acepta nuevos desafíos y se aleja de prejuicios, lo que le permite aprender de todas las cosas.

Ante esto, Nikerson (2009) propone una serie de actividades que permiten el desarrollo creativo en el niño:

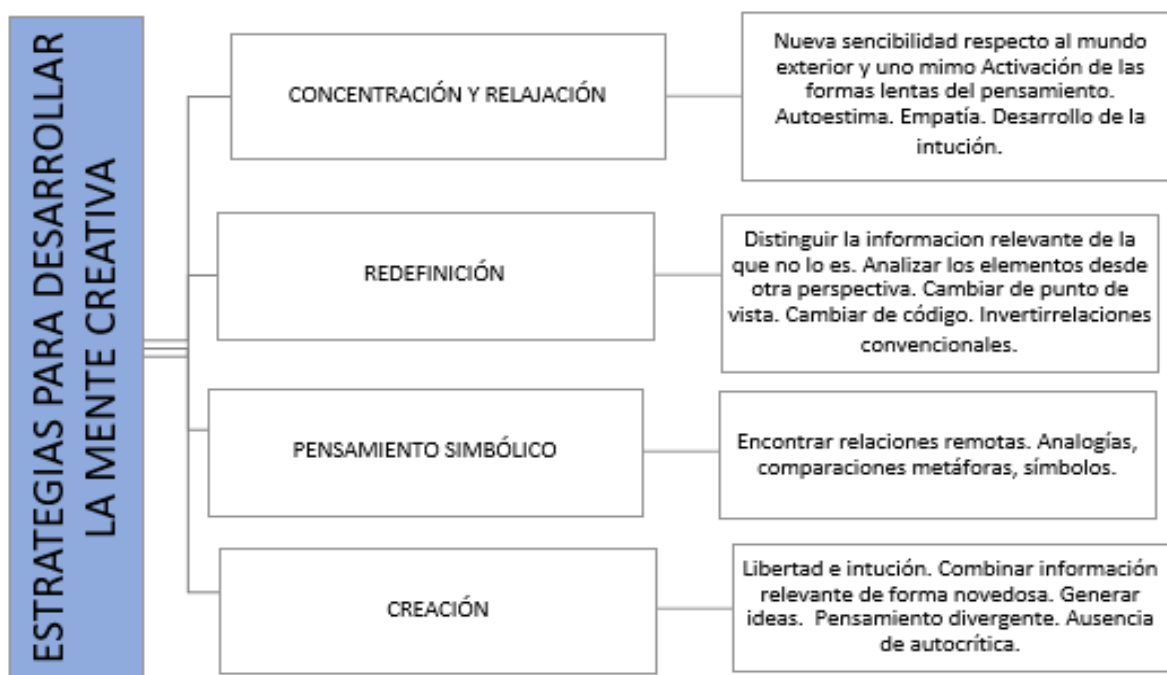


Figura 1. Estrategias creativas (Bernabeu & Goldstein, 2009). Indican una serie de actividades que permiten desarrollar la creatividad en el niño.

Frabboni (2006) mencionan que la creatividad es la capacidad de transformar y reconstruir permanentemente la realidad por medio del juego dinámico de lógica y fantasía, razón e imaginación. Es decir que la creatividad es el medio que el niño utiliza para reestructurar algunas palabras, colores e ideas a través de la imaginación. Así también, la creatividad es una dimensión en la cual haciendo uso de la inteligencia se puede dar solución a problemas de la vida.

Vigotsky (citado en Ocaña, 2009) menciona que “La creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos y por lo tanto lo único que hay que hacer es desarrollarla” (pág.45). En efecto, la creatividad es una habilidad innata la cual es necesario cultivarla y estimularla a través del juego, puesto que el niño tiene la capacidad de manejar y transformar su realidad a través de la experimentación de lo real y concreto, lo que le permite crear algo nuevo a través de la curiosidad siendo esta una característica principal de la creatividad.

En ese sentido, la creatividad del niño depende de la interacción que tenga con su entorno, puesto que este desempeña un papel de primer orden. Los ambientes creativos benefician los sentimientos de confianza, el autocontrol y libertad de acción lo que le permite relacionar contextos nuevos con los que ya posee, lo que le favorece un aprendizaje interactivo. Así también, la meta cognición es una destreza que implica el proceso cognitivo, el cual procura una mejora en el desarrollo de la creatividad, ya que le permite que se desarrolle de una manera consiente, explícita y voluntaria.

Así también, la creatividad para Amabili (citado en Burgos, 2010) tiene tres componentes: la experiencia, dotes de pensamiento creativo y la motivación: la experiencia hace que los conocimientos se adquieren en transcurso de la vida, las dotes de pensamiento es la forma que emplea la persona para abordar los problemas y la motivación intrínseca y extrínseca en los alumnos permite conservar la autoconfianza y evitar que el pensamiento creativo se bloquee.

El desarrollo de la creatividad en el niño es un ideal que se va fomentando desde pequeño, el cual estimula y prepara el pensamiento creativo del infante. Ortiz (2009) enfatiza que todos son creativos al nacer, pero a medida que se va creciendo se va perdiendo esa habilidad por la existencia de múltiples factores desestimulantes como el miedo al fracaso, las distracciones del contexto, la mala calidad en las planificaciones, el sedentarismo por parte del docente, el perfeccionismo personal, el miedo, la resistencia, la carga de teoría, etc.

Algunos factores que limitan el desarrollo de la creatividad: a) Una atmósfera coercitiva; b) Limitar la expresión espontánea y libre de ideas; c) Señalar errores; d) Juzgar constantemente e impedir un autorreflexión; e) La liberación de emociones y; f) Respeto a la individualidad (Ocaña, 2009)

Estos factores impiden el desarrollo de la creatividad en el niño. Nadie es más creativo que un infante, pero en muchos casos los maestros frenan la creatividad en los niños y no le dan la libertad de expresar sus emociones, sentimientos e ideas, ya que en muchos casos estos ponen reglas las cuales deben cumplirse con exactitud, obstruyendo a través de regaños los cuales frenan la originalidad y creatividad del niño.

El papel que cumple el desarrollo de la creatividad está ligado con el desarrollo de la fantasía, que “Es una cualidad muy valiosa y cuya magnitud determina la calidad de las ideas, inventos y descubrimientos” (Ortiz, 2009, pág. 21). Es decir, que la creatividad demanda la exploración de la realidad para formar nuevas combinaciones espontáneas. En ese sentido, el aprendizaje busca la capacidad de relacionar o enlazar elementos que han presentado a través de la experiencia.

Desde la perspectiva educativa, en la creatividad es fundamental la interacción con diferentes dimensiones que fortalecen el desarrollo humano orientados para el progreso de la creatividad con las siguientes dimensiones: Afectividad, la lúdica, lo cognitivo y lo participativo (Ortiz, 2009, pág.82); para que este proceso educativo se desarrolle, el docente, debe cumplir un rol esencial de “profesor creativo” debe estar al margen de lo que sucede en clases y ser sensible a ciertas situaciones que se le presenten, motivar a sus alumnos para aprender, así también, le permite conocer las necesidades de las carencias de los discentes. En este sentido,

Los profesores creativos han de ser flexibles, capaces de enfrentarse constructivamente con hechos imprevistos, con cambios de última hora en programas y planes, y con nuevas situaciones que se originan en las actividades de sus alumnos y desconciertan a la dirección. Deben ser espontáneos, capaces de reaccionar rápidamente y con confianza ante los acontecimientos. (Martínez & Sánchez, 2003, pág. 92).

Es decir, que el docente creativo debe estar capacitado para enfrentar las diferentes dificultades que se le presente y a través de la creatividad transformar esas situaciones para que sus estudiantes se motiven y logren los objetivos deseados. Martínez & Sánchez (2003) definen el proceso de aprendizaje creativo como una forma de captar o ser sensible a los problemas, deficiencias, lagunas del conocimiento, elementos pasados por alto, faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades o de identificar el elemento olvidado; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y reexaminar estas hipótesis, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas y finalmente comunicando sus resultados. Existen momentos en que los niños presentan algunas dificultades para comprender temas, es aquí donde el rol del profesor creativo debe ser

una guía y a través de diversos métodos desarrollar la creatividad, en donde se consideran las siguientes funciones: a) desarrollo cognitivo, b) desarrollo de la imaginación, c) la creatividad: entre lo artístico y estético.

a) Desarrollo de la cognición

Es una teoría sobre el desarrollo de la inteligencia humana y fue desarrollada por primera vez por el psicólogo Jean Piaget, quien creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente. Así también, dentro de la dimensión cognitiva “el juego se afirma como una insustituible herramienta de activación de la inteligencia, permitiendo el niño experimentar una serie de funciones cognitivas” (Frabboni, 2006, pág. 64), puesto que el niño a través de las funciones cognitivas: exploración, construcción, comunicación y la creativa e inventiva; facilitan el desarrollo de la inteligencia.

El niño para construir su conocimiento lo hace a través de actividades realizadas con objetos concretos, afectivos y sociales que forman parte de su entorno, es decir que la interacción con los objetos, personas y su contexto, le posibilita descubrir cualidades de los objetos que puede representar con símbolos, así también el lenguaje, el juego y el dibujo, se convierten en herramientas para expresar la asimilación de nociones y conceptos (Lujan, 2003).

Asimismo, el juego pone en marcha habilidades cognitivas del niño, en cuanto le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. El desarrollo cognitivo le hará comprender, controlar su entorno físico y social, en consecuencia, actuar sobre la realidad; es decir que, en el juego los niños desarrollan su pensamiento, a veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil. No obstante, por medio del juego los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, probabilidad y conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos.

Para Liublinskaia (1969), el juego es un medio para la asimilación eficaz de conocimientos, un procedimiento para pasar de la ignorancia al conocimiento (un sector determinado), es decir, que el niño a través del juego configura sus esquemas mentales y así obtiene nuevos conocimientos.

Por ello es, que el conocimiento adquirido, es consecuencia de aprendizajes previos, experiencias, competencias, por lo tanto, el aprendizaje se convierte en un proceso continuo, en donde todo nuevo conocimiento tiene su base en esquemas anteriores. El niño tiene la capacidad de construir su representación mental de la realidad, dispuesto para desarrollar el pensamiento creativo, operando y combinando esquemas. En todo caso:

Al hablar de desarrollo cognitivo estamos considerando y relacionando dos cosas: en primer lugar, obviamente, nos estamos refiriendo a un conjunto de habilidades que tienen que ver, básicamente, con los procesos ligados a la adquisición, organización, retención y uso del conocimiento (cognición). Estas habilidades son muy diversas e incluyen tanto las competencias más básicas relativas a la atención, la percepción o la memoria (Martínez, 2005, pág.5).

El desarrollo cognitivo es el proceso por el que una persona va adquiriendo conocimientos sobre lo que le rodea, desarrolla su inteligencia y capacidades como la creatividad. En efecto, la creatividad permite generar pensamientos que pueden llegar a ser impresionantes, este proceso mental superior accede a tomar decisiones para resolver problemas, es decir, la creatividad está vinculada con la identificación de conflictos. En ese sentido, la creatividad se puede definir como una capacidad humana, como la inteligencia, la cual no es privilegiada, si no que todo ser humano la posee en general, pero en definitiva requiere un cierto grado de experticia para potencializarla y así construir nuevos pensamientos.

b) Desarrollo de la Imaginación

La imaginación es un aspecto clave en el desarrollo infantil de los niños siendo un proceso cognitivo superior en el que se manifiesta el carácter específico de la actividad

humana, lo que le permite al niño imaginar primero lo que pasara en un juego antes de realizarlo, o al darle vida a sus personajes y de manera que vaya imaginando, su pensamiento creativo aumenta. En ese sentido, “el desarrollo de la imaginación se caracteriza, ante todo, por el número, en constante crecimiento, de las imágenes que el pequeño emplea en sus juegos o relatos” (Liublinskaia, 1969, pág. 270).

Desde los primeros años de vida el niño juega en cabalgar un palo de escoba, imaginando que es un caballo, las niñas cargan muñecas jugando el papel de ser madres. Los infantes en este ámbito no se limitan a recordar una experiencia sino a reelaborarla y así edificar nuevas realidades de manera que la muñeca ya no es un juguete sino su hija, y el palo de escoba ya no es un objeto sino un corcel con el cual llevará a cabo una historia emocionante.

En ese sentido “La imaginación es la capacidad de crear nuevas imágenes sensoriales o racionales en la conciencia humana, sobre la base de transformar las impresiones recibidas de la realidad” (Pétrovski, 1988, pág. 321). Todos los seres humanos tenemos la capacidad de crear ya sean imágenes, historias, personajes, etc. Con base a lo que se vive y piensa, transformando y creando en si un nuevo mundo.

Por ello es que la imaginación debe de cultivarse en el niño ya que es un elemento importante en todos los ámbitos de la vida, siendo un proceso de cambio y evolución. En efecto, el valor de la imaginación consiste en que puede ayudar a la toma de decisiones y encontrar diferentes soluciones a una situación complicada, aunque no posea los conocimientos necesarios, a través del pensamiento, fantasear posibles salidas y encontrar la que más convenga, Pétrovski (1988) enfatiza en que al igual que el pensamiento la imaginación aparece durante una situación problemática, o sea, en aquellos casos en que es necesario buscar nuevas soluciones y también como el pensamiento, está motivada en las necesidades de la persona.

Las imágenes de la fantasía presentan también lenguaje interior a nuestros sentimientos, seleccionando determinados elementos de la realidad y combinándolos en tal manera que responda a nuestro estado interior del ánimo y no a la lógica exterior de estas propias imágenes (Vygotsky L. , 1986b, pág. 21).

Es importante resaltar la influencia del factor emocional, ya que todo lo que causa un efecto en los sentimientos pueden influir en algún aspecto interior lo que se va a exteriorizar a través de la creación de algo nuevo. Como lo menciona Liublinkaia (1969) el papel de las emociones en la actividad creadora de los niños es muy grande. El tipo que suscita una actitud positiva (o negativa) suele dirigir la totalidad del curso del proceso imaginativo. Es necesario que existan mecanismos de ayuda a los niños a desarrollar su imaginación y el pensamiento crítico, para fomentar en el niño un mayor desarrollo. Entonces:

Para que la imaginación del pequeño se desarrolle en forma auténticamente creadora y no se convierta en un fantasear vacío, se hace también necesario formar el pensamiento crítico de los pequeños, aportando preguntas de naturaleza concreta. ¿Es eso cierto? ¿Puede ser así? ¿Cómo ha podido ir a parar el avión al mar, si dijiste que del aeropuerto se había ido a casa? (Liublinskaia, 1969, pág. 273).

Todo docente capacitado contribuye al desarrollo de la imaginación y es necesario que no solo haga uso de materiales plásticos y didácticos comunes como: plastilina, tijera, figuras de papel, lápices, sino que también incluya la escucha de cuentos, música, la visualización de diferentes láminas que sirvan de motivación al alumno.

c) La creatividad: entre lo artístico y estético

El ser humano se caracteriza por poseer diversidad de capacidades, una de ellas es la creatividad, siendo esta una forma de crear adoptando nuevas ideas de otras a través del juego, actividad donde el niño o el adulto tienen la total libertad de ser creadores. Ausubel (citado en Serrano, 2004) menciona que la personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, entre otros, es decir, que la creatividad se caracteriza por ser propia e original del individuo que la realiza. En este sentido:

La creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos cognitivos más sofisticado del ser humano, todo apunta a que se encuentra influida por una amplia gama de experiencias evolutivas, sociales y educativas y su manifestación es diversa en un sin número de campos. Se ha definido de diferentes formas e inclusive en la contextualidad

de estas definiciones podemos observar el momento de evolución del mismo concepto, siendo las constantes en este proceso: la novedad y la aportación. En definitiva, la creatividad no puede ser abordada como un rasgo simple de los seres humanos, es indudable que aspectos como: la mente, los procesos cognitivos que en esta se llevan a cabo, la personalidad, la motivación, las emociones y el mundo afectivo, juegan un componente singular en este proceso. Por otra parte, todos somos creativos en mayor o en menor medida y lo que es más alentador aún, todos podemos desarrollarla. (Serrano, 2004, pág. 16)

Por lo tanto, el contexto es un factor determinante para el desarrollo de la creatividad, abarca una serie de aspectos que influyen de manera positiva o negativa para el desarrollo de esta. Frabboni (2006) hace énfasis a la creatividad como una capacidad para reestructurar la realidad por medio del juego, es decir, el niño al jugar, adquiere la habilidad de transformar su contexto, el cual está ligado con la creatividad como una dimensión estructural de la inteligencia porque constituye a la solución de problemas de la vida.

Desde los primeros meses de vida el niño expresa su creatividad desde su propia identidad por medio de la integración del exterior con su mundo interior con base a las experiencias emotivas que obtiene a través del juego, en ese sentido:

En el juego, en efecto, el niño tiene la posibilidad de explorar, manipular, trascender el dato real y concreto, de transfigurarlos y transformarlos moviéndose en un “espacio de confín” (en inestable equilibrio entre dentro y fuera, entre realidad y fantasía, entre deseo y sueño) en el que experimentar productivamente la capacidad de crear algo nuevo: experiencias, pensamientos, objetos, relaciones (Frabboni, 2006, pág. 70-71).

En efecto, la creatividad permite transformar la realidad, aplicada a un determinado contexto, donde tendrá mayor eficacia si es estimulada, es decir, el desarrollo del pensamiento creativo está fuertemente ligado al ambiente en donde se encuentre un niño en sus primeros años escolares.

Por esta razón, Frabboni (2006) enfatiza en lo imprescindible que es asegurar al niño a condiciones adecuadas que le permita despertar la curiosidad, interés, búsqueda y compromiso. Además, menciona sobre la importancia de espacios de “silencio” donde el

niño pueda activar su “diálogo interior” permitiendo activar la imaginación lo cual favorece el desarrollo artístico en el niño.

Por otro lado, el aspecto artístico se aprecia mejor en los primeros años de vida, en donde menciona que la actividad creadora del niño hace que se proyecte en un futuro, al crear y modificar su presente, puesto que a través del juego el niño refleja los procesos creadores, al jugar reelaboran de manera creativa experiencias vividas siendo esto un reflejo de su imaginación.

Asimismo, la variedad de experiencias que posee un niño está ligadas con la capacidad creativa de la imaginación, por lo tanto, es necesario ampliar la experiencia del niño obteniendo mejores resultados productivos. Es por esto que:

Mediante el dibujo, la pintura y el modelado, el niño y el adolescente pueden expresar más fácilmente sus inquietudes, adquirir un nuevo lenguaje que amplíe sus horizontes, ahondar en sus sentimientos y crear nuevas imágenes. A través de las diversas técnicas artísticas lograrán nuevos hábitos de trabajo y conocimientos profesionales, aprendiendo a dominar materiales y métodos especiales de expresión. (Barragán, 2010, párr. 9).

En efecto, una combinación entre ejercicios artísticos y clases teóricas tendrá resultados favorables para el desarrollo del niño, sin embargo, con el paso de los años, la mayoría de los niños se convierten en adultos aparentemente bloqueados en el área artística, por lo tanto, la creatividad se debe desarrollar a lo largo de toda la vida la cual está ligada a lo estético, es decir a la exploración de la belleza de las cosas y juicios con base a experiencias personales.

Para Frabboni (2006) la creatividad estética está relacionada a la comprensión de experiencias imaginativas, sensoriales y racionales por la cual la persona interactúa con su medio apropiándose de manera perceptiva, cognitiva y afectivamente de la realidad, en efecto, el ser humano tiene la capacidad de desarrollar actitudes artísticas basadas en experiencias creando un nuevo espacio estético.

Por lo tanto, hacer énfasis en la creatividad implica tomar como punto de referencia lo cognitivo, la imaginación y lo artístico-estético; puesto que, a través de la cognición el niño explora su realidad, en la cual construye nuevos conocimientos que son creados a

través de la imaginación y pueden ser representados a través de creaciones artísticas y estéticas.

Finalmente, para visualizar la importancia de la actividad totalizadora del juego, es importante señalar que en la actualidad el juego se está convirtiendo en un elemento básico dentro de la era digital especialmente con los teléfonos celulares en el que el niño se vuelve sedentario, algunos afirman que el juego no solo lo vuelve aislado, sino que también hay acertijos que los puede resolver utilizando tal artefacto.

CAPÍTULO III: SISTEMA DE HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis general

El juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo de la creatividad en los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.

3.2 Hipótesis específicas

- H₁: La exploración de la realidad del juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo de la imaginación de los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.
- H₂: La dimensión emotiva-afectiva es importante para el desarrollo de la cognición en los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.
- H₃: La dimensión comunicativa es importante para el desarrollo de artístico en los niños los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.

3.3 Hipótesis nula

- H₀₁: La exploración de la realidad del juego como actividad totalizadora no es importante para el desarrollo de la imaginación.
- H₀₂: La incidencia de la dimensión emotiva-afectiva no es importante para el desarrollo de la cognición.
- H₀₃: La importancia de la dimensión comunicativa no es importante para el desarrollo de lo artístico.

H01: La exploración de la realidad del juego como actividad totalizadora no es importante para el desarrollo de la imaginación.

Cuadro 3, Hipótesis específica H1

Variable independiente			Variable dependiente		
Exploración de la realidad del juego			Desarrollo de la imaginación		
Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores
Se satisface por medio de la manipulación de los objetos con los que el niño entra en contacto y por medio de la observación de los acontecimientos que forman su experiencia.	El niño a través de etapas muy tempranas experimenta de manera espontánea e inconsciente, conoce y explora la realidad que le rodea.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las intenciones del juego. - Desarrollo de actividades individuales en el juego. - Desarrollo de actividades grupales en el juego. - Toma de decisiones durante el juego. - Desarrollo de capacidades en el juego. - Busca estrategias en el juego. - Capacidad de observación. - Utilización adecuada de normas del juego. - Elaboración de estrategias personales para afrontar las dificultades del juego. - Expresión precisa de ideas. 	Es la acción creadora del cerebro humano siendo esto algo irreal (lo que no se ajusta a la realidad y entonces carece de valor práctico) y la forma de adaptación es la plasticidad.	Proceso mental adherido a las imágenes imaginadas que tiene como objetivo representar, en términos de fantasías, ideas que se especifican en una determinada realidad y que pueden ser vistas como algo novedoso.	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad para enlazar ideas - Representación estética de las cosas que realiza. - Representación de imágenes de acuerdo a características personales. - Capacidad para resolver problemas. - Desarrollo de la curiosidad. - Búsqueda Individual de información. - Facilidad para resolver problemas. - Ampliación de conocimientos. - Expresión de ideas claras. - Representación de personajes fantásticos.

Cuadro de Hipótesis nula 1 con su respectiva variable dependiente la exploración de la realidad e independiente desarrollo de la imaginación, así como también una definición operacional, conceptual e indicadores de cada variable (autoría propia).

H02: La incidencia de la dimensión emotiva-afectiva no es importante para el desarrollo de la cognición.

Cuadro 4, Hipótesis específica H2

Variable independiente			Variable dependiente		
Dimensión Emotiva-afectiva			Desarrollo de la Cognición		
Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores
Es una dimensión que remite principalmente a la función simbólica del juego. Por medio del juego simbólico “del hacer de cuenta que” el niño tiene el modo de meterse en la piel de otro (personas, cosas y animales), tomando conciencia de que existen modos de ser distintos al propio.	Es un proceso por el cual pasa una persona para construir su personalidad, adquirir confianza en el mundo que le rodea y en sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> – Confianza en las capacidades personales. – Construcción de la identidad personal a través de las actividades del juego. – Respeto a la convivencia. – Aceptación de características personales de los compañeros. – Espontaneidad en la participación en el juego. – Aceptación de las capacidades de sus compañeros. – Desarrollo del interés. – Practica de actitudes positivas en el desarrollo del juego. – participación en el desarrollo de juegos simbólicos. – Demostración de confianza ante el juego de roles. 	El desarrollo cognitivo es el proceso por el que una persona va adquiriendo conocimientos sobre lo que le rodea y desarrollar así su inteligencia y capacidades. comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia	Son todas acciones que el niño realiza para adquirir conocimientos, destrezas y desarrollar su inteligencia y procesos psicológicos superiores.	<ul style="list-style-type: none"> – Práctica autonomía e independencia en su relación con los demás. – Seguridad al expresar sus habilidades. – Reconocimientos de las potencialidades y limitaciones en el juego. – Desarrolla el juego social. – Exploración y reconocimiento del entorno a través del juego. – Expresión de habilidades por medio del juego. – Adquisición de habilidades y destrezas mediante el desarrollo del juego – Comprensión de su entorno físico mediante el uso del juego – Obtención de destreza mediante el juego – Transmisión de conocimiento a través del juego

El cuadro muestra la Hipótesis nula 2 con su respectiva variable dependiente denominada dimensión emotiva-afectiva e independiente desarrollo de la cognición, así como también una definición operacional, conceptual e indicadores de cada variable (Autoría propia).

H03: La dimensión comunicativa no es importante para el desarrollo de lo artístico

Cuadro 5, Hipótesis específica H3

Variable independiente			Variable dependiente		
Dimensión comunicativa			Desarrollo de lo artístico		
Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores
Por medio del cual el niño utiliza y perfecciona sus lenguajes verbales y no verbales, abriéndose a nuevos horizontes de relación con sus coetáneos y con los adultos, ya desde los primeros meses de vida.	Son todas aquellas acciones verbales y no verbales que el niño utiliza para expresarse con sus coetáneos o adultos.	<ul style="list-style-type: none"> - Facilidad de comunicarse con los demás. - Practica formas correctas de comunicación. - Demostración clara y coherente en el lenguaje verbal. - Facilidad para la expresión oral. - Apertura y respeto en la comunicación verbal. - Combinación del lenguaje verbal y otros en el juego. - Seguridad al expresar sus ideas en el juego - Respeto y tolerancia a las opiniones ajenas. - Juega y se comunica con personas de otro sexo. - Expresión adecuada del lenguaje verbal en actividades lúdicas. 	La creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos cognitivos más sofisticado del ser humano, todo apunta a que se encuentra influida por una amplia gama de experiencias evolutivas, sociales y educativas	La creatividad es un proceso cognitivo que posee todo ser humano, que lo va desarrollando a lo largo de su vida y le permite transformar su realidad a través de fantasías.	<ul style="list-style-type: none"> - Demostración de originalidad y creatividad en el juego - Demostración e interés por desarrollo de la creatividad mediante las actividades lúdicas - Participación natural y espontánea - Demostración de cooperación con los demás en la aplicación de técnicas lúdicas - Responsabilidad en la elaboración de trabajos artísticos - Aplicación de técnicas artísticas para elaborar trabajos creativos - Manipulación de objetos trasfigurando de la realidad a la fantasía - Demostración de la sensibilidad y gusto artístico en empleo del juego - Expresión artística a través de material didáctico - Sensibilidad e interés por presentar escenas de la vida cotidiana a través del juego

El cuadro muestra la Hipótesis nula 3 con su respectiva variable dependiente la dimensión comunicativa e independiente el desarrollo de lo artístico, así como también una definición operacional, conceptual e indicadores de cada variable (Autoría propia).

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de investigación

El enfoque de esta investigación, es cuantitativo, al tener una base estadística, en la cual el enfoque es analizar la realidad objetiva a través de mediciones numéricas obtenidas mediante recolección de datos para comprobar hipótesis.

El tipo de investigación que se desarrollara es de carácter descriptivo y correlacional, ya que su objeto de estudio se basa en la descripción de los fenómenos y en la observación, la cual se lleva a cabo en el ambiente natural de aparición de los fenómenos (McMillan, 2005)

La investigación descriptiva consiste en la especificación de un hecho o situación, fenómeno, individuo o grupo o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis con el fin de establecer su estructura o comportamiento, es decir, indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. “En esta clase de estudio el investigador debe ser capaz de definir, o al menos visualizar, qué se medirá (qué conceptos, variables, componentes, etc.) y sobre qué o quiénes se recolectarán los datos (personas, grupos, comunidades, objetos, animales y hechos)” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 92).

Este estudio es de tipo correlacional y tiene la finalidad de conocer la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en él cada una de éstas, y después se cuantifican, analizan y establecen el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables.

Para evaluar el grado de asociación entre dos o más variables en los estudios correlacionales primero se mide vinculaciones. Tales correlaciones se sustentan en hipótesis sometidas a prueba. Es decir, consiste en descubrir las relaciones existentes sobre las variables que intervienen en un fenómeno, se utiliza la correlación como técnica básica en el análisis de datos.

4.2 Diseño de investigación

Se parte del siguiente apartado entorno al diseño de investigación:

Un diseño de investigación se refiere a un plan para la selección de sujetos de escenarios de investigación y de procedimientos de recogida de datos que respondan a las preguntas de investigación. El diseño expone que individuos serán estudiados, cuándo, dónde y bajo qué circunstancia. (McMillan, 2005, pág. 131)

El diseño de la investigación tiene tres momentos principales: el primero está referido al planteamiento del problema en el cual se hace énfasis en la degradación de la calidad educativa con respecto al juego, debido a que algunos docentes no utilizan el juego como herramienta metodológica. Es por esto que el aprendizaje se desarrolla en contextos hostiles donde se encuentran tanto niños y jóvenes en riesgo, así como los mismos maestros. Se debe agregar, que en la escuela el juego no se desarrolla bajo los ideales deseados puesto que si el niño imita su realidad refleja violencia, por esto es necesario analizar las consideraciones necesarias del punto de vista pedagógico de algunos autores.

El segundo momento (basado en el marco teórico) se basa en teorías de Liublinskaia, Wallon y Frabboni, cuyos aportes han sido fundamentales en el desarrollo de la investigación. Es importante destacar que esta base teórica se ha desarrollado de acuerdo a cada una de las variables que forman parte de las hipótesis de investigación.

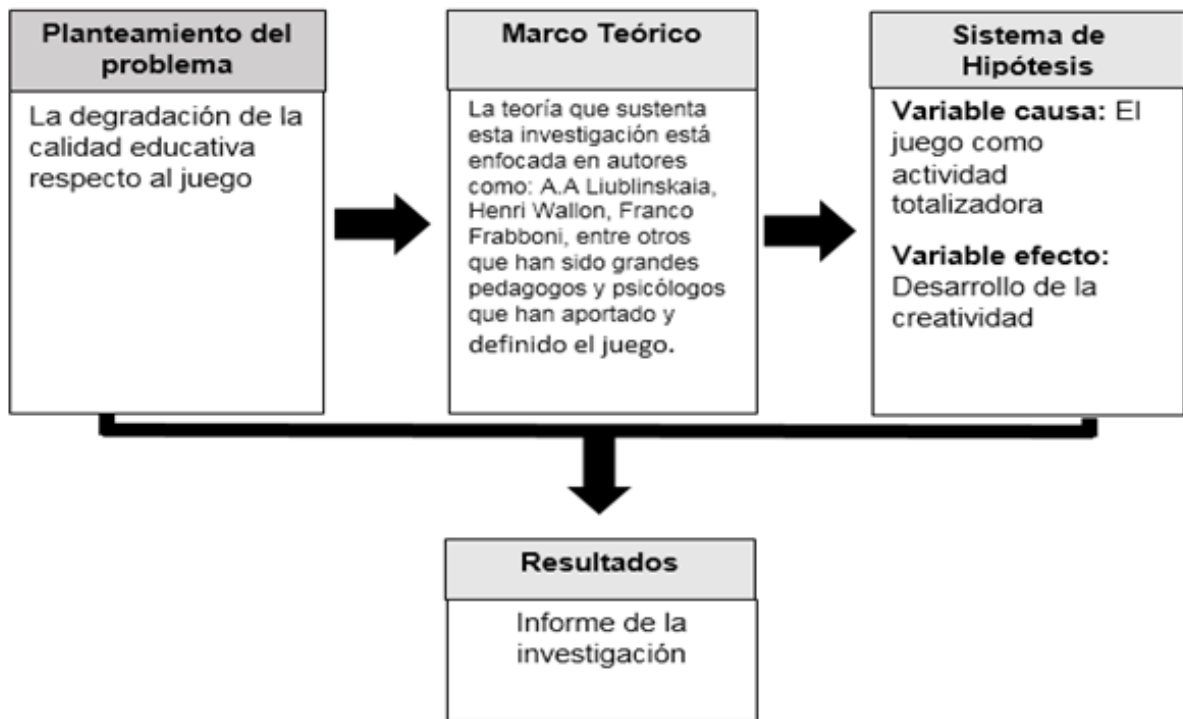


figura 2, Diseño de investigación. Se muestra el diseño de esta investigación el cual está conformado por un planteamiento del problema, el marco teórico un sistema de hipótesis y los resultados.

El tercer momento se acentúa en el sistema de hipótesis en el cual se describen las dos variables que fundamentan la investigación. Se considera la administración de la técnica de encuesta la cual nos permitirá recolectar los datos conforme a las variables indicadas. Asimismo, los resultados se fundamentarán en el informe en el que se detallan la recolección de datos viables conforme a las variables expuestas en esta investigación

4.3 Especificación de universo muestra

Se parte del siguiente posicionamiento de Rojas que determina que la población: “se refiere a la totalidad de los elementos que poseen las principales características objeto de análisis y sus valores conocidos como parámetros” (Rojas, 1976, pág. 86).

a) Población

La investigación será realizada en los Centros Escolares Católicos de la ciudad de Santa Ana, a nivel de primero, segundo y tercer grado de básica, distribuida de la siguiente manera:

Tabla 1 Población a Investigar

Instituciones	Población	Porcentajes
Complejo Educativo Católico Juan XXIII	97	25%
Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes	94	24%
Centro Escolar Católico San Lorenzo	89	23%
Centro Escolar Católico Madre del Salvador	108	28%
Total	388	100%

Se muestra la población de cada uno de los centros escolares católicos que se estudiarán en la investigación (Autoría propia)

Además, la población está conformada por los docentes de dichos grados, siempre y cuando pertenezcan al turno matutino de los centros mencionados.

b) Muestra

Para calcular el tamaño de la muestra se parte de lo que señala López “parte representativa de la población utilizada como estrategia estadística de análisis de la población” (López, 2016, pág. 121) en ese sentido, se utilizó el muestreo por conglomerados, ya que este se aplica cuando los individuos de la población constituyen agrupaciones naturales, por ejemplo los alumnos de una clase (Zacarias, 2001). En el caso de esta investigación, no se utilizará fórmula alguna para los docentes, dado que dicha población es pequeña y amerita realizar un censo al respecto.

Para los alumnos se utilizará la fórmula siguiente en poblaciones menores de cien mil:

$$n = \frac{Z^2 * p * Q * N}{E^2(n - 1) + Z^2 * P * Q}$$

Datos:

n= muestra

Z= nivel de confianza

Z=1.96

P= probabilidad de éxito

E=0.005

q= probabilidad de fracaso

P=0.6

N= población

q=0.4

E= error muestral

N=388

$$n = \frac{(1.96)^2(0.6)(0.4)(388)}{(388 - 1)(0.005)^2 + (1.96)^2(0.6)(0.4)}$$

$$n = \frac{(3.84)(0.24)(388)}{(387)(0.0025) + (3.84)(0.24)}$$

$$n = \frac{(0.9216)(388)}{0.9675 + 0.9216}$$

$$n = \frac{357.58}{1.8891}$$

$$n = 189.98$$

Redondeando queda a 189 alumnos.

A continuación, se presenta la siguiente tabla de distribución muestral:

Tabla 2 Distribución muestral

Instituciones	Porcentaje de la población total	Distribución muestra
Complejo Educativo Católico Juan XXIII	25%	47
Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes	24%	46
Centro Escolar Católico San Lorenzo	23%	43
Centro Escolar Católico Madre del Salvador	28%	53
Total	100%	189

La tabla de distribución muestral está especificada cada uno de los centros educativos católicos a investigar con su porcentaje total y la distribución de la muestra de los alumnos. (Autoría Propia)

Los sujetos de investigación fueron escogidos de acuerdo a muestreo por conglomerado, es decir consiste en definir grupos de características semejantes e incluir en la muestra varios de estos grupos, cumpliendo con los siguientes rasgos para su selección

- Que pertenezcan al primer ciclo de educación básica.
- Que pertenezcan al turno matutino.
- Que estén dispuestos a colaborar en el proceso.

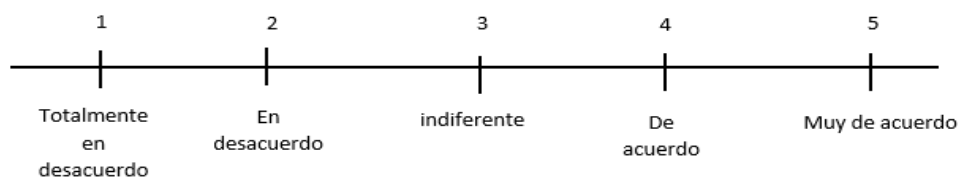
4.4 Técnicas e instrumentos

4.4.1 Cuestionario exploración de la realidad, dimensión emotiva-afectiva y comunicativa

Esta técnica es ampliamente utilizada para obtener información de los sujetos que estarán sometidos a procesos de investigación. Este instrumento incluye preguntas o enunciados en donde el sujeto da respuesta a algo estricto con un propósito (McMillan, 2005). De esta manera, se aplicará dicho instrumento para docentes, con la finalidad de verificar las variables independientes expresadas a continuación: Exploración de la realidad, Dimensión emotiva-afectiva y Dimensión comunicativa.

La estructura del cuestionario es la siguiente:

- Un encabezado indicando la institución responsable de la aplicación del cuestionario.
- Un título en la que se establece el nombre de cuestionario y a quién va dirigido. Está orientado a determinar una serie de indicadores presentes o ausentes en cada uno de los alumnos.
- Objetivos del cuestionario con el fin de recoger información sobre el juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la creatividad en los alumnos.
- Indicadores establecidos para que los docentes les den respuesta a las interrogantes especificadas en este instrumento.
- Dentro de las indicaciones se utilizó una escala de Likert (5 criterios), de modo que manifestara el comportamiento de las variables e indicadores en cada uno de los docentes encuestados:



- Preguntas divididas en las variables independientes en cada una de las hipótesis: a) exploración de la realidad, b) dimensión emotiva-afectiva y c) dimensión comunicativa.
- Cada una de las preguntas responde a los indicadores identificados en las hipótesis específicas y que tienen una finalidad la cual gira la recolección de información.

4.4.2 Guía de observación sobre la relación del juego y el desarrollo de la creatividad

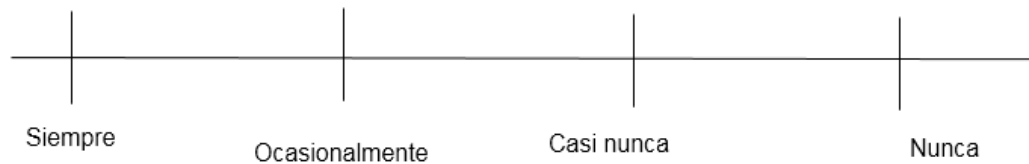
Esta técnica consiste en acercarse al fenómeno estudiado y ver directamente lo que sucede, el observador debe pasar desapercibido, de lo contrario es altamente probable que los sujetos de estudio de la investigación modifiquen su comportamiento normal (Cid, Méndez, & Sandoval, 2011, pág. 119)

Esta técnica de observación se utilizó para constatar con la realidad todos aquellos indicadores que tienen relación con el juego como actividad totalizadora y el desarrollo de la creatividad.

La estructura de la guía de observación es la siguiente:

- Encabezado indicando la institución responsable de la aplicación de la guía de observación.
- Un título en la que se indica el nombre del instrumento y a quién va dirigido. En este caso la guía de observación orienta a determinar una serie de indicadores en los alumnos.
- Objetivos de la guía de observación con el propósito de recoger información en cuanto al juego como actividad totalizadora y el desarrollo de la creatividad.

- Dentro de las observaciones se utilizó una escala valorativa de 4 criterios, de modo que reflejara el comportamiento de las variables e indicadores en cada uno de los alumnos observados. En este caso se trata de representar la siguiente escala:



- Preguntas divididas en las variables dependientes en cada una de las hipótesis: a) Desarrollo de la imaginación, b) desarrollo de la cognición y c) desarrollo artístico.
- Cada una de las preguntas responden a los indicadores identificados en las hipótesis específicas y que por lo general tienen una finalidad en la recolección de datos.

4.5 Procesamiento de la información

- Se utilizó el método estadístico del chi-cuadrado, por ser una fórmula no paramétrica que determinó la incidencia del juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la creatividad. La fórmula es:

$$x^2 = \frac{\sum (fo - fe)^2}{fe}$$

Dónde:

- a) X^2 = Dato que se espera obtener sobre el chi-cuadrado.
- b) \sum = Sumatoria de fo-fe
- c) fo= frecuencia observada
- d) fe= frecuencia esperado

Para determinar el nivel de significación del chi-cuadrado se trabajó con un margen de confiabilidad 0.975

Para calcular el chi-cuadrado de la tabla se utilizó la siguiente fórmula:

$$x^2 = \frac{\sum (fo - fe)^2}{fe}$$

$$0.975 = (c-1) (f-1)$$

Donde:

0.975= es el nivel de significación

C= el número de la columna de la tabla

F=número de filas de la tabla

$$0.975 = (2-1) (2-1)$$

$$0.975 = (1) (1)$$

$$0.975 = 1 \text{ grado de libertad}$$

VI \ VD	Desarrolla la imaginación	No desarrolla la imaginación	Total
Explora la realidad			
No explora la realidad			
Total			No. de muestra

- El chi-cuadrado utiliza dos reglas para marcar lo adecuado y lo inadecuado; pensando en hipótesis específicas que se convierten en alterna e hipótesis nula que se convierte en negación.

- A continuación, se presenta una tabla con la que se realizó el sistema de hipótesis y la relación entre las variables. Es importante resaltar que esta tabla es por hipótesis:

- La ubicación del sistema de hipótesis de las variables dependientes se realizó a través de una norma, la cual debe establecer un parámetro para verificar si la variable independiente es aceptada o no.
 - a) Si el resultado de la operación es de 0 a 5.9 no es acertado.
 - b) Si el resultado es de 6 a 10.0 es adecuado es acertado.

- La regla de decisión del chi-cuadrado para verificar hipótesis:
 - a) Cuando chi-cuadrado calculado es mayor que chi-cuadrado de la tabla Alpha ($x^2 > \alpha$) entonces la hipótesis nula se rechaza.
 - b) Cuando chi-cuadrado calculado es menor que chi-cuadrado de tabla Alpha ($x^2 < \alpha$) entonces la hipótesis nula se acepta.

- Una vez procesada la información se verificó las hipótesis de acuerdo a las reglas de decisión.

CAPITULO V: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

5.1 Verificación de hipótesis

En proceso se calculó en torno a los indicadores de cada variable de las hipótesis, utilizando el Chi-cuadrado, tal y como se presenta en el capítulo IV. Con base a ello, esta parte indica los resultados de la investigación por cada una de las hipótesis formuladas, en el que se evidencia el sentido y desarrollo de las variables denotadas en el objeto de estudio de este proceso.

- a) Hipótesis específica 1.** La exploración de la realidad del juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo de la imaginación de los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de santa Ana.

Tabla 3, Resultados de hipótesis 1.

VI \ VD	Desarrolla la imaginación	No desarrolla la imaginación	Total
Explora la realidad	155 (149)	22 (28)	177
No explora la realidad	4 (10)	8 (2)	12
Total	159	30	189

Indica la aplicación del chi-cuadrado calculado para determinar el comportamiento de la exploración de la realidad y el desarrollo de la imaginación (Autoría propia).

Para encontrar las frecuencias esperadas se aplicaron las siguientes formulas:

$$x_1 = \frac{f1}{n} x \text{ sub} - \text{total } 1$$

$$y_1 = \frac{f1}{n} x \text{ sub} - \text{total } 2$$

$$x_2 = \frac{f2}{n} x \text{ sub} - \text{total } 1$$

$$y_2 = \frac{f2}{n} x \text{ sub} - \text{total}$$

Al sustituir los datos, las operaciones quedan de la siguiente manera:

Operación uno:

$$x_1 = \frac{177}{189} = 0.93$$

$$x_1 = 0.93 \times 159$$

$$x_1 = \mathbf{148}$$

Operación dos:

$$x_2 = \frac{177}{189} = 0.93$$

$$x_2 = 0.93 \times 30$$

$$x_2 = \mathbf{28}$$

Operación tres:

$$y_1 = \frac{12}{189} = 0.063$$

$$y_1 = 0.063 \times 159$$

$$y_1 = \mathbf{10}$$

Operación cuatro:

$$y_2 = \frac{12}{189} = 0.063$$

$$y_2 = 0.063 \times 30$$

$$y_2 = \mathbf{2}$$

Sustituyendo el modelo estadístico del chí-cuadrado:

$$x^2 = \frac{\sum (fo - fe)^2}{fe}$$

$$x^2 = \frac{(155 - 148)^2}{149} + \frac{(22 - 28)^2}{28} + \frac{(4 - 10)^2}{10} + \frac{(8 - 2)^2}{2}$$

$$x^2 = \frac{(7)^2}{149} + \frac{(-6)^2}{28} + \frac{(-6)^2}{10} + \frac{(6)^2}{2}$$

$$x^2 = \frac{49}{149} + \frac{36}{28} + \frac{36}{10} + \frac{36}{2}$$

$$x^2 = 0.32 + 1.28 + 3.6 + 18$$

$$x^2 = 23.2 \text{ chi-cuadrado calculado}$$

Los datos obtenidos determinaron que chi-cuadrado calculado es de 23.2 mayor que chi-cuadrado de la tabla (α) con un nivel de significación de 0.975 que corresponde a 0.0010. Por lo que, de acuerdo a la regla de decisión establecida en el proceso de la información, se llegó al resultado que la hipótesis nula se rechaza, por lo que, **la exploración de la realidad del juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo de la imaginación de los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.**

Esto se expresa a través de los siguientes diagramas circulares:



Figura 3, Desarrollo de la imaginación a partir de la exploración de la realidad. Indica el porcentaje de los docentes que si explora la realidad y por consiguiente sus alumnos desarrollan la imaginación (Autoría Propia)

La figura 3, indica que cuando el docente explora la realidad, el 88% de los alumnos desarrollan la imaginación; por lo que son capaces de enlazar ideas,

representar de manera estética las cosas que realizan, resolver problemas y desarrollar la curiosidad, entre otros.

Contrastando estos datos de manera inversa, se obtuvo la siguiente figura.



Figura 4, *No exploración de la realidad.* La gráfica muestra el porcentaje de los docentes que no exploran la realidad, pero aun así los alumnos desarrollan la imaginación

La figura 4, indica que cuando el docente no explora la realidad, el 67% de los niños desarrollan la imaginación.

b) Hipótesis específica 2: La dimensión emotiva-afectiva es importante para el desarrollo de la cognición en los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.

Tabla 4, Resultados de hipótesis 2

VI \ VD	Desarrollo de la cognición	No desarrollo de la cognición	Total
Desarrollo de dimensión emotiva-afectiva	167(162)	11(16)	178
No desarrollo de dimensión emotiva-afectiva	5(10)	6(1)	8
Total	172	17	189

Indica los resultados de la aplicación de chi-cuadrado calculado en la hipótesis 2 donde se demuestra la dimensión emotiva-afectiva y el desarrollo de la cognición en los niños. (Autoría propia)

Al sustituir los datos las operaciones quedan de la siguiente manera:

Operación uno

$$x_1 = \frac{178}{189} = 0.94$$

$$x_1 = 0.94 \times 172$$

$$x_1 = 162$$

Operación dos

$$x_2 = \frac{11}{189} = 0.058$$

$$x_2 = 0.058 \times 17$$

$$x_2 = 1$$

Operación tres

$$y_1 = \frac{11}{189} = 0.058$$

$$y_1 = 0.058 \times 172$$

$$y_1 = 10$$

Operación cuatro

$$y_2 = \frac{11}{189} = 0.058$$

$$y_2 = 0.058 \times 17$$

$$y_2 = 1$$

Aplicando la fórmula de Chi-cuadrado

$$x^2 = \frac{\sum(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$x^2 = \frac{(167 - 162)^2}{162} + \frac{(11 - 16)^2}{16} + \frac{(5 - 10)^2}{10} + \frac{(6 - 1)^2}{1}$$

$$x^2 = \frac{(5)^2}{162} + \frac{(-5)^2}{16} + \frac{(-5)^2}{10} + \frac{(5)^2}{1}$$

$$x^2 = \frac{25}{162} + \frac{25}{16} + \frac{25}{10} + \frac{25}{1}$$

$$x^2 = 0.15 + 4.16 + 2.5 + 25$$

$x^2 = 31.81$ chi-cuadrado calculado

Los datos obtenidos determinaron que chi-cuadrado calculado es de 31.81, mayor que chi-cuadrado de la tabla (α) con un nivel de significación de 0.975 que corresponde a 0.0010. Por lo que, de acuerdo a regla de decisión establecida en el proceso de la información se llegó al resultado que la hipótesis nula se rechaza porque la incidencia de ***la dimensión emotiva-afectiva del juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo cognitivo de los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.***

Esto se expresa a través de los siguientes diagramas circulares:

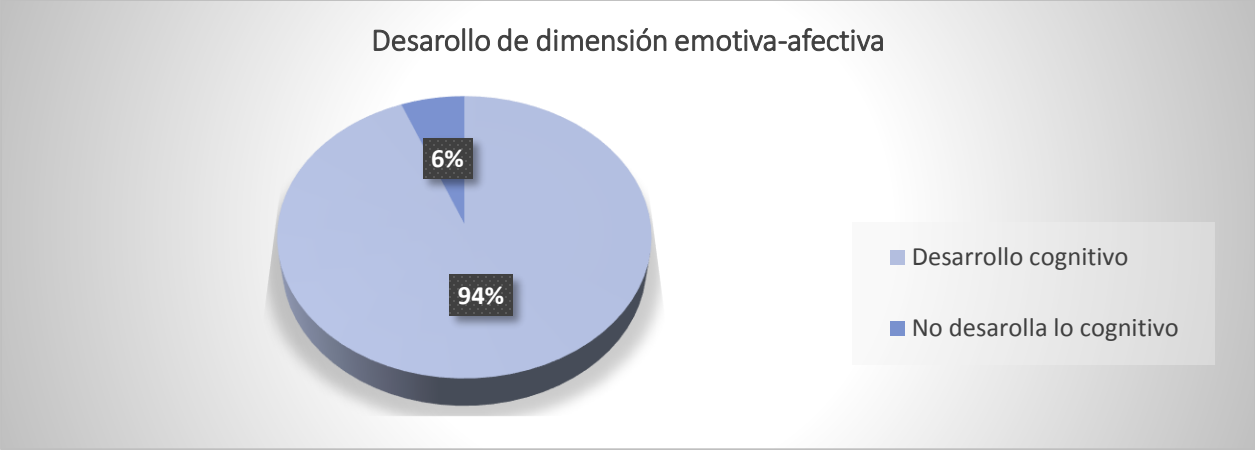


Figura 5, Desarrollo de la dimensión emotiva-afectiva. La grafica indica el porcentaje de los docentes que si desarrollan la dimensión emotiva-afectiva en los alumnos y que ellos adoptan capacidades cognitivas.

La figura 5, indica que cuando los docentes desarrollan la dimensión emotiva-afectiva, el 94% de los niños tiene la capacidad de aceptar las capacidades de sus compañeros, así también practicar actitudes positivas en el desarrollo del juego a través de la participación del juego simbólico.

Contrastando estos datos de manera inversa, se obtuvo la siguiente figura:

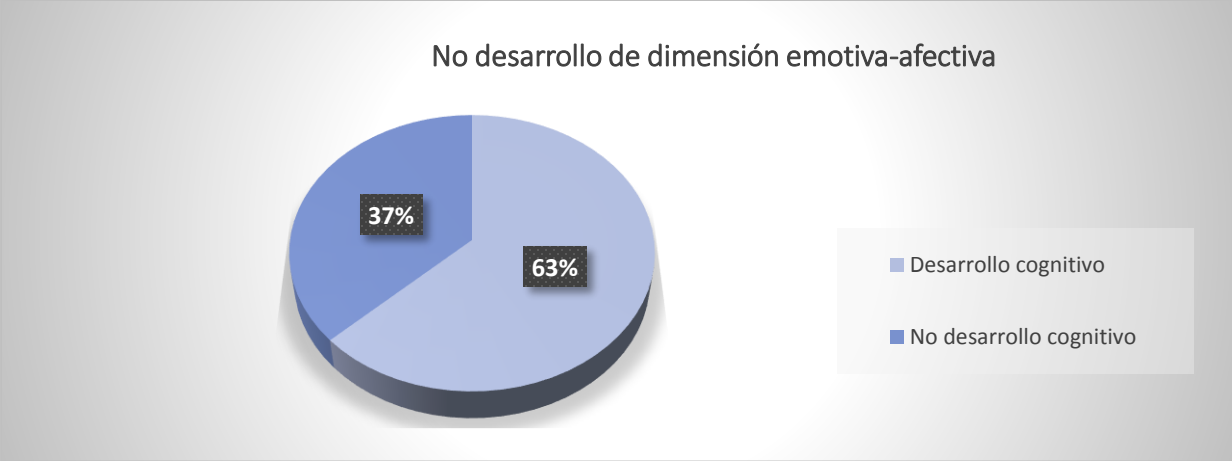


Figura 6, No desarrolla la dimensión emotiva-afectiva. Se muestran los porcentajes de los docentes que no desarrollan la dimensión emotiva-afectiva y sus alumnos logran desarrollarse cognitivamente.

La figura 6, indica que cuando el docente no desarrolla la dimensión emotiva-afectiva. El 63% de los niños desarrollan lo cognitivo.

c) **Hipótesis específica tres:** La dimensión comunicativa es importante para el desarrollo de artístico en los niños los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.

Tabla 5, Resultados de hipótesis 3

VI \ V	Desarrollo artístico	No desarrollo artístico	Total
Desarrollo de la comunicación	165(160)	9(14)	174
No desarrollo de la comunicación	5(14)	6(1)	15
Total	174	15	189

Dicha tabla Indica la aplicación del chi-cuadrado calculado para determinar el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de lo artístico (Autoría propia).

Al sustituir los datos, las operaciones quedan de la siguiente manera:

Operación uno

$$x_1 = \frac{174}{189} = 0.92$$

$$x_1 = 0.92 \times 174$$

$$x_1 = 160$$

Operación dos

$$x_2 = \frac{178}{189} = 0.94$$

$$x_2 = 0.94 \times 15$$

$$x_2 = 14$$

Operación tres

$$y_1 = \frac{15}{189} = 0.079$$

$$y_1 = 0.079 \times 174$$

$$y_1 = 14$$

Operación cuatro

$$y_2 = \frac{15}{189} = 0.079$$

$$y_2 = 0.079 \times 15$$

$$y_2 = 1$$

Aplicando la fórmula del modelo estadístico del chí-cuadrado:

$$x^2 = \frac{\sum(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$x^2 = \frac{(165 - 160)^2}{160} + \frac{(9 - 14)^2}{14} + \frac{(9 - 14)^2}{14} + \frac{(6 - 1)^2}{1}$$

$$x^2 = \frac{(5)^2}{160} + \frac{(-5)^2}{14} + \frac{(-5)^2}{14} + \frac{(5)^2}{1}$$

$$x^2 = \frac{25}{160} + \frac{25}{14} + \frac{25}{14} + \frac{25}{1}$$

$$x^2 = 0.16 + 1.8 + 1.8 + 25$$

$$x^2 = 28.76 \text{ chi-cuadrado calculado}$$

Los datos obtenidos determinaron que chi-cuadrado calculado es de 28.76, mayor que chi-cuadrado de la tabla (α) con un nivel de significación de 0.975 que corresponde a 0.0010. Por lo que, de acuerdo a la regla de decisión establecida en el proceso de la información se llegó al resultado que la hipótesis nula se rechaza porque ***el desarrollo de la comunicación del juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo artístico de los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.***

Esto se expresa a través de los siguientes diagramas circulares:



Figura 7, Desarrolló de la comunicación, Indica el porcentaje de los docentes que desarrollan la comunicación en los alumnos obteniendo como resultado el desarrollo de lo artístico.

La figura 7 indica que cuando los docentes desarrollan la comunicación, el 95% de los alumnos desarrollan lo artístico, así también la facilidad de comunicarse con los demás lo que le permite practicar formas correctas de comunicación, favoreciendo la expresión oral.

Contrastando estos datos de manera inversa, se obtuvo la siguiente figura:



Figura 8, No desarrolló de la comunicación, Indica el porcentaje de los docentes que no desarrollan la comunicación pero que los alumnos logran desarrollarse artísticamente.

La figura 8 indica que cuando el docente no desarrolla la comunicación, el 93% de los alumnos desarrollan lo artístico.

5.2 Análisis de resultados

El análisis de cuadros y figuras se basa en la interpretación de la variable independiente, la cual condicionó la ubicación de las variables dependientes en cada hipótesis. Se debe hacer énfasis en que los datos que se presentan a continuación, obedecen a la información obtenida de la guía de observación en la que se sometieron a prueba las variables de las hipótesis.

5.2.1 Análisis de variable independiente

En esta parte se indica el comportamiento de la variable independiente, el rol que asumieron los docentes en cada una de las dimensiones señaladas, así como los referentes de correlación para el desarrollo de la creatividad.

En este sentido, a continuación, se presentan, en primer lugar, las variables independientes, con su correspondiente análisis, para luego, hacer énfasis en las dependientes.

a) Exploración de la realidad del juego

El niño a través de etapas muy tempranas experimenta de manera espontánea e inconsciente, conoce y explora la realidad que le rodea. A través de la información obtenida por parte de los docentes, los resultados de esta variable se evidencian en los procesos de orientación del aprendizaje, en el que la actividad lúdica adquiere preponderancia en el comportamientos de los alumnos. Esto se puede visualizar mejor en la siguiente tabla:

Tabla 6, Análisis de la exploración de la realidad

Rasgos	Criterios	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo	Total
		1	2	3	4	5	
1. ¿Cuándo el niño juega con sus compañeros, identifica los objetivos por los que se desarrolla dicha actividad? Posee la capacidad de identificar las intenciones del juego					3(75)	1(25)	4(100)

2. Durante los juegos individuales que realiza el niño, ¿contribuye al reconocimiento de su realidad? El alumno realiza actividades individuales para el desarrollo del juego			1(25)	2(50)	1(25)	4(100)
3. Observa usted que el alumno se integra en actividades grupales en el desarrollo del juego				3(75)	1(25)	4(100)
4. Durante el desarrollo del juego. ¿considera usted que el niño tiene la capacidad de tomar decisiones?			1(25)	2(50)	1(25)	4(100)
5. Durante el juego el niño desarrolla sus capacidades ¿Considera usted que el niño desarrolla sus capacidades intelectuales durante el juego?				2(50)	2(50)	4(100)
6. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el niño utiliza estrategias?				3(75)	1(25)	4(100)
7. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el alumno mejora la capacidad de observación?				2(50)	2(50)	4(100)
8. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el niño pone en práctica las diferentes normas del juego?			1(25)	2(50)	1(25)	4(100)
9. Observa usted que el alumno posee las diferentes estrategias para afrontar las dificultades que se le presentan en el juego			1(25)	2(50)	1(25)	4(100)
10. Considera usted que durante el juego el niño expresa de manera clara sus ideas			1(25)	1(25)	2(50)	4(100)
Total			125	550	325	1,000

Indica el análisis de los resultados de la exploración de la realidad es decir cada una de las preguntas establecidos en la entrevista dirigida a los docentes

En correspondencia con los datos encontrados, se determinó que los niños, cuando juegan con sus compañeros son capaces de identificar los objetivos de la actividad, reconocer los propósitos con que se desarrolla y sobre todo tener claro la dinámica sobre la cual se manifiesta las interrelaciones sociales (75% de acuerdo).

Asimismo, se refleja la integración de los alumnos en las actividades grupales que se derivan del juego, dado que un 75% de ellos se manifiesta dicha integración de manera favorable. Lo que indica que cuando se explora la realidad los alumnos son capaces de integrarse y desarrollar plenamente su capacidad en un ambiente sano del juego.

Lo anterior se evidencia en el siguiente histograma:

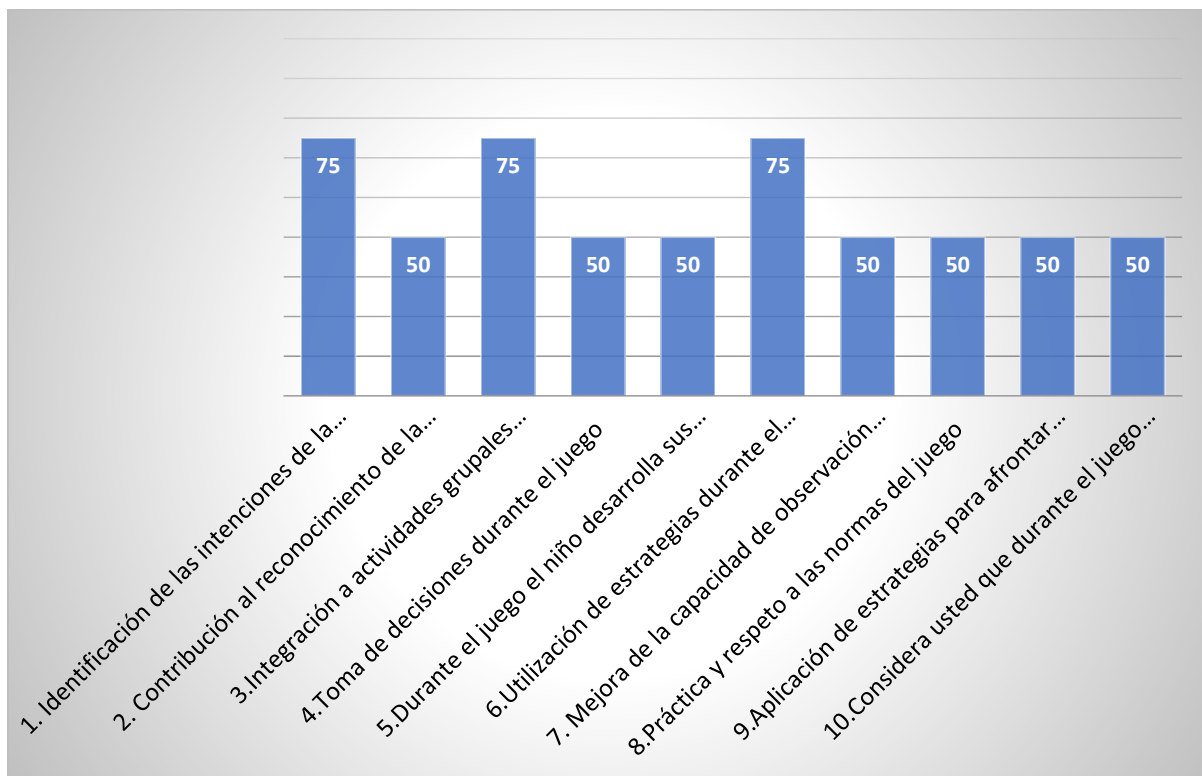


Figura 9, Tabulación de datos, exploración de la realidad. Indica el porcentaje obtenido de cada una de las interrogantes que fueron dirigidas a los docentes.

En correspondencia con los datos encontrados, se logró determinar que los alumnos cuando juegan con sus coetáneos mejoran la capacidad de observación a través de la interacción social, haciéndolos capaces de reconocer la intención del juego y la de sus compañeros (50% de acuerdo). Asimismo, se refleja que cuando el niño juega desarrolla capacidades, dado que en un 50% de ellos se manifiesta dicho desarrollo de manera favorable. Lo que indica que cuando se explora la realidad los alumnos son capaces de desarrollar sus capacidades intelectuales.

Además, según los datos obtenidos (75% de acuerdo) se evidencia que cuando el niño juega es capaz de utilizar diversas estrategias que lo ayuden a darle solución a diferentes problemáticas que se le presentan.

B) Dimensión Emotiva-afectiva

Es un proceso por el cual pasa una persona para construir su personalidad, adquirir confianza en el mundo que le rodea y en sí mismo. A través de la información obtenida, por parte de los docentes, cuando orientan el proceso de aprendizaje a través del juego, se visualiza en los alumnos, el siguiente comportamiento:

Indica el análisis de la dimensión emotiva-afectiva es decir el resultado de cada una de las preguntas establecidos en la entrevista a los docentes.

Tabla 7, Análisis de resultados de dimensión emotiva-afectiva

Rasgos	Crterios	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo	Total
		1	2	3	4	5	
1. En el desarrollo del juego. ¿Observa usted que el alumno demuestra confianza en las capacidades personales?					4(100)		4(100)
2. Considera usted que a través del juego el niño construye su identidad				1(25)	2(50)	1(25)	4(100)
3. Durante el desarrollo del juego. ¿Demuestra el niño convivencia con sus coetáneos?					3(75)	1(25)	4(100)
4. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el alumno acepta las características personales de sus compañeros?				1(25)	3(75)		4(100)
5. Observa usted que el niño demuestra ser espontáneo en la participación del juego					2(50)	2(50)	4(100)
6. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el alumno acepta las capacidades de cada uno de sus compañeros?					4(100)		4(100)

7. Considera usted que el niño demuestra interés hacia las diferentes actividades				3(75)	1(25)	4(100)
8. ¿En el juego los niños practican actitudes positivas?				3(75)	1(25)	4(100)
9. Durante el desarrollo de los juegos simbólicos. ¿Considera usted que el alumno es participativo?			1(25)	3(75)		4(100)
10. ¿Considera usted que el alumno demuestra confianza en el desarrollo de juegos de roles?			1(25)	2(50)	1(25)	4(100)
Total			100	725	175	1,000

En correspondencia con la dimensión emotiva-afectiva, se expresa que el alumno cuando juega demuestra confianza en sus capacidades personales (100% de acuerdo), lo que le permite la convivencia con sus coetáneos, dado el tipo de relaciones sociales y comunicación que se establece entre ellos, de igual manera se evidencia que el juego accede en un 75% a que el niño acepte las características personales de sus compañeros.

Esto se evidencia que, durante el juego, los alumnos aceptan las capacidades de sus compañeros, identifican las normas que establece el juego y manifiestan alegría al momento de participar en un evento o situación determinada. Según los docentes, el 100% de los niños aceptan opiniones y reconocen las habilidades de sus coetáneos.

Lo anterior está correlacionado con la práctica de actitudes positivas, las cuales, según los docentes, el 75% de los alumnos muestran actitudes de trabajo positivas que se cohesionan con los objetivos establecidos en el plan didáctico.

Lo anterior se percibe mejor mediante el siguiente gráfico:

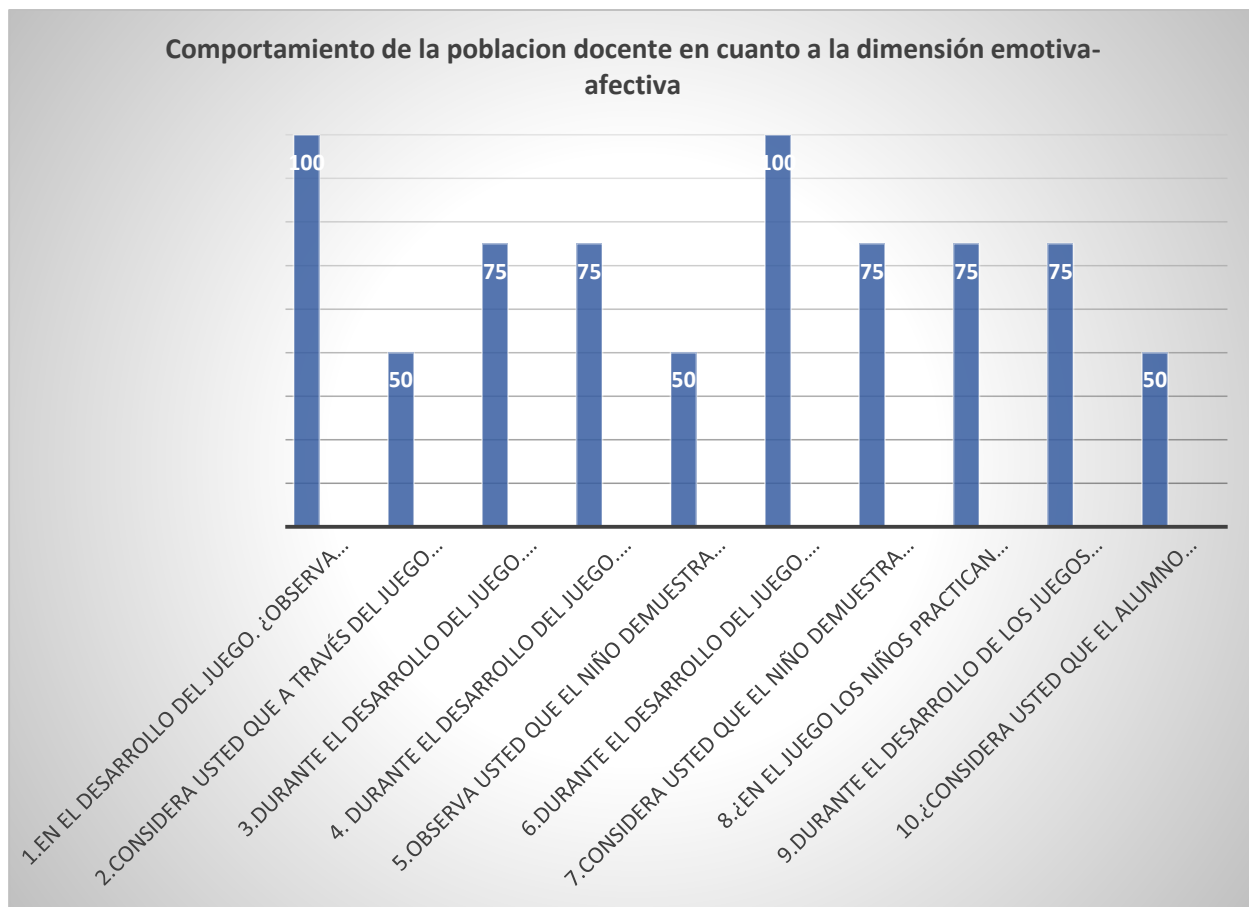


Figura 10, Tabulación de datos de dimensión emotiva-afectiva, Muestra los resultados en porcentajes de las respuestas dadas por los docentes en la entrevista.

Durante el juego se desarrollan diferentes actividades, las cuales están orientadas a que el niño obtenga aprendizaje de manera versátil. A través de esto, se puede evidenciar que un 75% de los niños demuestra interés con una actitud positiva en el desenvolvimiento a través del juego simbólico, el cual se expresa con la participación de los alumnos.

C) Dimensión comunicativa

Son todas aquellas acciones verbales y no verbales que el niño utiliza para expresarse con sus coetáneos o adultos. A través de la información obtenida, por parte de los docentes, cuando orientan el proceso de aprendizaje a través del juego, se visualiza en los alumnos, el siguiente comportamiento:

Tabla 8, Análisis de datos de dimensión comunicativa

Rasgos	Criterios	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo	Total
		1	2	3	4	5	
1. Considera usted que el alumno posee la capacidad de comunicarse con sus coetáneos					4(100)		4(100)
2. Observa usted que durante el juego el niño practica diferentes formas de comunicarse con sus compañeros				1(25)	2(50)	1(25)	4(100)
3. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el niño se expresa de manera clara y coherente?					3(75)	1(25)	4(100)
4. Observa usted que el alumno en el desarrollo del juego demuestra con facilidad la capacidad de expresarse oralmente				2(50)	1(25)	1(25)	4(100)
5. Durante el desarrollo del juego. ¿El niño posee iniciativa y respeto en la comunicación verbal?					3(75)	1(25)	4(100)
6. Observa usted si el alumno demuestra la capacidad del uso de diferentes lenguajes en la ejecución del juego					3(75)	1(25)	4(100)
7. En el desarrollo del juego. ¿Considera que el alumno manifiesta seguridad al expresar sus ideas?					3(75)	1(25)	4(100)
8. Durante el desarrollo del juego. ¿El alumno demuestra respeto y tolerancia en las opiniones de sus coetáneos?					4(100)		4(100)
9. Observa usted si el niño se comunica y juega con personas de ambos sexos				1(25)	3(75)		4(100)
10. Considera usted que el alumno se expresa de manera adecuada en actividades lúdicas				1(25)	2(50)	1(25)	4(100)
Total				125	700	175	1,000

Análisis de datos de dimensión comunicativa la cual indica el resultado de cada una de las preguntas establecidos en la entrevista a los docentes.

En correspondencia con esta dimensión, según los docentes, el 100% de sus alumnos adoptan la capacidad de comunicarse a través de diferentes formas, lo que le permite expresar sus ideas de manera clara y coherente.

Lo que se expresa a través del siguiente histograma:

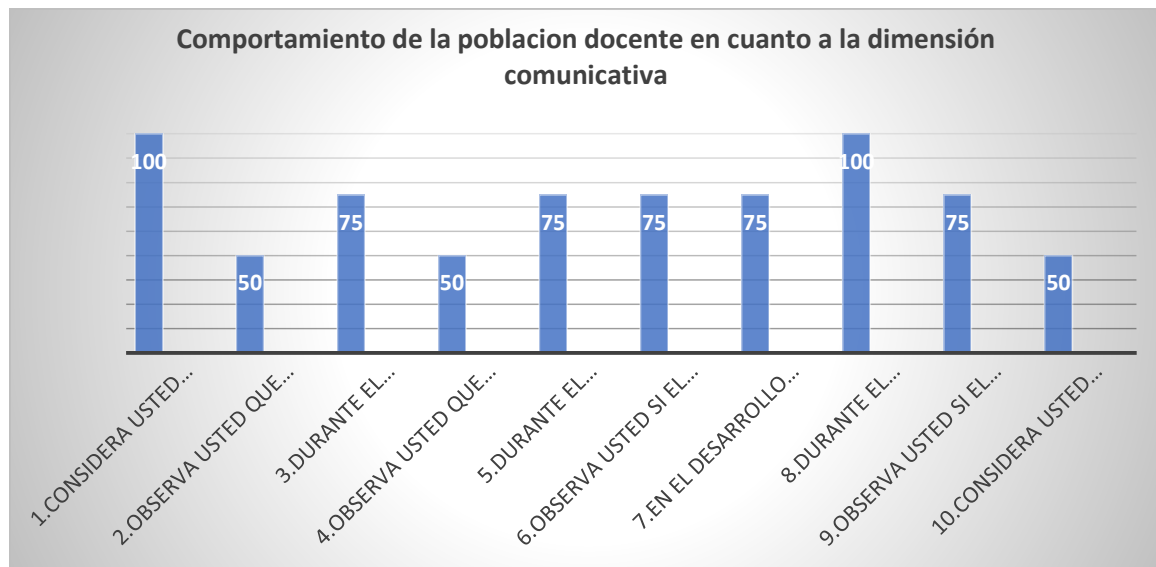


Figura 11, Tabulación de datos dimensión comunicativa. Muestra los resultados en porcentajes de las respuestas dadas por los docentes en la entrevista.

En correspondencia con lo que expresan los docentes, el 100% de ellos expresan que los alumnos manifiestan respeto y tolerancia en las opiniones de sus compañeros. Además, se demostró que el 75% de los docentes indican que sus alumnos poseen iniciativa y respeto al momento de comunicarse verbalmente con sus coetáneos manifestando seguridad al expresar sus ideas y pensamientos cuando juega al revelar la capacidad que posee de expresarse a través de diferentes lenguajes.

Asimismo, el 75% demostró que los niños cuando juegan, se comunican y relacionan con ambos sexos de manera natural, expresándose de manera adecuada en actividades lúdicas (50% de acuerdo).

5.2.2 Análisis de variable dependiente

El análisis que corresponde a esta parte está enfocado a garantizar la pertinencia de los datos reflejados en la verificación de hipótesis; por que la variable independiente ha sido dividida, tal y como se refleja en el cuadro de contingencia (ver capítulo III) y en la operacionalización de hipótesis, que es de donde se derivan los resultados de este proceso.

A) Desarrollo de la imaginación

Este concepto está asociado a las imágenes imaginadas que tiene como objetivo representar, en términos de fantasías, ideas que se especifican en una determinada realidad y que pueden ser vistas como algo novedoso.. Lo que equivale a decir que la imaginación se encuentre ubicada en las imágenes imaginadas, en el que confluyen una serie de indicadores como la capacidad de enlazar ideas con las ya existentes, la representación estética de las cosas, de modo que puedan ser ubicadas objetivamente; también implica la representación de imágenes y la capacidad de resolver, de manera creativa los problemas.

En correspondencia con esto, el siguiente epígrafe se ha organizado por las escuelas que formaron parte de esta investigación.

Centro Escolar Católico San Lorenzo

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento a la realidad en cuanto a la imaginación de parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 9, Análisis de la imaginación del Centro Escolar Católico San Lorenzo

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	Siempre	Total
	1	2	3	
1.Capacidad de enlazar ideas	8 (19)	27(63)	8(18)	43
2.Representación estética de las cosas que realiza	8(19)	27(63)	8(18)	43
3. Representación de imágenes de acuerdo a características personales	8(19)	29(67)	6(14)	43
4. Capacidad para resolver problemas	5(12)	28(65)	10(23)	43
5.Desarrollo de la Curiosidad	5(12)	16(37)	22(51)	43
6.Búsqueda individual de la información	5(12)	31(72)	7(16)	43
7.Facilidad para resolver problemas	6(14)	28(65)	9(21)	43
8.Ampliación de conocimientos	7(16)	24(56)	12(28)	43
9.Expresión de ideas claras	7(16)	33(77)	3(7)	43
10.Representación de personajes fantásticos	7(16)	35(82)	1(2)	43
Total	155	647	198	1,000

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre la imaginación del Centro Escolar Católico San Lorenzo

En correspondencia con los datos obtenidos a través de la guía de observación, se reflejó que el 67% de los alumnos (ocasionalmente) cuando juegan poseen la capacidad de representar imágenes de acuerdo a características propias. Asimismo, se evidenció que un 62.79% de los alumnos, ocasionalmente realizan actividades creativas, cuya tendencia es la representación estética.

También se refleja que los alumnos ocasionalmente (65%) tienen la capacidad de resolver problemas en determinadas situaciones que se le presenten.

Lo anterior se puede evidenciar en el histograma que se presenta a continuación:

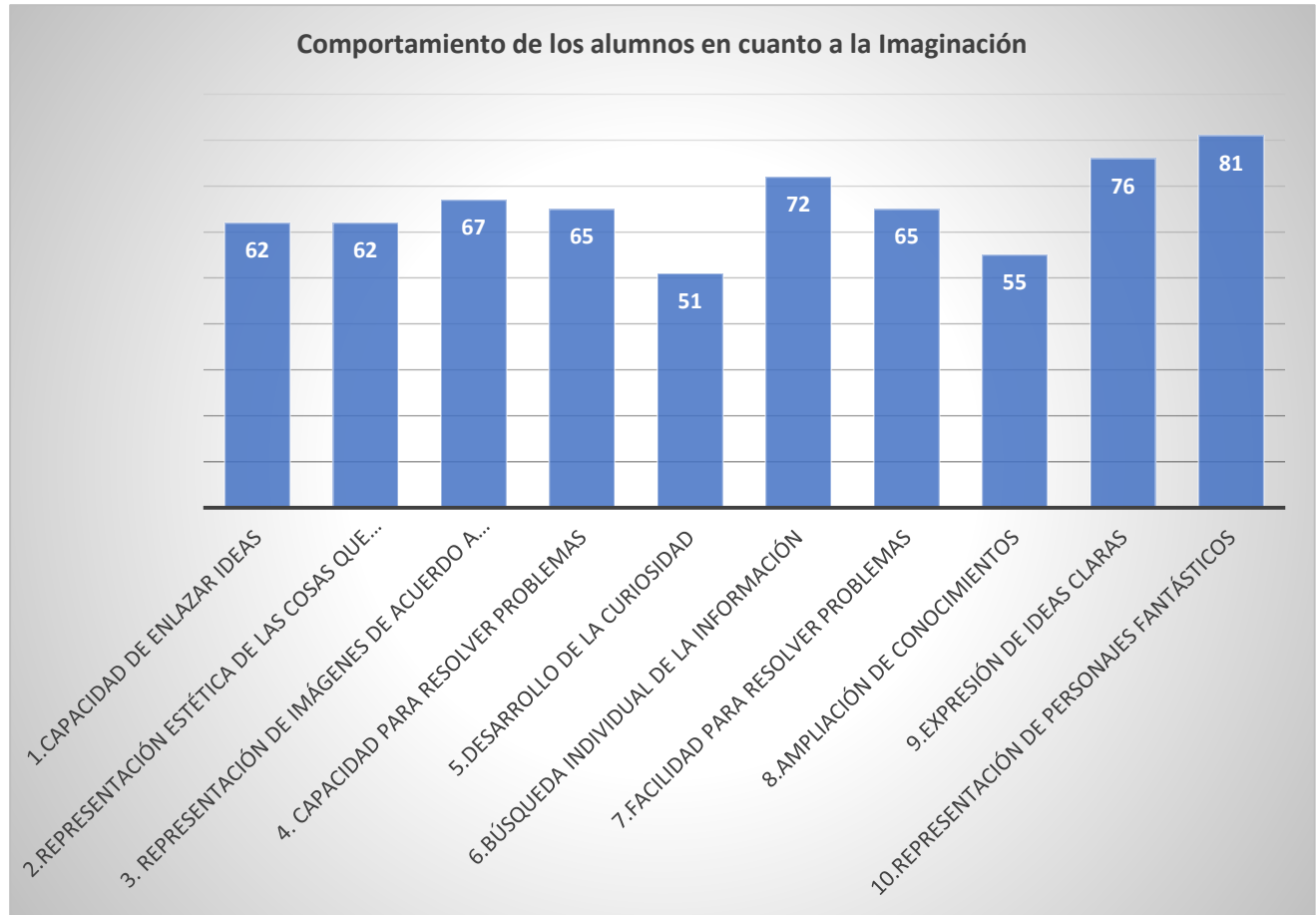


Figura 12, Grafico sobre la imaginación de los alumnos del Centro Escolar Católico San Lorenzo, lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.

A través de la información obtenida, se reflejó que el 72% de los alumnos (ocasionalmente) prefieren buscar información de manera individual para mejorar el proceso de aprendizaje, el cual accede a que el alumno (76%) exprese claramente sus ideas. Asimismo, se reflejó con 81% (ocasionalmente) que el juego es un medio que permite la representación de personajes fantásticos a través de la imaginación.

Complejo Educativo Juan XXIII

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento a la realidad en cuanto a la imaginación de parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 10, Análisis de la imaginación del Complejo Educativo Católico Juan XXIII

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	Siempre	Total
	1	2	4	
1. Capacidad de enlazar ideas	4(9)	25(53)	18(38)	47
2. Representación estética de las cosas que realiza	2(4)	33(70)	12(26)	47
3. Representación de imágenes de acuerdo a características personales	3(6)	29(62)	15(32)	47
4. Capacidad para resolver problemas	2(4)	17(36)	28(60)	47
5. Desarrollo de la Curiosidad	2(4)	21(45)	24(5)	47
6. Búsqueda individual de la información	4(9)	26(55)	17(36)	47
7. Facilidad para resolver problemas	4(9)	29(62)	14(28)	47
8. Ampliación de conocimientos	4(9)	17(36)	26(55)	47
9. Expresión de ideas claras	4(9)	34(72)	9(19)	47
10. Representación de personajes fantásticos	5(11)	34(72)	8(17)	47
Total	74	563	363	1,000

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre la imaginación del Complejo Educativo Católico Juan XXIII

En correspondencia con las observaciones se determinó, que ocasionalmente el 70.2% de los niños realizan representaciones estéticas de las cosas. Así también, se

denota que los niños (61.7%) por medio de actividades lúdicas representan imágenes de acuerdo a características propias.

Otro aspecto clave es que un 59.6% de los niños (ocasionalmente) tienen una mayor capacidad para resolver problemas por medio del juego. Lo que indica que cuando se desarrolla la imaginación, los niños son capaces de desarrollar su curiosidad.

Lo anterior se evidencia en el histograma que se presenta a continuación:

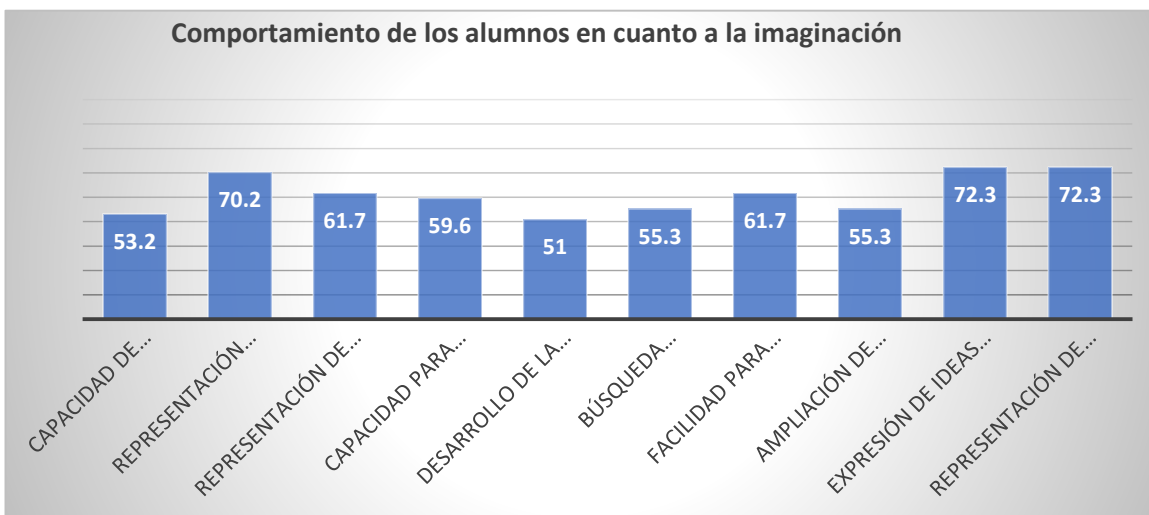


Figura 13, Grafico sobre la imaginación de los alumnos del Complejo Educativo Juan XXIII, lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.

En correspondencia con los datos obtenidos, el 61.7% (ocasionalmente) de los niños a través del juego pueden resolver los problemas con facilidad. Asimismo, se evidenció a través de un 55.3% (siempre) que la actividad lúdica beneficia la ampliación de conocimientos de los alumnos. Además, se observó que el juego ocasionalmente permite que los niños (72.3%) expresen ideas claras y concisas.

Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento a la realidad en cuanto a la imaginación de parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 11, Análisis de la imaginación del Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	Siempre	Total
	1	2	3	
1.Capacidad de enlazar ideas	11 (24)	32(70)	3(6)	46
2.Representación estética de las cosas que realiza	6(13)	33(72)	7(15)	46
3.Representación de imágenes de acuerdo a características personales	9(20)	31(67)	6(13)	46
4.Capacidad para resolver problemas	5(11)	33(72)	8(17)	46
5.Desarrollo de la Curiosidad	4(9)	18(39)	24(52)	46
6.Búsqueda individual de la información	11(24)	31(67)	4(9)	46
7.Facilidad para resolver problemas	10(21)	32(70)	4(9)	46
8.Ampliación de conocimientos	7(15)	22(48)	17(37)	46
9.Expresión de ideas claras	8(17)	35(77)	3(6)	46
10.Representación de personajes fantásticos	3(6)	41(90)	2(4)	46
Total	160	672	168	1,000

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre la imaginación del Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes.

En correspondencia a los datos obtenidos a través de la guía de observación, que determinó que los niños en un 70% (ocasionalmente) cuando juegan, tienen la capacidad de enlazar ideas y compartirlas con los de los demás compañeros. Así también, los alumnos ocasionalmente adquieren la capacidad para resolver problemas de manera creativa (72%).

Del mismo modo, se evidenció que en un 48% el niño ocasionalmente despierta en él la curiosidad de cómo funcionan los objetos que les rodea y por lo tanto buscan la

forma de ampliar sus conocimientos sobre el medio, lo anterior se puede evidenciar en el siguiente histograma:

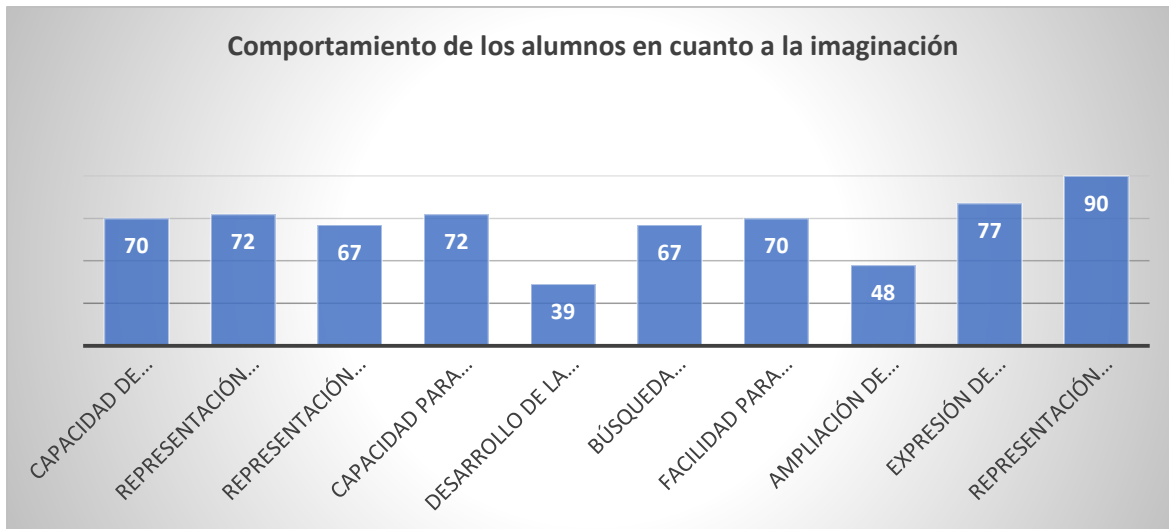


Figura 14, Grafico sobre la imaginación del Centro Escolar Católico Benjamín Barrera y Reyes, lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.

En correspondencia, los alumnos en un 77% (ocasionalmente) pueden expresarse de manera clara con sus maestros, compañeros; su lenguaje es fluido al momento de la actividad lúdica. Por otro parte, el alumno (90%) es capaz de animar a objetos ocasionalmente mediante la representación de personajes fantásticos.

Centro Escolar Católico Madre del Salvador

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento a la realidad en cuanto a la imaginación de parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 12, Análisis de la imaginación del Centro Escolar Católico Madre del Salvador

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	siempre	Total
	1	2	3	
1.Capacidad de enlazar ideas	9(17)	37 (70)	7 (13)	53
2.Representación estética de las cosas que realiza	11(21)	34(64)	8(15)	53
3. Representación de imágenes de acuerdo a características personales	11(21)	38(72)	4(7)	53
4. Capacidad para resolver problemas	5(9)	36(68)	12(23)	53
5.Desarrollo de la Curiosidad	4(8)	30(57)	19(36)	53
6.Búsqueda individual de la información	2(4)	42(78)	9(17)	53
7.Facilidad para resolver problemas	6(11)	38(72)	9(17)	53
8.Ampliación de conocimientos	6(11)	36(68)	11(21)	53
9.Expresión de ideas claras	9(17)	33(62)	11(21)	53
10.Representación de personajes fantásticos	11(21)	37(70)	5(9)	53
Total	140	681	179	1,000

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre la imaginación del Centro Escolar Católico Madre del Salvador.

En correspondencia con los datos encontrados se determinó que los niños 72% (ocasionalmente) cuando participan del juego, poseen la capacidad de representar imágenes de acuerdo a las características que él mismo posee. Por lo tanto, se refleja la facultad que el alumno posee en un 72% (ocasionalmente) para resolver problemas que se le presenten durante el desarrollo de los diferentes juegos.

Asimismo, se logró demostrar que los alumnos en un 78% (ocasionalmente) optan por buscar información de manera individual para cualquier necesidad que se le presente cuando juega.

Lo anterior se puede evidenciar en el histograma que se presenta a continuación:

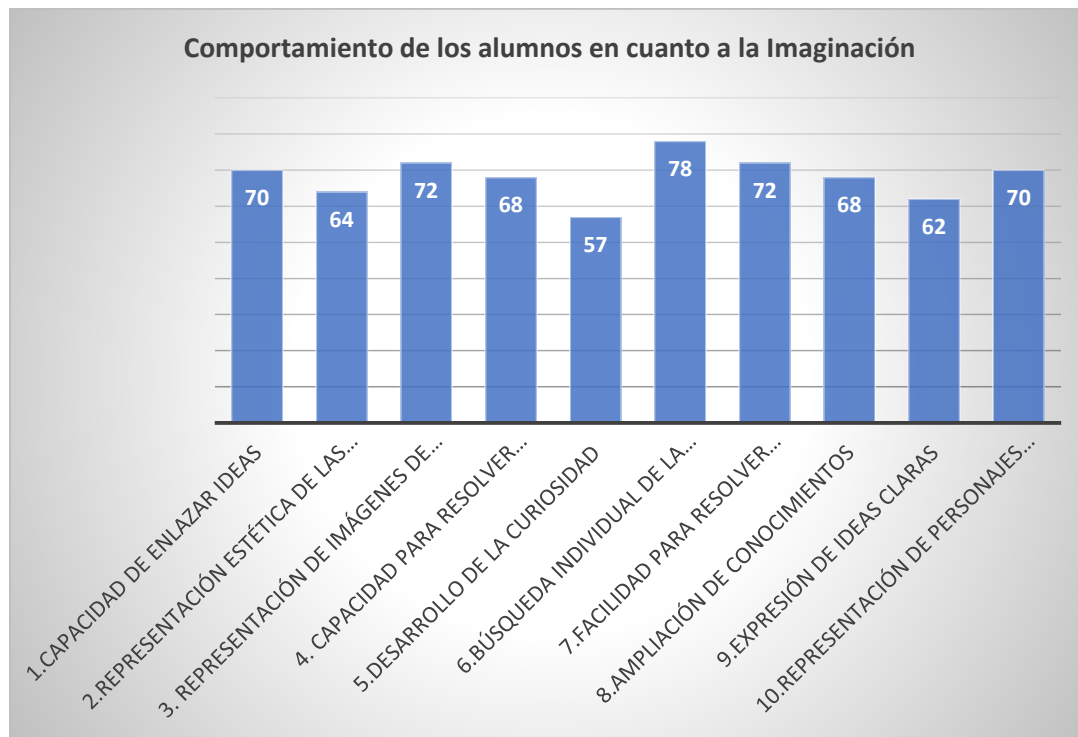


Figura 15, Grafico sobre la imaginación del Centro Escolar Católico Madre del Salvador, lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.

Durante el juego se desarrollan actividades, las cuales tienen como objetivo que el niño obtenga aprendizaje, como resultado de ello, se logró determinar que un 70% (ocasionalmente) de los alumnos posee capacidad de enlazar ideas al momento de jugar. Así también, representa ocasionalmente personajes fantásticos durante las actividades (70%).

B) Desarrollo de la Cognición

Este concepto está asociado a todas las acciones que el niño realiza para adquirir conocimientos, destrezas, inteligencia y procesos psicológicos superiores, es decir que el desarrollo de la cognición permite al alumno un desarrollo integral en el que confluyen una serie de indicadores como la seguridad al expresar sus habilidades, la práctica de autonomía e independencia en su relación con los demás, así también el reconocimiento de las potencialidades y limitaciones en el juego.

En correspondencia con esto, el siguiente epígrafe se ha organizado por las escuelas que formaron parte de esta investigación.

Centro Escolar Católico San Lorenzo

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento a la dimensión emotiva-afectiva realidad en cuanto al desarrollo de la cognición por parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre el desarrollo de la cognición del Centro Escolar Católico San Lorenzo

Tabla 13, Análisis de la cognición del Centro Escolar Católico San Lorenzo.

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	Siempre	Total
	1	2	3	
1.Práctica autonomía e independencia en su relación con los demás	8(19)	26(60)	9(21)	43
2.Seguridad al expresar sus habilidades	6(14)	29(67)	8(19)	43
3. Reconocimiento de las potencialidades y limitaciones en el juego.	4(9)	31(72)	8(19)	43
4.Desarrolla del juego social	3(7)	27(63)	13(30)	43
5.Exploración y reconocimiento del entorno a través del juego.	0	24(56)	19(44)	43
6.Expresión de habilidades por medio del juego	0	25(58)	18(42)	43
7.Adquisición de habilidades y destrezas mediante el desarrollo del juego	1(2)	26(60)	17(40)	43

8.Comprensión en su entorno físico mediante el uso del juego	2(5)	32(74)	9(21)	43
9.Obtención de destrezas mediante el juego	5(12)	26(60)	12(28)	43
10.Transmisión de conocimientos a través del juego	7(16)	23(54)	13(30)	43
Total	82	624	294	1,000

En correspondencia con el desarrollo de la cognición, se evidenció que el 67% de los alumnos (ocasionalmente) manifiestan seguridad al expresar sus habilidades en cuento al juego. Asimismo, existen ciertas limitantes y potencialidades que cada alumno posee, lo cual se expresa ocasionalmente (72%). Así también, se reflejó que los alumnos ocasionalmente (62%) desarrollan el juego social, de esta manera logra un mejor desenvolvimiento en determinados contextos,

Lo anterior se puede evidenciar en el siguiente histograma que se presenta a continuación:

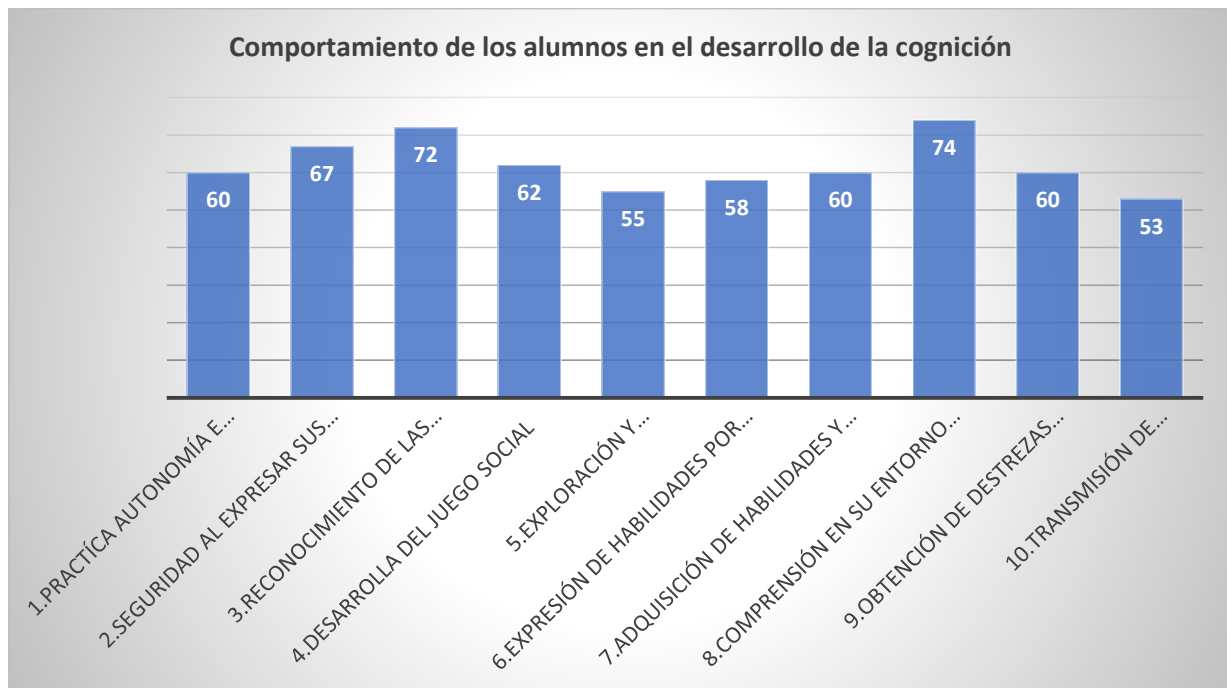


Figura 16, Grafico sobre cognición del Centro Escolar Católico San Lorenzo, lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.

En correspondencia con los datos obtenidos, los alumnos en un 60% cuando juegan ocasionalmente adquieren diversas habilidades y destrezas con las cuales obtienen un pleno desarrollo. Así también, el juego ocasionalmente es un medio que le permite comprender de mejor manera el entorno físico en el que se encuentra, esto se reflejó a través de un 74%.

Complejo Educativo Juan XXIII

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento a la dimensión emotiva-afectiva realidad en cuanto al desarrollo de la cognición por parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 14, Análisis de la cognición del Complejo Educativo Juan XXIII

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalme nte	Siempre	Total
	1	2	4	
1. Práctica autonomía e independencia en su relación con los demás	3(6)	32(68)	12(26)	47
2. Seguridad al expresar sus habilidades	4(9)	29(62)	14(29)	47
3. Reconocimiento de las potencialidades y limitaciones en el juego.	2(4)	32(68)	13(28)	47
4. Desarrolla del juego social	1(2)	17(36)	29(62)	47
5. Exploración y reconocimiento del entorno a través del juego.	3(6)	19(40)	25(54)	47
6. Expresión de habilidades por medio del juego	2(4)	29(62)	16(34)	47

7. Adquisición de habilidades y destrezas mediante el desarrollo del juego	1(2)	32(68)	14(30)	47
8. Comprensión en su entorno físico mediante el uso del juego	3(6)	43(92)	1(2)	47
9. Obtención de destrezas mediante el juego	1(2)	35(75)	11(23)	47
10. Transmisión de conocimientos a través del juego	3(6)	29(62)	15(32)	47
Total	47	633	320	1,000

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre el desarrollo de la cognición del Complejo Educativo Juan XXIII

En correspondencia con los datos obtenidos, se determinó que el 68.1% de los alumnos (ocasionalmente) mediante el juego practica autonomía al relacionarse con sus demás compañeros, expresando seguridad y confianza. Así también, identificó que el 61.7% (siempre) desarrollan el juego social.

De igual manera se evidenció que durante el juego los niños en un 53.2% (siempre) pueden explorar y reconocer su entorno. Esto indica que al desarrollar la cognición el niño puede reconocerse así mismo, conocer sus habilidades y limitaciones, lo que le brindará la confianza para poder expresarse libremente.

Lo anterior se evidencia en el histograma que se presenta a continuación:

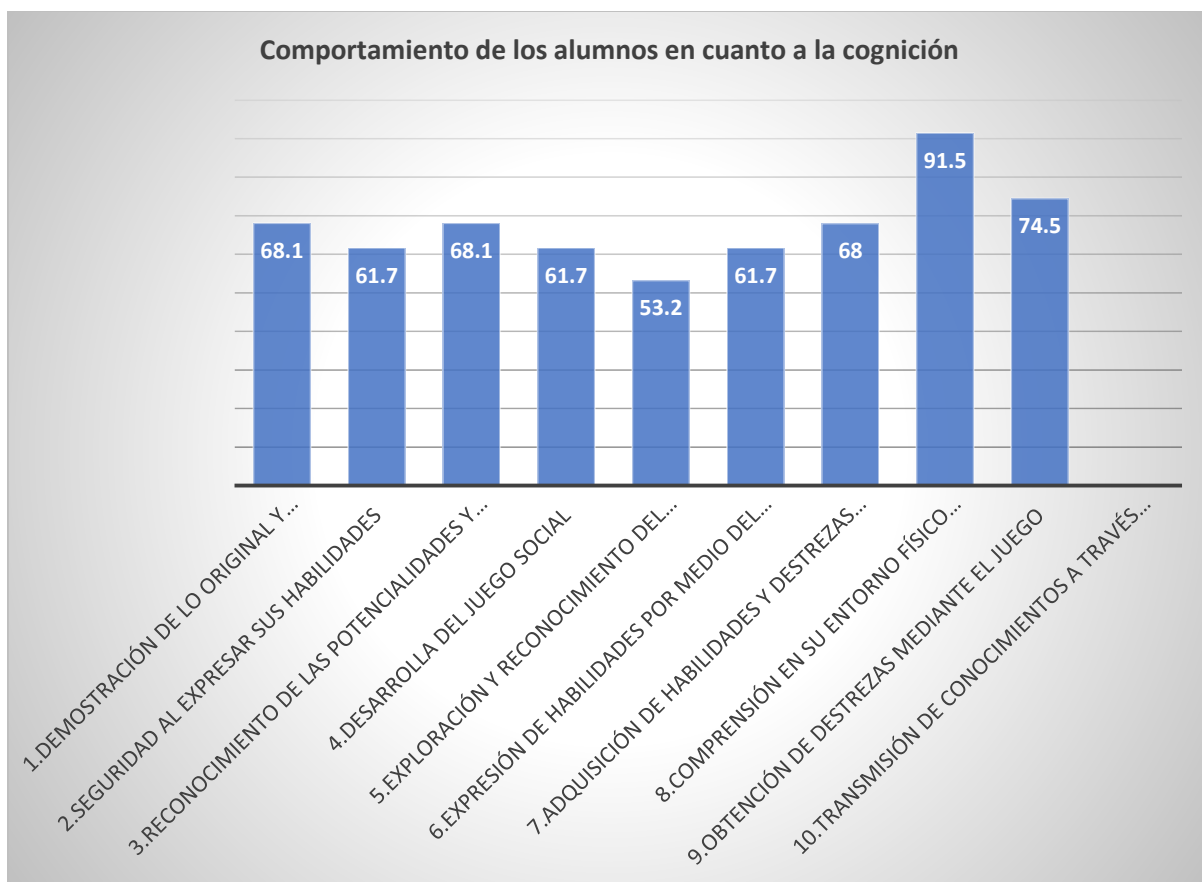


Figura 17, Tabulación sobre la cognición del Centro Escolar Católico Juan XXIII. Lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.

En correspondencia con el desarrollo de la cognición, se destaca que el alumno en un 61.7% (ocasionalmente) cuando juega expresa habilidades para desarrollar la inteligencia como la comunicación, construcción de ideas y de crear e inventar. De igual manera se evidenció en un 91.5% (ocasionalmente) que el juego accede a que el niño comprenda su entorno físico.

Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento a la dimensión emotiva-afectiva realidad en cuanto al desarrollo de la cognición por parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 15, Análisis de la cognición del Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	Siempre	Total
	1	2	3	
1.Práctica autonomía e independencia en su relación con los demás	8(17)	35(76)	3(7)	46
2.Seguridad al expresar sus habilidades	11(24)	30(65)	5(11)	46
3.Reconocimiento de las potencialidades y limitaciones en el juego.	3(7)	38(83)	5(10)	46
4.Desarrolla del juego social	1(3)	31(67)	14(30)	46
5.Exploración y reconocimiento del entorno a través del juego.	5(11)	29(63)	12(26)	46
6.Expresión de habilidades por medio del juego	2(4)	31(68)	13(28)	46
7.Adquisición de habilidades y destrezas mediante el desarrollo del juego	1(2)	35(76)	10(22)	46
8.Comprensión en su entorno físico mediante el uso del juego	2(5)	37(80)	7(15)	46
9.Obtención de destrezas mediante el juego	2(5)	35(75)	9(20)	46
10.Transmisión de conocimientos a través del juego	3(7)	30(65)	13(28)	46
Total	85	718	197	1,000

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre el desarrollo de la cognición del Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes

En correspondencia a los datos obtenidos se determinó en un 76% (ocasionalmente) de los niños, ejercen autonomía, siendo capaces de realizar distintas actividades, además, ocasionalmente comprenden el entorno físico para desarrollar la actividad lúdica en un 80%. Del mismo modo, el alumno en un 76% cuando juega ocasionalmente

comparte experiencias con sus compañeros y adquiere habilidades que le ayudan a desarrollar sus procesos cognoscitivos.

Lo anterior se puede evidenciar en el siguiente histograma:

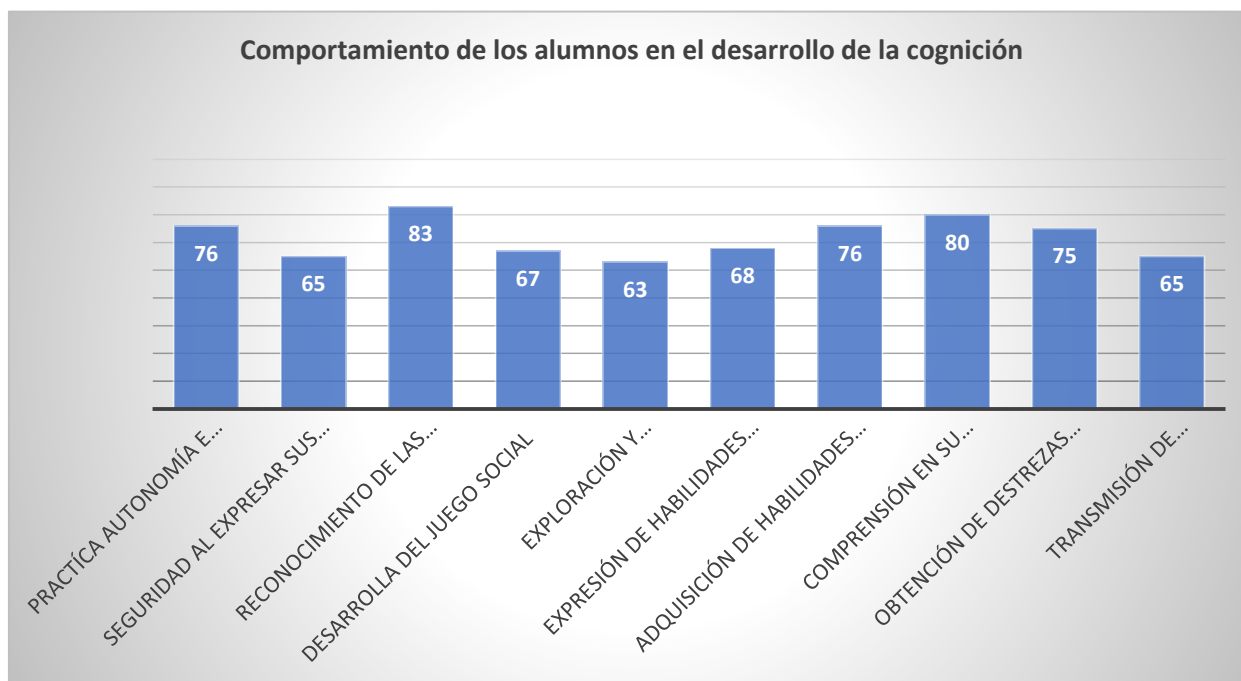


Figura 18, Grafico sobre la cognición del Centro Escolar Católico Benjamín Barrera y reyes. Lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.

En correspondencia a los datos obtenidos mediante el juego el niño (67%) ocasionalmente adquiere seguridad al expresarse, además produce en él (76%) una autonomía para poder relacionarse ocasionalmente con los demás.

Centro Escolar Católico Madre del Salvador

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento a la dimensión emotiva-afectiva realidad en cuanto al desarrollo de la cognición por parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 16, Análisis de la cognición del Centro Escolar Católico Madre del Salvador

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	Siempre	Total
	1	2	3	
1.Practica autonomía e independencia en su relación con los demás	4(8)	45(84)	4(8)	53
2.Seguridad al expresar sus habilidades	6(11)	43(81)	4(8)	53
3. Reconocimiento de las potencialidades y limitaciones en el juego.	5(9)	44(83)	4(8)	53
4.Desarrolla del juego social	3(6)	40(75)	10(19)	53
5. Exploración y reconocimiento del entorno a través del juego.	6(11)	34(64)	13(25)	53
6.Expresión de habilidades por medio del juego	9(17)	37(70)	7(13)	53
7.Adquisición de habilidades y destrezas mediante el desarrollo del juego	8(15)	37(70)	8(15)	53
8.Comprensión en su entorno físico mediante el uso del juego	7(13)	38(72)	8(15)	53
9.Obtención de destrezas mediante el juego	6(11)	42(80)	5(9)	53
10.Transmisión de conocimientos a través del juego	7(13)	41(78)	5(9)	53
Total	114	757	129	1,000

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre el desarrollo de la cognición del Centro Escolar Católico Madre del Salvador.

En correspondencia con el desarrollo de la cognición, se expresó que los alumnos en un 84% (ocasionalmente) cuando juegan demuestran autonomía e independencia en su relación con los compañeros. Asimismo, se evidenció que los alumnos demuestran seguridad al expresar las habilidades que poseen durante el desarrollo del juego (ocasionalmente).

Así también, se determinó que un 83% (ocasionalmente) los niños reconocen sus potencialidades y limitantes, por lo tanto, un 70% (ocasionalmente) expresa sus habilidades durante el juego.

Lo anterior se puede evidenciar en el siguiente histograma que se presenta a continuación:

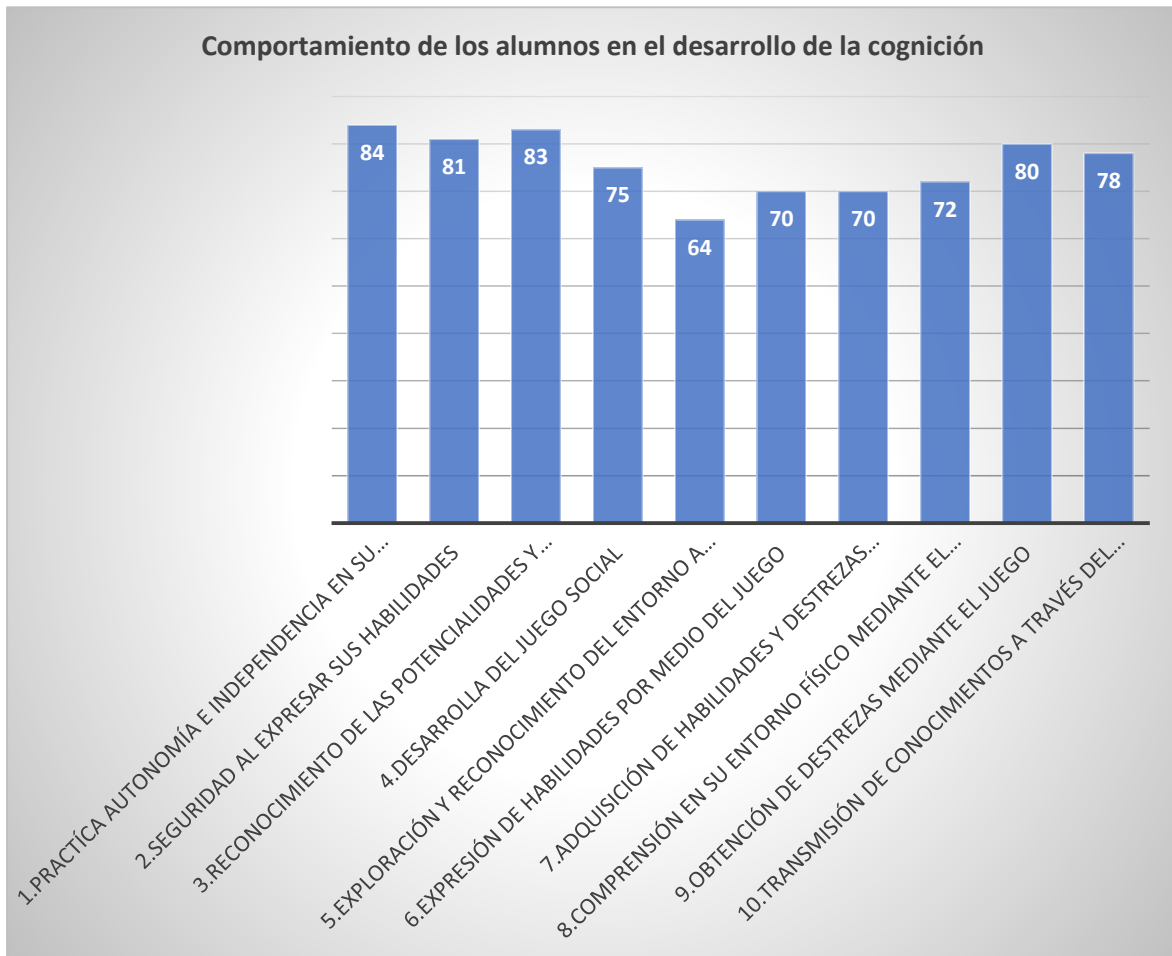


Figura 19, Grafica sobre la cognición del Centro Escolar Católico Madre del Salvador. Lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.

En correspondencia con los datos, los alumnos (80%) al jugar, ocasionalmente son capaces de obtener diferentes tipos de destrezas por lo tanto un 78% logran transmitir conocimientos de manera indirecta (ocasionalmente).

C) Desarrollo Artístico

Este concepto está asociado a la creatividad, siendo un proceso cognitivo que posee todo ser humano, que lo va desarrollando a lo largo de su vida que le permite transformar su realidad a través de fantasías en el que confluyen una serie de indicadores como la demostración de lo original e interés por desarrollar actividades lúdicas de manera estética, asimismo, facilita la participación natural y espontánea del alumno.

En correspondencia con esto, el siguiente epígrafe se ha organizado por las escuelas que formaron parte de esta investigación.

Centro Escolar San Lorenzo

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento al desarrollo artístico en cuanto a la dimensión comunicativa por parte de los alumnos.

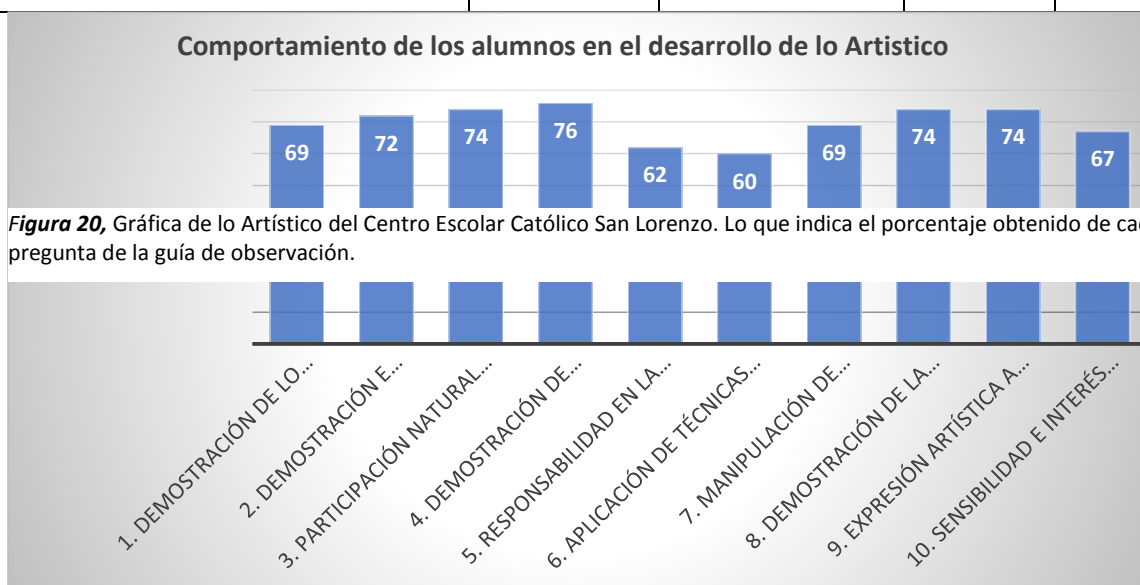
En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre el desarrollo artístico del Centro Escolar Católico San Lorenzo

Tabla 17, Análisis de lo artístico del Centro Escolar Católico San Lorenzo.

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	Siempre	Total
	1	2	3	
1. Demostración de lo original y creatividad en el juego	4(9)	30(70)	9(21)	43
2. Demostración e interés por desarrollar la creatividad mediante las actividades lúdicas	3(7)	31(72)	9(21)	43
3. Participación natural y espontánea	3(7)	32(74)	8(19)	43

4. Demostración de cooperación con los demás en la aplicación de técnicas lúdicas	3(7)	33(77)	7(16)	43
5. Responsabilidad en la elaboración de trabajos artísticos	0	27(63)	16(37)	43
6. Aplicación de técnicas artísticas para elaborar trabajos creativos	0	26(60)	17(40)	43
7. Manipulación de objetos transfigurando de la realidad a la fantasía	0	30(70)	13(30)	43
8. Demostración de la sensibilidad y gusto artístico en el empleo del juego	1(2)	32(74)	11(24)	43
9. Expresión artística a través de material didáctico	0	32(74)	11(26)	43
10. Sensibilidad e interés por presentar escenas de la vida cotidiana a través del juego	6(14)	29(67)	8(19)	43
Total	46	701	253	1,000



En correspondencia con esta dimensión, al jugar (74%) el niño ocasionalmente tiene una participación natural y espontánea, lo que permite que demuestre mayor cooperación con sus coetáneos durante el desarrollo de actividades lúdicas, lo anterior se puede evidenciar en el siguiente histograma que se presenta a continuación:

En correspondencia con los datos, se evidencio que los alumnos (69%) al jugar ocasionalmente utilizan objetos con los cuales transfiguran la realidad por la fantasía. De esta manera se conoce que el alumno (74%) adquiere sensibilidad y gusto artístico por las actividades lúdicas, de igual manera se pudo conocer que ocasionalmente el material didáctico que se utiliza en el aula es un medio que lo motiva para su expresión artístico (74%).

Complejo Educativo Juan XXIII

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento al desarrollo artístico en cuanto a la dimensión comunicativa por parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 18, Análisis de los artístico del Complejo Educativo Juan XXIII

Rasgos	Criterios	Nunca	Ocasionalme nte	Siempre	Total
		1	2	4	
1. Demostración de lo original y creatividad en el juego		4(9)	22(47)	21(44)	47
2. Demostración e interés por desarrollar la creatividad mediante las actividades lúdicas		2(4)	26(55)	19(41)	47
3. Participación natural y espontánea		3(6)	23(49)	21(45)	47
4. Demostración de cooperación con los demás en la aplicación de técnicas lúdicas		3(6)	30(64)	14(30)	47
5. Responsabilidad en la elaboración de trabajos artísticos		5(11)	39(83)	3(6)	47
6. Aplicación de técnicas artísticas para elaborar trabajos creativos		4(9)	35(74)	8(17)	47

7. Manipulación de objetos transfigurando de la realidad a la fantasía	14(30)	18(38)	15(32)	47
8. Demostración de la sensibilidad y gusto artístico en el empleo del juego	13(28)	17(36)	17(36)	47
9. Expresión artística a través de material didáctico	1(2)	24(51)	22(47)	47
10. Sensibilidad e interés por presentar escenas de la vida cotidiana a través del juego	7(15)	31(66)	9(19)	47
Total	120	563	317	1,000

Indica el análisis de cada una de las preguntas de la guía de observación sobre el desarrollo artístico del Complejo Educativo Juan XXIII

En correspondencia con las observaciones, se denotó que el 55.3% de los niños demuestran mayor interés por desarrollar la creatividad, mediante actividades lúdicas. Así también, el 63.8% de los alumnos demuestran una mayor cooperación con sus compañeros.

Así también, los niños (83%) adquieren responsabilidad al momento de elaborar sus trabajos artísticos, es decir que los niños al desarrollar la cognición ocasionalmente pueden reflejar espontaneidad y creatividad por medio del juego.

Lo anterior se evidencia en el siguiente histograma:

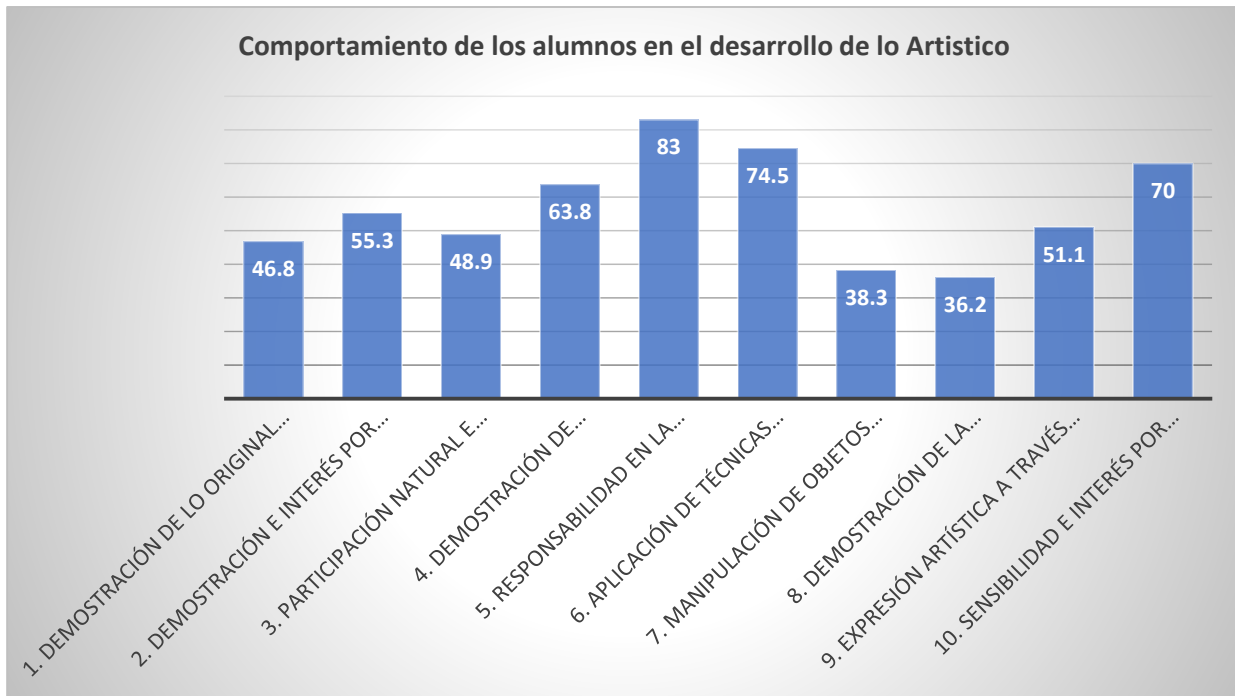


Figura 21, Grafico de lo artístico del Complejo Educativo Juan XXIII. Lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación

En correspondencia con el desarrollo artístico, se evidenció que gracias a las actividades lúdicas los niños (74.5%) ocasionalmente pueden aplicar diversas técnicas para la elaboración de sus trabajos creativos, haciendo uso de la fantasía. De igual manera se expresa que el 51.1% de los alumnos expresan actividades artísticas utilizando materiales didácticos para desarrollar su creatividad (ocasionalmente).

Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes

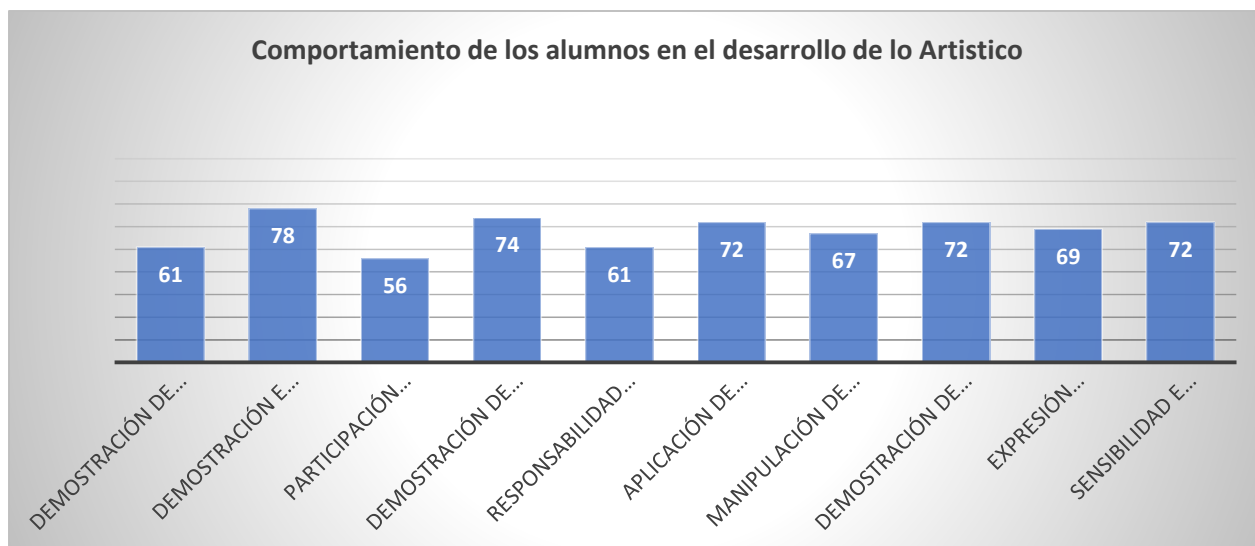
Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento al desarrollo artístico en cuanto a la dimensión comunicativa por parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 19, Análisis de lo artístico de lo artístico del Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y Reyes

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	Siempre	Total
	1	2	3	
1.Demostración de lo original y creatividad en el juego	4(9)	28(61)	14(30)	46
2.Demostración e interés por desarrollar la creatividad mediante las actividades lúdicas	0(0)	36(78)	10(22)	46
3.Participación natural y espontánea	3(7)	26(56)	17(37)	46
4.Demostración de cooperación con los demás en la aplicación de técnicas lúdicas	5(11)	34(74)	7(15)	46
5.Responsabilidad en la elaboración de trabajos artísticos	5(11)	28(61)	13(28)	46
6.Aplicación de técnicas artísticas para elaborar trabajos creativos	6(13)	33(72)	7(15)	46
7.Manipulación de objetos transfigurando de la realidad a la fantasía	5(11)	31(67)	10(22)	46
8.Demostración de la sensibilidad y gusto artístico en el empleo del juego	6(13)	33(72)	7(15)	46
9.Expresión artística a través de material didáctico	3(7)	32(69)	11(24)	46
10.Sensibilidad e interés por presentar escenas de la vida cotidiana a través del juego	6(13)	33(72)	7(15)	46
Total	95	682	223	1,000

Figura 22, Grafico de lo artístico Centro Escolar Católico Monseñor Benjamín Barrera y reyes. Lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.



En correspondencia a los datos obtenidos el 78% de los alumnos, ocasionalmente muestra interés para desarrollar la creatividad mediante estrategias planteadas por el maestro y por interés propios, mostrándolo en el material didáctica que realiza junto a sus compañeros (72%).

Centro Escolar Católico Madre del Salvador

Las características subyacentes de este centro escolar se organizaron con base a los indicadores establecidos en el capítulo III, de modo que cada uno de los datos representa un acercamiento al desarrollo artístico en cuanto a la dimensión comunicativa por parte de los alumnos.

En la siguiente tabla se presentan tales datos, atendiendo la representatividad muestral por el centro escolar, que a continuación se cita:

Tabla 20, *Análisis de lo artístico del Centro Escolar Católico Madre del Salvador.*

En correspondencia con esta dimensión, según las observaciones realizadas los

Rasgos	Criterios	Nunca	Ocasionalmente	Siempre	Total
		1	2	3	
1. Demostración de lo original y creatividad en el juego		9(17)	33(62)	11(21)	53
2. Demostración e interés por desarrollar la creatividad mediante las actividades lúdicas		8(15)	35(66)	10(19)	53
3. Participación natural y espontánea		7(13)	35(66)	11(21)	53
4. Demostración de cooperación con los demás en la aplicación de técnicas lúdicas		6(11)	36(68)	11(21)	53
5. Responsabilidad en la elaboración de trabajos artísticos		8(15)	36(68)	9(17)	53
6. Aplicación de técnicas artísticas para elaborar trabajos creativos		8(15)	31(59)	14(26)	53
7. Manipulación de objetos transfigurando de la realidad a la fantasía		9(17)	32(60)	12(23)	53
8. Demostración de la sensibilidad y gusto artístico en el empleo del juego		7(13)	34(64)	12(23)	53
9. Expresión artística a través de material didáctico		6(11)	39(74)	8(15)	53
10. Sensibilidad e interés por presentar escenas de la vida cotidiana a través del juego		12(23)	37(70)	4(7)	53
Total		150	657	193	1,000

alumnos (74%) demuestran ocasionalmente la capacidad de expresarse artísticamente a través de la realización de diferentes materiales didácticos. Así también la sensibilidad e interés por presentar escenas o sucesos de la vida cotidiana a través del juego (70%).

Por lo tanto, los niños (66%) demuestran una participación natural y espontánea cuando juegan ocasionalmente muestran voluntariamente interés por convivir con sus compañeros, lo anterior se puede evidenciar en el siguiente histograma:

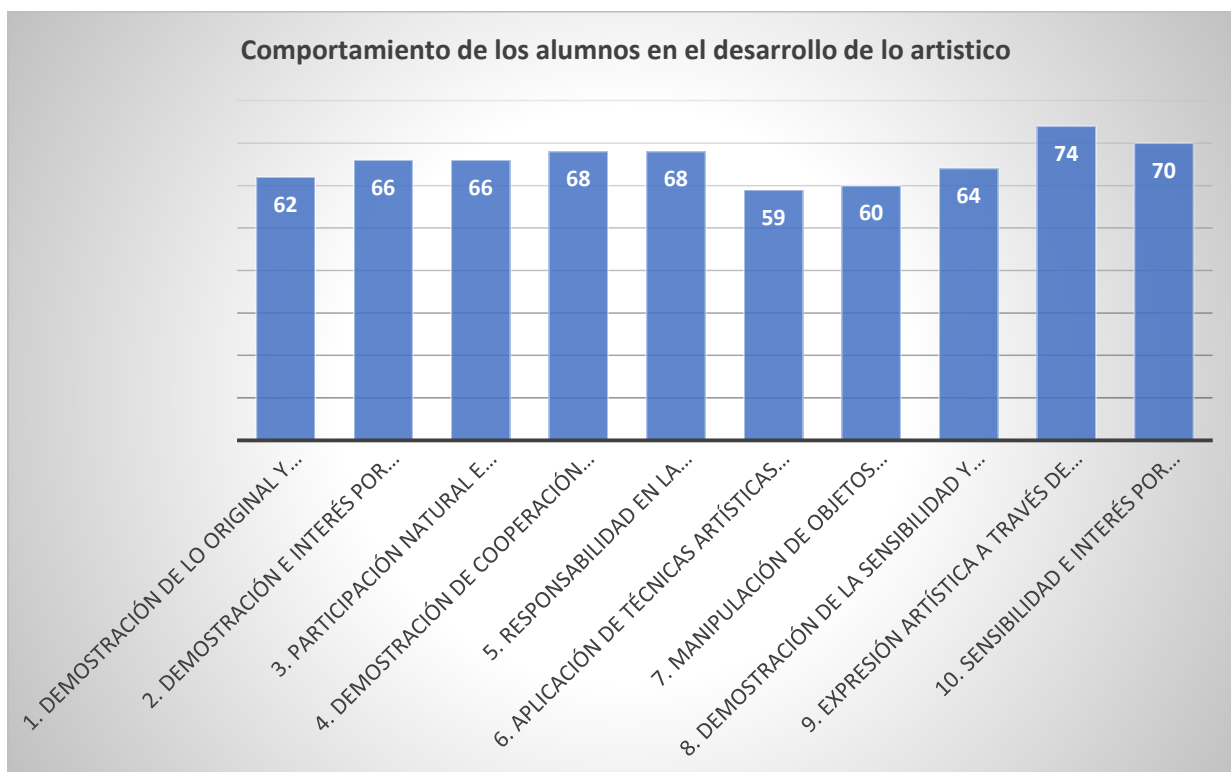


Figura 23, Gráfico de lo artístico del Centro Escolar Católico Madre del Salvador. Lo que indica el porcentaje obtenido de cada pregunta de la guía de observación.

En correspondencia con los datos, el 68% de los alumnos ocasionalmente demuestran cooperación con los demás en la aplicación de técnicas lúdicas, a través de esto se evidenció que un 62% de los niños ocasionalmente es original y creativo en el desarrollo del juego.

5.3 Hallazgos de la investigación

- Aprovechar el juego como estrategia de aprendizaje implica partir de la naturaleza del niño, que se expresa en el área personal, cognitiva y socio-

emocional, que ante todo son las áreas fundamentales del juego como actividad totalizadora.

- De todas las áreas investigadas sobre el juego como actividad totalizadora, la que más se desarrolla es la cognición en todos los centros escolares estudiados, dado que le antecede la dimensión emotiva-afectiva la cual emana que el niño aprenda más en un ambiente de alegría, de entusiasmo y motivación.
- El área que menos se desarrolla del juego como actividad totalizadora es la relación de la exploración de la realidad con la imaginación, dado que muchas veces el profesor no utiliza el juego para explorar realidades, debido a que la mayoría de veces se confunde con la recreación.
- El área que se encuentra en el punto medio de esta investigación es la dimensión comunicativa, la cual está relacionada con lo artístico, por lo cual existen docentes que utilizan diversas herramientas creativas que favorece la comunicación.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- La exploración de la realidad del juego como actividad totalizadora de los niños, contribuye al desarrollo de la imaginación porque son capaces de demostrar la idea original en el juego, participar de manera espontánea y cooperar en los conflictos que se establecen en dicha actividad; lo que equivale a decir que la sensibilidad y el interés son dos conceptos fundamentales de la vida cotidiana que se expresa en el juego.
- La dimensión emotiva-afectiva es importante para el desarrollo de la cognición, ya que a través de ella reconocen los limitantes durante el juego, son capaces de interactuar con sus coetáneos adquiriendo las habilidades y destrezas necesarias para participar de manera efectiva.
- La cognición durante el juego se asocia con la dimensión emotiva porque el niño participa de manera autónoma y es capaz de comprender su entorno físico y el artificial que demuestra el juego, es decir el niño puede distinguir entre su entorno escolar y el fantástico, según el nivel de exigencia de la actividad lúdica.
- El desarrollo artístico del niño está determinado en gran parte por la dimensión comunicativa del juego, ya que a través de la interacción aprende a reconstruir sus conocimientos, cooperar con los demás y desarrollar habilidades y destrezas, según lo que demande las técnicas lúdicas y artísticas.

6.2 Recomendaciones

- Conformar círculos de estudios de docentes, donde se discuta la importancia del juego en cuanto a la exploración de la realidad, la dimensión emotiva-afectiva, la capacidad comunicativa, que se debe establecer entre ellos, de modo que el docente pueda orientar a cada uno de ellos sin alterar su desarrollo.
- Realizar actividades especialmente lúdicas, durante el año lectivo (día de la familia, mañanas deportivas, picnic escolar, entre otros) que involucren al

alumno y al padre de familia para tener un acercamiento de la realidad que el niño vive y explorar su contexto.

- Realizar pausas pedagógicas donde se capacite al docente en las diferentes áreas (socio-afectiva y cognitiva) para crear ambientes amenos donde el niño se desarrolle integralmente.
- Organizar capacitaciones durante las pausas pedagógicas, donde el docente conozca las diferentes técnicas de enseñanza-aprendizaje que existe en cuanto a la creatividad.

Recomendación al Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología

- Crear talleres para que el docente conozca actividades lúdicas donde se enlace la teoría con la práctica, con la finalidad que el alumno adquiera aprendizaje creativo.
- Implementar capacitaciones lúdicas en cada trimestre escolar, en las cuales el docente obtenga nuevas metodologías didácticas.
- Reforzar los recreos dirigidos para que los alumnos desarrollen las áreas cognitivas y socio-emocional.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Aguilera, L. (4 de Diciembre de 2014). Obtenido de <https://www.psicoayudainfantil.com/el-juego-simbolico-en-la-infancia/>

- Andreu, T. (13 de Mayo de 2013). *elsalvador.com*. Obtenido de <https://historico.elsalvador.com/historico/112286/carpa-ludica-estara-en-feria-de-juventud.html>
- Antunes, C. (2003). Vigotsky en el aula. En C. Antunes, *Vigotsky en el aula* (pág. 26). Buenos Aires: S.b.
- Arriaga, R. (5 de Diciembre de 2013). *Descubriendo la educacion infantil*. Obtenido de El juego heurístico: <http://descubriendolaeducacioninfantil.blogspot.com/>
- Aviles, G. A. (1995). *Reforma educativa en marcha Documento I*. San Salvador: MINED.
- Bandura, A. (1987). *Teoria del Aprendizaje Social*. Canada: Espasa-Calpe.
- Barragán, C. (13 de Enero de 2010). *Teóricos que Sustentan la Importancia de la educación artística*. Obtenido de <http://mirada-ingenu.blogspot.com/p/teoricos-que-sustentan-la-importancia.html>
- Bautista, L. (13 de enero de 1995). *Juguetes.es*. Obtenido de La exploración del entorno por parte del niño: <http://www.juguetes.es/explorar-entorno-nino/>
- Begoña, I. (2014). La educación emocional en la etapa 0-3. *Fundación maresme, II(1)*, 1-10.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea.
- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). *Teorías del juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Bodrova, E., & J. Leong, D. (1996). *Herramientas de la mente*. Mexico: PEARSON.
- Burgos, B. M. (julio de 2010). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-24892010000200014#num1
- Cardenas, A. (2014). La exploración del medio en la educacion inicial. *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, IV(2)*, 15-25.
- Casas, V. (17 de Agosto de 2017). Derechos de los chicos. *Derechos de los chicos, V(II)*, 45-55.
- Centroamericanas, L. F. (1 de Enero de 2018). En Zaragoza impulsan proyecto de enseñanza lúdica para infantes. *En Zaragoza impulsan proyecto de enseñanza lúdica para infantes*, pág. 23.
- Cid, A. d., Mendéz, R., & Sandoval, F. (2011). *Investigación fundamentos y metodología*. Naucalpan de Juárez: Pearson Educación de México, S.A. de C.V.

- Coleman, A. (domingo de junio de 2012). *El juego en la educación inicial*. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html?m=1>
- Comisión Coordinadora del Sector de Justicia y la Unidad Técnica Ejecutiva. (2009). *Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia*. San Salvador: Instituto salvadoreño para el desarrollo integral de la niñez y la adolescencia.
- Diario Co Latino. (5 de julio de 2016). Ciudad Normal "Alberto Masferrer". *Diario Co Latino*, pág. 3.
- Elkonin, D. B. (1980). En *Psicología del juego* (pág. 165). Madrid: VISOR LIBROS.
- España, J. (26 de noviembre de 2001). *Teorías del juego*. Obtenido de <http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>
- Fajardo, A. M. (13 de Mayo de 2019). El juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la creatividad . (G. Investigador, Entrevistador)
- Frabboni, F., & Pinto, F. (2006). *Introducción a la pedagogía general*. D.F: Siglo veintiuno editores.
- Freud, T. d. (15 de Octubre de 2013). *Teoría del juego: Sigmund Freud*. Obtenido de <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html?m=1>
- Fundación Innovaciones Educativas Centroamericanas. (01 de Enero de 2018). En Zaragoza impulsan proyecto de enseñanza lúdica para infantes.
- Gomez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Educacioninicial.mx*, 5.
- Gómez, O. L., & Bonilla Marquínez, O. (2011). La dimensión lingüística comunicativa. *Revista Cultura del Cuidado, III(2)*, 50-60.
- Guerra, M. G. (2010). El juego simbolico. *Eduinnova*, 12.
- Guerrero, A. (16 de Noviembre de 2007). *Interiorización y Apropiación*. Obtenido de <http://aprendiendodesdeeleden.blogspot.com/2007/11/interiorizacin.html?m=1>
- Guilar, E. (2009). La ideas de Bruner "Revolución cognitiva". *Educere, IV(2)*, 20-29.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. D.F: INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Herrer, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de la enseñanza. . *Una revisión de la literatura*.
- Linares, E. L. (28 de enero de 2019). El juego como actividad totalizadora. (G. investigador, Entrevistador)

- Liublinskaia, A. (1969). *Desarrollo Psíquico del niño preescolar*. Mexico: Grijalbo.
- López, R. (2016). *Modelo 1 Manual para la elaboración de un proyecto de investigación*. San Salvador: EDIPRO.
- Los Palmetto Basic . (2019). *Los Palmetto Basic* . Obtenido de Exploren Mediante el Movimiento y el Juego: <http://palmetto.thebasics.org/es/los-basics/exploren-mediante-el-movimiento-y-el-juego/>
- Lujan, R. (2003). *El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria*. D.F: Universidad Pedagógica Nacional.
- Martínez, E., & Sánchez, S. (16 de Enero de 2003). *Aprendizaje en la Creatividad*. Obtenido de <http://www.educomunicacion.es/didactica/0082creatividad.htm>
- Martínez, F. G. (2005). *Desarrollo cognitivo, perspectivas teóricas y metodológicas*. Madrid: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A.U.
- Martínez, L. (30 de Abril de 2016). *elsalvador.com*. Obtenido de <https://historico.elsalvador.com/historico/190233/la-otra-violencia-dentro-de-las-escuelas-publicas.html>
- Martínez, O. (23 de Noviembre de 2017). Futuros educadores exponen innovadoras técnicas de enseñanza. *La Prensa Gráfica*, pág. 45.
- Matínez, E. R. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister: revista miscelánea de investigación*, IV(3), 2.
- McMillan, J. H. (2005). *Investigación Educativa*. Madrid: PEARSON EDUCACIÓN.
- MINED. (26 de Noviembre de 2018). *MINED Realiza Segundo Festival de Arte y Juego «La piscucha»*. Obtenido de <https://www.mined.gob.sv/index.php/noticias/item/9801-mined-realiza-segundo-festival-de-arte-y-juego-la-piscucha>
- Mínguez, B. R. (2017). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en educación infantil*. Palencia.
- Ministerio de Educación (MINED). (2012). *Programa de Estudio: Licenciatura en Educación Inicial y Parvularia*. San Salvador: MINED.
- Ministerio de Educación. (2012). *Fundamentos Curriculares de la Primera infancia*. San Salvador.
- Montero, B. (2017). "Experiencias docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión a la literatura". *Revista de Investigación*, III(2), 75.
- Montero, F. (13 de Diciembre de 2000). *El juego en el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

- Moreno, R. i. (2012). *"Incidencia del juego en zona en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socio afectiva) de niños y niñas de seis años en las escuelas de educación parvularia"* María Mo. El Salvador.
- Newman, C., & Newman, G. (2001). *La Zona de Construcción del conocimiento*. Madrid: Morata.
- Ocampo, O. L., & Bonilla, O. (2011). La dimensión lingüística comunicativa. *Revista Cultura del Cuidado*, V(4), 50-61.
- Ocaña, A. O. (2009). Educación infantil: pensamientos, inteligencia, creatividad, competencias, valores y actitudes intelectuales. Madrid: Ediciones editorial.
- Orantes, R. M. (2015). *Leyes en materia de educación*. San Salvador: Juridica salvadoreña.
- Organización de las Naciones Unidas. (5 de mayo de 2015). *Convención sobre los derechos del niño*. Obtenido de <https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ConvencionsobrelosDerechosdeINino.pdf>
- Patiño, J. (30 de Abril de 2011). *Ayuda pedagógicas en sociales*. Obtenido de <https://latierrayelhombre.wordpress.com/2011/04/30/los-derechos-y-deberes-de-los-ninos-y-ninas/>
- Pétrovski, A. (1988). *Psicología General*. Moscú: Progreso.
- Picardo Joao, O. (2002). *Educación y realidad: Introducción a la filosofía del aprendizaje*. San José: Editorama, S.A.
- Picardo, J., Pacheco, B., & Escobar, J. (2008). *Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación*. San Salvador: Delgado.
- Prieto, L. A. (26 de abril de 2019). El juego. (G. d. tesis, Entrevistador)
- Raffino, M. (10 de enero de 2019). *Creatividad*. Obtenido de <http://aprendiendodesdeeden.blogspot.com/2007/11/interiorizacin.html?m=1>
- Rojas, R. (1976). Guía para realizar investigaciones sociales. D.F: PYV.
- Sequera, I. (Domingo de Junio de 2012). El Juego en la Educación Inicial. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html?m=1>
- Serrano, M. T. (2004). Creatividad: Deficiones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, IV(2).
- Smith, G. (15 de marzo de 2000). *El juego simbólico*. Obtenido de <http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/6987/Capitulo2.pdf>

- Stoy, P. (1996). *El Juego Espontáneo*. Madrid: NARCEA, S.A.
- Téllez, I. R. (2003). El juego y su dimensión psico-socio-afectiva y emocional. 2.
- Teran, J. (14 de noviembre de 2014). Obtenido de Exploración del medio en primera infancia: <http://exploraciondelmedioprimerainfancia.blogspot.com/>
- Turcios, R. (5 de Julio de 2016). Ciudad Normal"Alberto Masferrer". *Diario Co Latino* , pág. 3.
- Uribe, J. (09 de 12 de 2006). *El juego simbólico*. Obtenido de <http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/6987/Capitulo2.pdf>
- Valiño, G. (24 de Febrero de 2007). *Juego y Desarrollo Cognitivo* . Obtenido de <https://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/>
- Valquí, R. (10 de Abril de 2009). La creatividad: conceptos, métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamerica de Educación, IV(2)*, 1-10.
- Vásquez, R. (1 de Enero de 2019). Asi cerró el índice de homicidios registrados en el 2018 según Policía Nacional Civil. *La Prensa Gráfica*, pág. 15.
- Vygotsky, L. (1978c). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Vygotsky, L. (1986b). La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Akal.
- Vygotsky, L. (1991a). *La formación social de la mente*. Sao Paulo: Brasileira.
- Wallon, H. (1968b). La evolución psicológica del niño. Paris: Librairie Armand Colin.
- Wallon, H. (1987a). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Madrid: Visor-Mec.
- Zacarias, E. (2001). Asi se investiga. Santa Tecla: Clásico Roxil.

ANEXOS

Anexo 1, Matriz de la investigación

Objeto de estudio: El juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la creatividad en los alumnos de centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.						
Enunciado del problema: ¿Cuál es la importancia del juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la creatividad en los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana?						
Preguntas de investigación	Objetivo general	Objetivos específicos	Hipótesis general	Hipótesis específicas	Variables	
					Independiente	Dependiente
¿Cuál es la importancia de la exploración de la realidad a través del juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la imaginación de los niños en los centros escolares católicos de la Ciudad de Santa Ana	Comprender la importancia del juego como actividad totalizadora en el desarrollo de la creatividad de los niños de primero, segundo y tercer grado en los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.	Investigar la importancia de la exploración de la realidad a través del juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la imaginación de los niños en los centros escolares católicos de la Ciudad de Santa Ana	El juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo de la creatividad en los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.	H1: La exploración de la realidad del juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo de la imaginación de los niños de los centros escolares católicos de la ciudad de santa Ana.	Exploración de la realidad	Desarrollo de la imaginación
¿Influye la dimensión emotiva-afectiva del juego como actividad totalizadora en el desarrollo de la cognición de los niños de los centros		Descubrir la exploración de la realidad a través del juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo de la imaginación de los niños de		H2: La importancia de la dimensión emotiva-afectiva es importante para el desarrollo de la cognición en los niños de los centros		

escolares católicos de la Ciudad de Santa Ana?		los centros escolares católicos de la Ciudad de Santa Ana		escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.		
¿La dimensión comunicativa en el juego como actividad totalizadora es importante para el desarrollo artístico en los niños de los centros escolares católicos de la Ciudad de Santa Ana?		Investigar la influencia de la dimensión emotiva-afectiva del juego como actividad totalizadora en el desarrollo de la cognición de los niños de los centros escolares católicos de la Ciudad de Santa Ana		H3: La dimensión comunicativa es importante para el desarrollo de artístico en los niños los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.	Dimensión comunicativa	Desarrollo artístico



**CUESTIONARIO A DOCENTES DE PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE
LOS CENTROS ESCOLARES CATOLICOS DE LA CIUDAD DE SANTA ANA**

OBJETIVO: Recolectar información sobre el juego como actividad totalizadora de los alumnos de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.

INDICACIONES: a continuación, se presentan una serie de preguntas relacionadas con el juego como actividad totalizadora para el desarrollo de la creatividad. Las preguntas estarán categorizadas en: A) Exploración de la Realidad; B) Dimensión emotiva-afectiva; y C) Dimensión Comunicativa. Cada una de estas dimensiones posee interrogantes de acuerdo a su propia naturaleza; por lo que es importante que usted marque con una "X" el recuadro de criterio que según usted corresponde con cada pregunta planteada.

Los criterios a confrontar con los ítems son los siguientes: 1= Muy en desacuerdo; 2= En desacuerdo; 3= Indiferente; 4=De acuerdo y; 5= Muy de acuerdo

A) EXPLORACIÓN DE LA REALIDAD

1. ¿Cuándo el niño juega con sus compañeros, identifica los objetivos por los que se desarrolla dicha actividad? Posee la capacidad de identificar las intenciones del juego

1 2 3 4 5

2. Durante los juegos individuales que realiza el niño, ¿contribuye al reconocimiento de su realidad? El alumno realiza actividades individuales para el desarrollo del juego

1 2 3 4 5

3. Observa usted que el alumno se integra en actividades grupales en el desarrollo del juego

1 2 3 4 5

4. Durante el desarrollo del juego. ¿considera usted que el niño tiene la capacidad de tomar decisiones?

1 2 3 4 5

5. Durante el juego el niño desarrolla sus capacidades ¿Considera usted que el niño desarrolla sus capacidades intelectuales durante el juego?

1 2 3 4 5

6. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el niño utiliza estrategias?

1 2 3 4 5

7. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el alumno mejora la capacidad de observación?

1 2 3 4 5

8. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el niño pone en práctica las diferentes normas del juego?

1 2 3 4 5

9. Observa usted que el alumno posee las diferentes estrategias para afrontar las dificultades que se le presentan en el juego

1 2 3 4 5

10. Considera usted que durante el juego el niño expresa de manera clara sus ideas

1 2 3 4 5

B) DIMENSION EMOTIVA-AFECTIVA

1. En el desarrollo del juego. ¿Observa usted que el alumno demuestra confianza en las capacidades personales?

1 2 3 4 5

2. Considera usted que a través del juego el niño construye su identidad personal

1 2 3 4 5

3. Durante el desarrollo del juego. ¿Demuestra el niño convivencia con sus coetáneos?

1 2 3 4 5

4. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el alumno acepta las características personales de sus compañeros?

1 2 3 4 5

5. Observa usted que el niño demuestra ser espontáneo en la participación del juego

1 2 3 4 5

6. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el alumno acepta las capacidades de cada uno de sus compañeros?

1 2 3 4 5

7. Considera usted que el niño demuestra interés hacia las diferentes actividades

1 2 3 4 5

8. ¿En el juego los niños practican actitudes positivas?

1 2 3 4 5

9. Durante el desarrollo de los juegos simbólicos. ¿Considera usted que el alumno es participativo?

1 2 3 4 5

10. ¿Considera usted que el alumno demuestra confianza en el desarrollo de juegos de roles?

1 2 3 4 5

C) DIMENSION COMUNICATIVA

1. Considera usted que el alumno posee la capacidad de comunicarse con sus coetáneos

1 2 3 4 5

2. Observa usted que durante el juego el niño práctico diferentes formas de comunicarse con sus compañeros

1 2 3 4 5

3. Durante el desarrollo del juego. ¿Considera usted que el niño se expresa de manera clara y coherente?

1 2 3 4 5

4. Observa usted que el alumno en el desarrollo del juego demuestra con facilidad la capacidad de expresarse oralmente

1 2 3 4 5

5. Durante el desarrollo del juego. ¿El niño posee iniciativa y respeto en la comunicación verbal?

1 2 3 4 5

6. Observa usted si el alumno demuestra la capacidad del uso de diferentes lenguajes en la ejecución del juego

1 2 3 4 5

7. En el desarrollo del juego. ¿Considera que el alumno manifiesta seguridad al expresar sus ideas?

1 2 3 4 5

8. Durante el desarrollo del juego. ¿El alumno demuestra respeto y tolerancia en las opiniones de sus coetáneos?

1 2 3 4 5

9. Observa usted si el niño se comunica y juega con personas de ambos sexos

1 2 3 4 5

10. Considera usted que el alumno se expresa de manera adecuada en actividades lúdicas

1 2 3 4 5

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR



FACULTAD MULTIDICPLINARIA DE OCCIDENTE

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES, FILOSOFIA Y LETRAS

GUIA DE OBSERVACIÓN A ALUMNO DE PRIMER CICLO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS CENTROS ESCOLARES CATOLICOS DE LA
CIUDAD DE SANTA ANA.

OBJETIVO: Recolectar información acerca del desarrollo de la creatividad en los alumnos de los centros escolares católicos de la ciudad de Santa Ana.

Observador: _____ **HORA:** _____ **DIA** _____

INSTITUCION: _____

INDICACIONES: A continuación, se presentan una serie de ítems relacionados con el desarrollo de la creatividad en los alumnos. Los rasgos están establecidos de acuerdo a las siguientes micro variables: a) Desarrollo de la imaginación; b) Desarrollo de la cognición y; c) Desarrollo de lo artístico.

Los criterios a confrontar con los ítems son los siguientes: 1= Nunca; 2 =Ocasionalmente y; 3= Siempre

Criterios Rasgos	Nunca	Ocasionalmente	Siempre
	1	2	3
Desarrollo de la Imaginación			
Capacidad de enlazar ideas			
Representación estética de las cosas que realiza			
Representación de imágenes de acuerdo a características personales			

Capacidad para resolver problemas			
Desarrollo de la Curiosidad			
Búsqueda individual de la información			
Facilidad para resolver problemas			
Ampliación de conocimientos			
Expresión de ideas claras			
Representación de personajes fantásticos			
Total			
Práctica autonomía e independencia en su relación con los demás			
Seguridad al expresar sus habilidades			
Reconocimiento de las potencialidades y limitaciones en el juego.			
Desarrolla del juego social			
Exploración y reconocimiento del entorno a través del juego.			
Expresión de habilidades por medio del juego			
Adquisición de habilidades y destrezas mediante el desarrollo del juego			

Comprensión en su entorno físico mediante el uso del juego			
Obtención de destrezas mediante el juego			
Transmisión de conocimientos a través del juego			
Total			
Demostración de lo original y creatividad en el juego			
Demostración e interés por desarrollar la creatividad mediante las actividades lúdicas			
Participación natural y espontánea			
Demostración de cooperación con los demás en la aplicación de técnicas lúdicas			
Responsabilidad en la elaboración de trabajos artísticos			
Aplicación de técnicas artísticas para elaborar trabajos creativos			
Manipulación de objetos transfigurando de la realidad a la fantasía			

Demostración de la sensibilidad y gusto artístico en el empleo del juego			
Expresión artística a través de material didáctico			
Sensibilidad e interés por presentar escenas de la vida cotidiana a través del juego			
Total			

Anexo 3, Informe Critico Bibliografico

IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO ACTIVIDAD TOTALIZADORA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DE LOS CENTROS ESCOLARES CATOLICOS DEL MUNICIPIO DE SANTA ANA.”

CATEGORIAS	AUTORES	ENFOQUES
Cognitiva	<p>Castellanos et al (2007)</p> <p>Liublinskaia (1969). <i>Desarrollo psiquico del niño</i>. D.F: Grijalbo, S.A.</p> <p>Posada, R. (2014). <i>La ludica como estrategia didactica</i>. Bogotá, Colombia.</p> <p>Vygotsk, L. S. (1981). <i>PENSAMIENTO Y LENGUAJE</i>. Buenos Aires: La Pléyade.</p> <p>Antunes, C. (2003). <i>Vygotky En El Aula</i>. Buenos Aires: Editorial Sb.</p> <p>Jerome Kagan (Coaut), P. H. (1982). <i>Desarrollo de la personalidad en el niño</i>. México: TRILLAS.</p>	<p>ESTRUCTURAL</p> <p>El desarrollo cognitivo parte de conocimientos, habilidades, procedimientos y estrategias, las cuales deben de desarrollarse en cada edad y momento específico.</p>

	<p>Bandura, A. (1987). <i>Teoría del aprendizaje social</i>. Canada: Espasa-Calpe.</p>	
Interactiva	<p>F, F., & Pinto , F. (2006). <i>Introduccion a la pedagogia general</i>. Mexico: Talleres graficos del D.F.</p> <p>Liublinskaia (1969). <i>Desarrollo psiquico del niño</i>. D.F: Grijalbo, S.A.</p> <p>Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante . <i>Educere</i>, 289-296.</p>	<p>DIALECTICO</p> <p>Es mediante el juego, donde el niño experimenta de manera directa y concreta las experiencias afectivas y cognoscitivas, comprende la experiencia de salir de su mundo y de esta manera comprender la experiencia del otro, en el juego el niño tiene la posibilidad de explorar,</p>

	Mújina, V. (1978). <i>Psicología de la edad preescolar</i> . MADRID : VISOR LIBROS .	manipular y trascender el dato real y concreto.
Estética	<p>F, F., & Pinto , F. (2006). <i>Introduccion a la pedagogia general</i>. Mexico: Talleres graficos del D.F.</p> <p>Vigotsky, L. (1999). <i>La imaginacion y creatividad en la edad infantil</i>. Cuba: Pueblo y Educacion</p> <p>Bernabeu, N. (2009). <i>Creatividad y Aprendizaje</i>. Madrid, España: NARCEA, S.A DE EDICIONES.</p>	<p>CREATIVO</p> <p>El niño a través de la imaginación crea ambientes, apoyándose del contexto que le rodea. La escuela es una influencia creativa, la cual es una dimensión estructural de la inteligencia con el fin de resolver problemas.</p>