

UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Educación Inicial

El cuento motor y su aporte a la estimulación del pensamiento creativo

Trabajo de Titulación previo a la Obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la
Educación Inicial

Autoras:

Paula Mayte Maldonado Urgiles

C.I: 0107559239

paulamaldonado1811@gmail.com

Patricia Elizabeth Matovelle Carrillo

C.I: 0302599428

elimatovelle16@gmail.com

Tutora:

Juana Catalina Dávalos Molina

C.I: 0102605193

Cuenca, Ecuador

12 de septiembre de 2022

Resumen

El presente trabajo de integración curricular es de tipo monográfico, en el que se indaga al cuento motor y al pensamiento creativo, temas considerados importantes de abordarlos en la Educación Inicial; por ello el objetivo de esta monografía fue analizar el uso del cuento motor en niños de 3 a 5 años, a través de los postulados teóricos para la estimulación del pensamiento creativo. Por lo que se desarrolla esta monografía con un enfoque cualitativo, empleando una investigación documental descriptiva, la cual permite caracterizar las dos categorías de estudio mediante un análisis bibliográfico: los cuentos motores y el pensamiento creativo, desde la imaginación y la creatividad. Además, se realizó un trabajo de campo en dos centros de Educación Inicial en las ciudades de Azogues y Cuenca, en donde se aplicaron cuentos motores de autoría propia para trabajar la estimulación del pensamiento creativo. Finalmente, con los resultados obtenidos se destaca que el cuento motor es un recurso idóneo para estimular cada una de las áreas de desarrollo que integran el pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años.

Palabras clave: Cuento motor. Pensamiento creativo. Imaginación. Creatividad. Educación Inicial.

Abstract

The present curricular integration work is of a monographic type in which the motor story and creative thinking are investigated, topics considered important to implement in Early Childhood Education. Therefore, the objective of this monograph was to analyze the use of the motor story in children from 3 to 5 years old through the theoretical postulates for the stimulation of creative thinking. In consequence, this monograph is developed with a qualitative approach using descriptive documentary research, which one allows us to characterize the two categories of study through a bibliographic analysis: motor stories and creative thinking beginning with the imagination and the creativity. In addition, a field work was realized with the final purpose of applied two own motor stories to stimulate the creative thinking at two Early Childhood Education centers in the cities of Azogues and Cuenca. Finally, the results obtained highlight that the motor story is an ideal resource to stimulate each of the areas of development that make up creative thinking in children from 3 to 5 years old.

Keywords: Motor story. Creative thinking. Imagination. Creativity. Early Childhood Education.

Índice

Resumen	2
Abstract	3
Cláusulas	7
Agradecimiento	11
Dedicatoria	12
Introducción	14
Capítulo I: El cuento motor	17
1.1. El cuento: Definición, estructura, elementos y tipos.....	17
1.2. Uso del cuento en Educación Inicial: Una mirada desde el Ministerio de Educación Ecuatoriano.....	20
1.3. El cuento motor: Origen, definición y caracterización.....	24
1.3.1. Tipos de cuentos motores.....	27
1.3.2. Aportes del cuento motor al desarrollo onfantil.....	29
1.4. El cuento motor como recurso didáctico.....	34
1.4.1. Fases del cuento motor.....	34
1.4.2. Recomendaciones para aplicar el cuento motor.....	36
Capítulo II: El pensamiento creativo	39
2.1. Definición: Pensamiento y pensamiento creativo.....	39
2.2. Procesos cognitivos del pensamiento creativo.....	43
2.2.1. La imaginación.....	44
2.2.2. La creatividad.....	49
2.3. Características del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años.....	54
2.4. Estimular el pensamiento creativo.....	59
2.4.1. El niño creativo.....	60

2.4.2. El maestro creativo	60
2.4.3. El ambiente creativo	61
2.4.4. El juego.....	62
2.4.5. El arte.....	63
2.4.6. La literatura.....	64
2.5. El pensamiento creativo en el Currículo de Educación Inicial Ecuatoriano	65
Capítulo III: Estimulando el pensamiento creativo a través del cuento motor	71
3.1. Relación entre el cuento motor y el pensamiento creativo.....	71
3.1.1. Estudios sobre el uso del cuento motor para el pensamiento creativo	71
3.1.2. Aportes del cuento motor como recurso didáctico al pensamiento creativo	73
3.2. Cuentos motores para estimular el pensamiento creativo	77
3.2.1. Cuentos motores para niños de 3 a 5 años.....	77
3.2.2. Experiencia: Aplicación de cuentos motores en niños de 3 a 5 años	96
3.2.3. Recomendaciones para aplicar el cuento motor para el desarrollo del pensamiento creativo	103
Conclusiones	106
Referencias.....	109
Anexos	121
Anexo A: Ficha de observación	121
Anexo B: Ficha de trabajo del cuento motor “Magia entre bambú”	123
Anexo C: Ficha de trabajo del cuento motor “Una deliciosa aventura”	124

Índice de tablas

Tabla 1: Características del pensamiento creativo por áreas del desarrollo en niños de 3-5 años.....	55
Tabla 2: Análisis de las destrezas relacionadas al pensamiento creativo, tomadas del Currículo de Educación Inicial del Ecuador	66
Tabla 3: Análisis de las puestas en práctica del cuento motor “Magia entre bambú” y “Una deliciosa aventura”	99

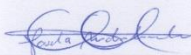
Cláusulas

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Paula Mayte Maldonado Urgiles en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "El cuento motor y su aporte a la estimulación del pensamiento creativo", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 12 de septiembre de 2022



Paula Mayte Maldonado Urgiles

C.I: 0107559239

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Patricia Elizabeth Matovelle Carrillo en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "El cuento motor y su aporte a la estimulación del pensamiento creativo", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 12 de septiembre de 2022



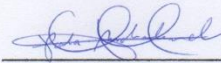
Patricia Elizabeth Matovelle Carrillo

C.I: 0302599428

Cláusula de Propiedad Intelectual

Paula Mayte Maldonado Urgiles, autora del trabajo de titulación "El cuento motor y su aporte a la estimulación del pensamiento creativo", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 12 de septiembre de 2022



Paula Mayte Maldonado Urgiles

C.I: 0107559239

Cláusula de Propiedad Intelectual

Patricia Elizabeth Matovelle Carrillo, autora del trabajo de titulación "El cuento motor y su aporte a la estimulación del pensamiento creativo", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 12 de septiembre de 2022



Patricia Elizabeth Matovelle Carrillo

C.I: 0302599428

Agradecimiento

Agradecemos a la Universidad de Cuenca por prepararnos profesionalmente en el campo educativo. También, hacemos extenso este reconocimiento a los docentes de la Carrera de Educación Inicial por compartir sus conocimientos, consejos y enseñanzas, son quienes nos han guiado durante nuestra formación profesional. De manera especial queremos agradecer a la Mgt. Juana Davalos por la dedicación, tiempo y apoyo brindados durante el desarrollo de esta monografía.

Agradezco infinitamente a todas las personas que me apoyaron en este proceso, a las que estuvieron desde un inicio, a las que se integraron en el camino, y a las que llegaron casi al terminar, pues forman parte del motor que me impulsa a seguir.

A mi grupito de atrás, por que los de atrás también nos graduamos. Y a mi mejor amiga, Patty, por su paciencia, entrega y constancia, gracias por ser mi opuesto complementario.

Paula Mayte Maldonado Urgiles

Quiero empezar agradeciendo a Dios, por darme la vida, salud, fortaleza y capacidad de salir adelante para terminar mi carrera universitaria.

Agradezco a mis padres y hermanos por estar junto a mi en este largo trayecto, a mis amigos que me han acompañado durante todo este proceso, en especial al grupito de atrás. Mil gracias a todos los que de una u otra forma han sido parte de este camino.

A mi mejor amiga, Pau, por su esfuerzo y dedicación para desarrollar este trabajo juntas, gracias por tu apoyo y amistad.

Patricia Elizabeth Matovelle Carrillo

Dedicatoria

Este trabajo de integración curricular se lo dedico a Dios, pues sin su bendición no hubiera luchado día a día por alcanzar este momento y dar lo mejor de mí en cada etapa de mi formación. Dedico este logro a él por la inmensa paciencia, fuerza, voluntad y confianza que me concedió, dones que me permitieron afrontar cada reto y me permitirán sobrellevar cualquier circunstancia en mi vida.

A mi familia, por quererme cada día y animarme a seguir adelante. A mi mamá Carmen, por ser mi amiga incondicional y siempre creer en mí, incluso en los momentos en los que ni yo misma lo hacía. A mi papá Javier, por permitirme ser la mujer que soy hoy en día y darme todo el apoyo necesario en el camino hacia esta meta.

A mis hermanos Paco, Gaby, Nico y Samín, jamás podré expresar en palabras lo importantes que son para mí y la inmensa felicidad que siento al verlos, pero sin duda sé que son el regalo más lindo y valioso que he podido tener. A mi hermana Karen (†), por ser mi ángel de la guarda todo el tiempo y nunca permitir que me sienta sola.

A mis amores peludos, mi perrito Taco, acompañante en mis días de escritura y amigo fiel que siempre me hace sonreír. Y a mi pequeña bebé, mi perrita Frida (†), amor de mi vida, no pudimos terminar esto juntas, pero lo termino por ti, y espero que donde sea que te encuentres celebres este logro conmigo.

Paula Mayte Maldonado Urgiles

Dedicatoria

Este trabajo lo dedico con mucho cariño a mis padres, Ruth y Patricio, quienes son un pilar fundamental en mi vida, por apoyarme y permitirme ser la mujer que soy hoy en día, gracias por su amor incondicional.

A mis hermanos, Carolina y Pedro, por todo el apoyo y confianza que me han brindado alrededor de estos años, gracias por ser mi ejemplo a seguir.

A mis abuelitos, Coqui y Pedro, por siempre estar al pendiente y preocuparse por mí. A mis abuelitos Carlos (†) y Zulema (†) que, aunque ya no están conmigo, sé que desde donde quiera que estén, me cuidan y guían mi camino.

A mi pequeño amigo de cuatro patas, Tommo, gracias por ser mi amuleto de la buena suerte y mi fiel acompañante durante este largo camino recorrido, solo me bastaba verte durmiendo en mi cama para no sentirme sola y seguir adelante.

A mi familia, por el apoyo que me han brindado durante todo el transcurso de mi carrera universitaria, gracias por creer en mí.

Patricia Elizabeth Matovelle Carrillo

Introducción

La educación infantil es un período muy importante, pues en los primeros años de vida se adquieren los conocimientos y habilidades necesarias para el desenvolvimiento futuro de los párvulos en los distintos contextos donde participen; por lo que es crucial que los maestros sean creativos e innovadores con los recursos que emplean, considerando al cuento motor como uno de los mismos. Este recurso didáctico conserva la estructura del cuento, un relato corto con argumento y personajes sencillos, pero involucra la participación activa de los infantes y los maestros, a razón de que mientras se están narrando las historias se realizan rimas, canciones, dramatizaciones y dinámicas relacionadas a la trama del cuento motor (Iglesia, 2008).

A partir de lo expuesto se han desarrollado diversas investigaciones a nivel internacional (Cerezo y Ureña, 2018; Gómez, 2019; Otones y López, 2014; Villegas y García, 2010), en estos se analiza la incidencia del cuento motor en el desarrollo de los niños, especialmente en la psicomotricidad, profundizando muy poco en sus aportes al resto de áreas de desarrollo. Sin embargo, el cuento motor presenta características y contenidos que aportan al desarrollo integral infantil, y que le permiten al docente emplearlo en diferentes momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje para abarcar distintos contenidos. Además, los infantes, al participar del cuento motor, despiertan su motivación e interés por las manifestaciones artísticas que lo integran; y, al ser protagonistas de la historia, desarrollan habilidades y conocimientos a nivel cognitivo, afectivo, psicomotriz y social, integrando al aprendizaje de una forma más globalizada.

En consideración de lo mencionado, los cuentos motores también permiten estimular en los párvulos su pensamiento creativo, pues para Justo y Franco (2008) y Medina et al. (2017) el desarrollo del pensamiento creativo necesita de estímulos que lo desarrollen, y le permitan enlazar el conocimiento previo con nueva información, para generar propuestas, soluciones e ideas, las

cuales pueden ser diversas ante una situación. De esta forma, el cuento motor se convierte en un recurso adecuado que, con sus actividades de movimiento y expresión, permite a los infantes crear un mundo fantástico que potencie su creatividad e imaginación.

Por esta razón, el objetivo general de esta monografía es analizar el uso del cuento motor en niños de 3 a 5 años a través de los postulados teóricos para la estimulación del pensamiento creativo, y para alcanzarlo se han propuesto tres objetivos específicos: a) caracterizar el cuento motor dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Inicial, b) comprender teóricamente el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años, y c) establecer la relación entre el cuento motor como recurso didáctico para la estimulación del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años.

Así, este trabajo utiliza un *enfoque cualitativo* que, según Taylor y Bogdan (2000, como se citó en Bernal, 2016) trata de abordar la realidad de manera inductiva, es decir, partiendo desde hechos particulares para comprenderla en su totalidad, mediante la investigación de los acontecimientos que la conforman; por lo cual, se recurre a una *investigación documental descriptiva*, entendida como un proceso de recopilación, clasificación, análisis e interpretación de documentos, que abarquen el tema y las categorías planteadas (Rizo, 2015). Además, se realiza un trabajo de campo al aplicar dos cuentos motores de autoría propia a niños de 3 a 5 años, lo que aportó al sustento teórico a través del análisis del uso de los cuentos motores para el estímulo del pensamiento creativo.

La investigación se estructura en tres capítulos. En el capítulo I se aborda la caracterización del cuento desde los postulados de diversos autores y también desde una mirada del Ministerio de Educación Ecuatoriano; y a partir de esto, se define al cuento motor junto con sus tipos, características y aportes a las áreas del desarrollo de los niños. En el capítulo II se analizan las

categorías del pensamiento y del pensamiento creativo, junto a la imaginación y creatividad en infantes de 3 a 5 años, al igual que su desenvolvimiento en estas edades y diversas pautas para poder estimularlo. Y, en el capítulo III se abarca la unión de los dos capítulos anteriores analizando la relación entre ambos, incluyendo cuentos motores elaborados por las autoras, junto a la experiencia práctica de la aplicación de dichos recursos y recomendaciones para trabajarlos.

Finalmente, luego de realizar el estudio bibliográfico y el trabajo de campo, se concluye que el cuento motor es adecuado para el trabajo diario en las aulas con la primera infancia, pues sus características permiten abordar distintos temas y desarrollar diversas habilidades en los párvulos, estimulando cada una de las áreas de su desarrollo. Dichas áreas abordan los hitos necesarios para alcanzar el desenvolvimiento del pensamiento creativo, el cual permite la participación activa de los infantes en su contexto, pues estimula la creación de nuevas propuestas y la manifestación de ideas innovadoras; por lo que el cuento motor es idóneo para trabajar este tipo de pensamiento en niños de 3 a 5 años.

Capítulo I: El cuento motor

Este primer capítulo está enfocado en caracterizar al cuento motor dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Inicial. Para ello, se parte desde la descripción del cuento; luego, se aborda al cuento motor, desde una mirada del Ministerio de Educación Ecuatoriano. Y, con base en lo presentado, se define al cuento motor junto con sus características y los diversos tipos del mismo. Además, se describen los aportes de este recurso hacia las distintas áreas del desarrollo (socioemocional, psicomotriz, cognitiva y lingüística), y finalmente se abordan las fases y recomendaciones para aplicar cuentos motores dentro de las aulas.

1.1. El cuento: Definición, estructura, elementos y tipos

Desde tiempos remotos las historias, mitos y leyendas forman parte de la vida humana, estas se han contado de forma oral a través de las distintas épocas, entre familias, grupos y culturas; con el objetivo de entretener, imaginar e inclusive asustar con el relato narrado. En la actualidad, debido a la tradición escrita, muchas de estas historias se han convertido en cuentos, los cuales son muy conocidos por sus tramas y personajes maravillosos, con diferentes objetivos e historias.

Meza (2019) y Ruíz (2011, como se citó en Laso, 2014) destacan que el cuento se caracteriza por ser una narración de extensión breve, transmitida de manera oral o escrita, y que presenta una historia con sucesos reales o fantásticos, hilo argumental sencillo y un grupo pequeño de personajes. Asimismo, para Soto (2017), el cuento es “(...) un texto corto, pero muy completo al tener unos personajes con características definidas, un problema o asunto que se debe resolver, situaciones de tensión, y la resolución de dicho problema (...)” (p. 54). En este sentido, el cuento posee una estructura y varios elementos que lo representan y permiten un apropiado desarrollo de la historia narrada.

Los elementos del cuento son semejantes a los que poseen otras manifestaciones literarias, siendo estos: narrador, personajes, tiempo, espacio y trama. El *narrador* es la persona que se encarga de relatar los hechos y acciones que dan a conocer la historia, puede ser un personaje presente en el relato (primera persona) o un personaje que solamente presencia lo ocurrido (tercera persona). Los *personajes* son quienes dialogan, interactúan, observan y participan de los acontecimientos relatados, además pueden ser principales o secundarios, y protagonistas o antagonistas. El *espacio* y *el tiempo* conforman el contexto en el cual se desarrolla la trama, y finalmente la *trama* es la sucesión de hechos en orden cronológico que conforman el relato (Anderson, 2007; Soto et al., 2017).

Referente a la estructura del cuento, Martínez (2011) destaca que se compone de tres partes. La primera, la *introducción*, es el inicio de toda la historia, presenta a los personajes, el espacio y la trama que abordará el cuento. En la segunda parte, el *desarrollo*, surgen los acontecimientos más importantes, o en muchos casos el conflicto que representa el centro de la historia. Y la tercera parte corresponde al *desenlace*, momento final de la historia, donde el conflicto o los acontecimientos planteados se resuelven.

En cuanto a los tipos, Peñalver y Gómez (2018) señalan que los cuentos pueden clasificarse en dos tipos principales: el popular y el literario. El *cuento popular* “es una narración tradicional, breve, de hechos imaginarios, que se presenta en diferentes versiones o con variaciones y se transmite de forma oral a través de las distintas generaciones” (p. 37); entre los cuales se pueden encontrar a los cuentos de hadas, fábulas, mitos y leyendas, con autor desconocido y de origen remoto. Y el *cuento literario* “es el cuento creado y transmitido mediante la escritura, el autor es conocido y el texto se presenta normalmente en una sola versión” (p. 37); destacando aquí

cuentos de terror, aventuras, fantásticos, históricos, comedia e infantiles, con un escritor identificado y fecha de publicación.

Además de lo descrito, los cuentos son una manifestación literaria que está presente en todas las etapas de la vida, con características diferentes según el público al que esté dirigido. Martínez (2012) expresa que el cuento se relaciona directamente con los escolares por su tradición oral e historias cautivadoras que lo han llevado a formar parte de la literatura infantil. Por lo que es utilizado en la escuela para desarrollar aprendizajes, fortalecer enseñanzas previas, divertir e incentivar, debido a que las historias y los personajes llaman la atención y despiertan la concentración.

En la Educación Inicial se utilizan con mayor frecuencia los cuentos infantiles, los cuales mantienen la misma estructura y elementos de los cuentos, pero se diferencian de estos al poseer un final feliz y principalmente temáticas fantásticas. Además, Tapia (2012, como se citó en Alca, 2018) señala que en el cuento infantil son importantes: el estilo narrativo, el relato breve, la sencillez en las ideas y la emotividad.

Según Pelegrín (2009, como se citó en Fonseca y Sánchez, 2014) existen tres tipos de cuentos infantiles, los cuales son:

- *Cuentos de fórmula*: se distinguen por sus secuencias estructuradas con rimas y recursos literarios. Se subdividen en 3 clases:
 - a) *Los cuentos mínimos*: son cortos y con pequeñas frases que presentan al personaje, la acción y el final.
 - b) *Los cuentos de nunca acabar*: parten de una información primordial y concluyen en una pregunta que provoca una respuesta en el oyente, que sin importar cuál sea, la historia comienza otra vez.

c) Cuentos acumulativos: o de encadenamiento, son cuentos rimados que inician con un verso al que se agregan elementos para formar estrofas, se deben memorizar y repetir cada vez que se agregue un nuevo elemento.

- *Cuentos de animales:* se caracterizan por sus protagonistas, los cuales son animales que poseen personalidades y realizan acciones humanas, además suelen presentar arquetipos o terminar con refranes.
- *Cuentos maravillosos:* poseen temas mágicos y fantásticos, representan la realidad con mucha imaginación y desarrollan el pensamiento lógico. Algunos personajes que pueden presentarse son: hadas, magos, dragones, caballeros, brujas, etc.

La presencia de los cuentos infantiles en la educación de la primera infancia es importante puesto que, a diferencia de los otros géneros, posibilitan aprendizajes morales mediante la reflexión de las historias y los mensajes que estas transmiten, teniendo una fuerte presencia en las instituciones educativas (Eche, 2019). También, este recurso es usado en Educación Inicial, debido a que “(...) es un facilitador del pensamiento desde la perspectiva pedagógica, pues posibilita el aprendizaje colaborativo, dinamiza las habilidades de pensamiento y teje una estructura sólida con las habilidades sociales” (Jiménez y Gordo, 2014, p.168).

1.2. Uso del cuento en Educación Inicial: Una mirada desde el Ministerio de Educación Ecuatoriano

El Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC] es el ente rector de las prácticas escolares que se desarrollan en el país, incluyendo a todos los niveles educativos. Para el Nivel Inicial se elaboró el Currículo de Educación Inicial en el año 2014, documento que guía los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para alcanzar el desarrollo infantil integral, el currículo se

divide en ejes de desarrollo y aprendizaje y estos a su vez en ámbitos, los cuales presentan las destrezas a alcanzar en cada uno de los subniveles de Educación Inicial.

El eje de expresión y comunicación integra procesos que le permiten al infante adquirir las habilidades necesarias de lenguaje y comunicación, las mismas que posibilitan las interacciones con su entorno (MINEDUC, 2014). Para el Subnivel Inicial 2, este eje se compone de tres ámbitos que son: comprensión y expresión del lenguaje, expresión artística y expresión corporal y motricidad. Es en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje donde se distinguen destrezas que abordan específicamente el uso del cuento infantil como recurso didáctico para estimular o generar aprendizajes; además, el resto de las destrezas que lo integran pueden ser desarrolladas a partir del cuento infantil, pero no se manifiesta de manera específica a este recurso en su redacción.

El MINEDUC (2014) menciona que el niño debe ser capaz de narrar cuentos relatados por su educador a la edad de 3 a 4 años, con ayuda de paratextos y sin seguir el orden de las páginas; y a la edad de 4 a 5 años puede narrar cuentos con y sin la ayuda de imágenes pero con la capacidad de mantener el orden cronológico de los sucesos del relato; también debe responder preguntas relacionadas con la historia contada, identificar sus relatos favoritos según su portada y asociar títulos de cuentos con imágenes que los representen. Además, a la edad de 4 a 5 años debe ser capaz de crear sus propias historias con ayuda y cambiar sucesos y finales de otros relatos.

Con lo mencionado, se destaca que el cuento infantil es un recurso didáctico que posibilita el desarrollo y práctica de distintas destrezas, como las manifestadas con anterioridad. Pero también se lo puede utilizar para estimular destrezas de otras áreas del conocimiento, como por ejemplo en las matemáticas, con un cuento de los números, o en las ciencias naturales, con un cuento sobre la diversidad de plantas.

Por otro lado, la Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial Ecuatoriano (MINEDUC, 2014) es un documento que orienta la implementación del currículo en el nivel inicial, está integrado por sugerencias de cómo trabajar y adecuar el espacio en el que se desenvuelven los párvulos, con el objetivo de que los adultos y educadores propicien la adquisición de aprendizajes significativos. En un primer apartado, el MINEDUC (2014) establece orientaciones para organizar la jornada diaria escolar; con relación al cuento infantil, en el Subnivel Inicial 2 es esencial que exista un momento específico para la animación a la lectura, en donde el docente y los escolares aprovechen este espacio para gozar de la literatura y a su vez crear un vínculo con la misma.

Y, en un segundo apartado, se plantean orientaciones para organizar el espacio de aprendizaje de los infantes. En las sugerencias para este subnivel se manifiesta que deben existir rincones de juego-trabajo en el aula; siendo estos, lugares acoplados con elementos y materiales acordes a la temática del rincón y a los aprendizajes que se planteen alcanzar (MINEDUC, 2014).

Es en el rincón de lectura donde el cuento infantil cobra relevancia y protagonismo juntos a los párvulos, pues el MINEDUC (2014) sugiere incluir en este espacio material de literatura infantil apropiado a la edad y a las características de los escolares, como: libros, cuentos, fábulas, pictogramas, poemas, títeres, cartas, etc., para que ellos puedan relacionarse con los recursos y adquirir aprendizajes significativos. Asimismo, el MINEDUC (2014) destaca la importancia de la animación a la lectura como estrategia didáctica, pues mediante esta, los niños “(...) desarrollan el lenguaje, el pensamiento y la imaginación; comprenden valores y actitudes humanas, y tienen un primer contacto lúdico e interesante con el lenguaje escrito que aprenderán más tarde” (p. 22).

Mediante este análisis se resalta la importancia de la lectura desde tempranas edades, puesto que este primer acercamiento le permite al niño relacionarse con la literatura, no solamente

a través de cuentos infantiles sino también mediante diversas manifestaciones literarias, recursos y materiales que forman parte del aula o de su rincón de lectura, y que se pueden utilizar durante la animación a la misma. Todo esto para sentar las bases de procesos futuros, como la lectoescritura.

Además, en la página web del Ministerio de Educación del Ecuador se encuentran a disposición diversos cuentos, en su mayoría dirigidos a la etapa infantil (0-6 años), distinguiendo títulos de historias como: “¿Dónde está Nicolás?”, “El zorro holgazán”, “¿Me cuentas un cuento?” y “Quiero ese lugar”, los cuales se encuentran publicados desde el 2016, formando una colección de cuentos escritos. Los cuentos infantiles mencionados se distinguen por los detalles y características que poseen, tales como: ilustraciones grandes y coloridas, extensión breve de los relatos, texto reducido en cada página, e historias y temas fantásticos. Además, al final de cada historia se incluyen actividades que los párvulos pueden realizar, las cuales se presentan en hojas de trabajo con indicadores de logro y están relacionadas a los elementos de los cuentos.

Existe también una recopilación de cuentos tradicionales adaptados a los niños desde los 5 años, titulada “El libro de los niños”, la misma que fue publicada en el año 2015 y estuvo bajo el diseño de la Secretaría del Buen Vivir, Ministerio de Educación y Ministerio de Cultura y Patrimonio. En este se busca trabajar virtudes y valores en los escolares, mediante distintos cuentos cortos sobre temas como: honestidad, respeto, gratitud, perseverancia, humildad, bondad, etc.

Se destaca que el MINEDUC pone a disposición, de los docentes y padres de familia, material didáctico de lectura y cuentos infantiles para la primera infancia, los cuales son acordes a las edades a las que están dirigidos y propician el desenvolvimiento de distintas destrezas. Además, por su diseño y factibilidad pueden ser empleados en distintos contextos, tanto en el hogar como en la escuela, lo cual contribuye a una presencia constante de la literatura en la infancia.

1.3. El cuento motor: Origen, definición y caracterización

Dentro de las aulas, los docentes emplean diversas estrategias para estimular el desarrollo integral en los infantes, entre estas se encuentran: el teatro, la danza y la música; sin embargo, existe un recurso que puede integrar complementariamente todas estas estrategias, el cual es el cuento motor, que tuvo su origen hace años atrás.

En Suecia en el año de 1910, se evidenció por primera vez una variación del cuento infantil, cuando Josef Thulin, director del Instituto Sud-Sueco de Gimnasia, combinó el cuento con los ejercicios físicos para fortalecer las actividades de Educación Física en Educación Infantil; él creía que el cuento era un recurso apto al que se podían integrar acciones y movimientos durante su narración, surgiendo así el cuento-ejercicio (Gómez, 2019). Posteriormente esta estrategia, según Otones y López (2014), tuvo diversas variantes como: el cuento cantado, representado y jugado, hasta llegar a definirse en la actualidad como cuento motor.

En el campo de estudio de este recurso didáctico se destaca José Luis Conde Caveda, quien desde los años 90 ha desarrollado artículos y libros sobre los cuentos motores, en donde define a este recurso como relatos que mientras son narrados ofrecen oportunidades de participación, además son entretenidos y propician el juego en su estructura para fomentar el desarrollo integral del infante (Conde, 2008).

También, en palabras de Méndez y Fernández (2013) se establece al cuento motor como una experiencia vivenciada de manera colectiva, en una historia representada y escenificada a partir del movimiento. Además, este recurso didáctico conserva la estructura del cuento infantil, pues es un relato corto y fantástico con argumento y personajes sencillos. Sin embargo, involucra la participación activa de los infantes y los maestros, a razón de que mientras se están narrando las

historias se realizan rimas, canciones, dramatizaciones y dinámicas relacionadas a la trama del cuento motor (Iglesia, 2008).

En este recurso didáctico el cuerpo tiene gran importancia, puesto que trabaja más que en una narración tradicional, permitiendo a los niños acompañar lo que escuchan con movimientos corporales, a razón de que “(...) del relato dimanen propuestas en las que los alumnos participan, emulando personajes, desde la acción motriz dotada de significado y vivenciada desde la distintividad personal” (Ruíz, 2011, como se citó en Laso, 2014, p.19). Cerezo y Ureña (2018) enfatizan el uso del cuento motor pues genera interés en la primera infancia, propiciando espacios de protagonismo en donde los niños pueden desenvolver su creatividad e imaginación de distintas maneras.

Además, se destaca el trabajo de Jesús Ruíz Omeñaca, creador de cuentos motores para trabajar en la educación infantil y primaria, sus obras permiten crear situaciones de juego, cooperación, convivencia y de creación, entre las cuales se encuentran: “La luna de las cerezas rojas”, “Linsay y el bosque de bambú”, “Ljsalfar y los niños del viento”, “La llave de Xantay”, entre otros. Las descripciones de sus cuentos motores mencionan que estos propician espacios didácticos en donde se desarrollan procesos de enseñanza-aprendizaje, puesto que las actividades de los cuentos permiten el trabajo individual y grupal, en un espacio armonioso, cómodo y seguro; además, sus obras pueden emplearse a lo largo del periodo escolar en varias sesiones como un hilo conductor de las prácticas educativas (Ruíz, 2013; 2014; 2015). De esta manera se estimula en los estudiantes su creatividad, imaginación, habilidades motrices y capacidad cognitiva.

Un cuento motor posee características de fondo y de forma, según varios autores como Castellares (2018), Conde (1995, como se citó en Laso, 2014) e Iglesia (2008) las características de fondo son las siguientes:

- *Fomenta el interés y el desarrollo del lenguaje:* el cuento motor despierta el interés de los niños por descubrir y explorar historias, como una anticipación a la lectura y escritura, introduciéndolos en el mundo sorprendente de los libros; desarrollando de esta forma su lenguaje comprensivo, expresivo, descriptivo y vocabulario.
- *Comprende un desarrollo integral:* este recurso, al abarcar un contexto de reto y aventura, desarrolla las dimensiones cognitiva, motriz, social y emocional en los párvulos; representando una formación integral que incluso puede unir el trabajo de varias áreas de aprendizaje para globalizar la enseñanza.
- *Protagonismo del infante:* las historias de los cuentos motores permiten que los niños se impliquen en las mismas, al presentar diversas actividades que dan paso a su protagonismo, el cual les permite aprender, interactuar e integrarse activamente.

En cuanto a las características de forma, Conde (2008) y Ruíz (2011, como se citó en Romero, 2019) señalan que un cuento motor debe: definirse con un carácter narrativo, tener continuidad desde el inicio hasta el final de la historia, poseer un hilo argumental continuo y establecido, guardar relación entre los elementos del relato, tener un orden cronológico con introducción, desarrollo y desenlace sin llegar a tener una extensión larga, integrar momentos para el desarrollo motriz, y los propios personajes del cuento motor pueden ser los narradores del mismo.

Luego de conocer el origen, las definiciones y las características que este recurso posee, desde la perspectiva y los postulados de diferentes autores, se procede al análisis de los diversos tipos de cuentos motores, los cuales se diferencian según los elementos que participan en su desarrollo.

1.3.1. Tipos de cuentos motores

Los cuentos motores son un recurso didáctico que trabaja diferentes dimensiones al mismo tiempo, en un espacio creativo, interesante y diferente, que incentiva el desarrollo de los infantes mediante su participación activa en las actividades que se llevan a cabo en este recurso. Cada cuento motor puede estar integrado por diversos elementos, los cuales los diferencian según las características que poseen. Así, Castellares (2018), Laso (2014) y Wajari (2020) distinguen cuatro tipos de cuentos motores, entre estos se encuentran:

1.3.1.1. Cuento motor sin materiales. Este tipo de cuento motor se caracteriza por ser el más acertado para trabajar el desarrollo socioemocional, pues los infantes desarrollan su autonomía y sentido de exploración del medio en el que se desenvuelve la historia, al no poseer materiales con los que representar las acciones descritas en el cuento (Castellares, 2018). El papel del docente es importante en este recurso, debido a que se convierte en un guía que dota de información clara y sencilla a los escolares, permitiendo que fortalezcan su creatividad e imaginación al participar en la narración.

1.3.1.2. Cuento motor con materiales musicales. Este tipo de cuento motor parte del cuento motor con materiales, pero centra su atención en los elementos o recursos musicales, es decir, instrumentos fáciles de manipular o interpretar, como: flauta, pandereta, cascabeles, tambores, maracas, etc., mismos que intervienen en el desarrollo de las actividades. Este tipo de cuento se destaca por potenciar las capacidades auditivas y perceptivas de los infantes, al igual que los procesos cognitivos tales como la atención y la concentración (Wajari, 2020). En este tipo de recurso con la interpretación de instrumentos se propician movimientos, simulaciones y dramatizaciones, las cuales permiten al infante explorar sus posibilidades motrices, sea de forma guiada o espontánea.

1.3.1.3. Cuento motor con materiales alternativos o de reciclado. El cuento motor con materiales alternativos o de reciclado se identifica por ser el más complejo de todos, puesto que necesita de materiales que deben ser contruidos con anterioridad. Es por esto que los maestros deben narrar las historias, y junto a todos los niños averiguar qué elementos se pueden utilizar para representar el cuento. Se compone de cuatro pasos: escucha inicial del cuento, exposición de los materiales que se podrían elaborar, construcción de los mismos con recursos reciclados y, finalmente, la representación de la historia con estos elementos (Castellares, 2018; Laso, 2014; Wajari, 2020). Es recomendable emplearlo con niños mayores de cuatro años porque involucra una mayor capacidad de comprensión y atención, así como de tiempo para su elaboración, razón por la cual se convierte en el recurso menos utilizado.

Una vez reconocidos y detallados los tipos de cuentos motores, sus materiales, elementos y características, se procede a identificar los aportes que este recurso genera en el desarrollo infantil y las diferentes áreas que lo componen.

1.3.2. Aportes del cuento motor al desarrollo infantil

El cuento motor, como recurso didáctico, presenta grandes aportes al desarrollo infantil integral de los escolares, pues es una herramienta que incentiva el fortalecimiento y adquisición de habilidades y conocimientos en los párvulos, en las áreas: psicomotriz, socioemocional, cognitiva y lingüística.

1.3.2.1. Área psicomotriz. Gómez (2015) e Iglesia (2008) mencionan que el cuento motor trabaja elementos y habilidades psicomotrices, las cuales se fortalecen en los niños con el paso de su desarrollo en la primera infancia. Esto se debe a que los infantes emplean su cuerpo y mente como un medio de aprendizaje y comunicación durante la ejecución de los trabajos psicomotrices que realizan.

De esta manera cuando los niños saltan, corren, caminan y trotan durante el cuento motor, fortalecen las dimensiones que componen su psicomotricidad, la misma que para Condemarín et al. (2016) comprende la realización de movimientos como una manifestación del individuo en relación a las características de su contexto o situación en la que esté inmerso, entrelazando lo físico con lo psíquico. También, Pacheco (2015, como se citó en Mendieta et al., 2017) expresa que es mediante la psicomotricidad en donde la persona toma conciencia de su propio cuerpo, durante todas las actividades y momentos que vivencia, adaptándose a sus pares y al entorno; mediante la psicomotricidad el infante se desarrolla de manera integral, pues le permite desenvolverse, entender y controlar su propio cuerpo.

El desarrollo de la psicomotricidad comprende un proceso evolutivo en la primera infancia, por lo que, tomando en cuenta lo mencionado, a continuación, se reconocen las dimensiones de la psicomotricidad y cómo estas se fortalecen a través de la práctica del cuento motor.

La *dimensión motriz* comprende: coordinación dinámica global, equilibrio, relajación, disociación de movimiento y eficiencia motriz. La *dimensión cognitiva* integra: esquema corporal (imagen y concepto corporal), estructuración espacial y temporal, lateralidad y direccionalidad. Y, la *dimensión afectiva* representa un papel importante porque motiva a los párvulos a desarrollar todas las actividades motrices y cognitivas que se planteen (Condemarín et al., 2016). Así, durante la ejecución del cuento motor existen oportunidades de participación y juego donde el principal instrumento de los niños para desenvolverse es su cuerpo, por lo que se trabajan activamente las tres dimensiones de la psicomotricidad, cuando se expresan mediante el lenguaje corporal y participan en actividades que involucren: marchar, caminar, arrastrarse, gatear, flexionar el cuerpo (extremidades superiores e inferiores), saltar, reproducir posiciones y realizar ejercicios de orientación.

Finalmente, en relación a los hábitos de vida saludable, Gómez (2015) e Iglesia (2008) mencionan que a través del cuento motor los párvulos participan en sus primeros acercamientos al ejercicio físico, mediante las diferentes actividades motrices que realizan, como: saltar, correr, agacharse, bailar, entre otros, pues al practicarlas activamente se generan hábitos que irán mejorando y guiando sus futuras costumbres.

1.3.2.2. Área socioemocional. Para Vygotski (1996, como se citó en Da Silva y Calvo, 2014) “las emociones están presentes desde el inicio de la vida humana y se transforman en la relación establecida con el mundo objetivo” (p. 20). De esta manera, se comprende a las emociones como todo aquello que el ser humano puede sentir en relación a sí mismo y a los demás. Por lo que el cuento motor al ser un recurso integrador dentro del aula, permite la participación activa de todos los escolares y la experimentación de emociones, sentimientos y valores, los cuales se presentan en las acciones y temas tratados en este recurso.

Además, las emociones no solamente comprenden una experiencia interna de cada persona, sino también una manifestación externa de comunicación (Gallardo, 2007). Y en el cuento motor las actividades permiten a cada niño practicar la expresión y comprensión de lo que siente él mismo y los demás; por ejemplo, en la interpretación de canciones o en la ejecución de movimientos, la actitud y el énfasis con el que cada infante desarrolla dichas acciones varía dependiendo la emoción que posee durante ese momento, exteriorizando los sentimientos de su interior.

Para trabajar el desarrollo de las emociones y sentimientos en el espacio escolar se destaca la educación emocional, pues para Aresté (2015) “debe ser eficaz y duradera en el tiempo con el objetivo de mejorar la calidad humana tanto a nivel personal como en su convivencia social” (p. 18). En esta educación, el docente adquiere el rol de guía en la expresión, comprensión y canalización de emociones mediante las actividades, tareas o estrategias que se propongan en el aula, siendo el cuento motor un recurso que enriquece la experiencia y la autorregulación en las diferentes etapas que lo componen.

Además, en este recurso están presentes áreas artísticas como: música, dramatización, baile y canto, las cuales benefician el despertar de la sensibilidad de los niños, habilidad que les permite valorar y reconocer distintas formas de llevar a cabo una actividad; además, la sensibilidad les

permite interpretar las cosas de distinta manera y mejorar sus habilidades de socialización (Gómez, 2015; Iglesia, 2008).

Es importante destacar que el área socioemocional no está separada de las demás áreas del desarrollo, sino que representa la base necesaria para diversas habilidades tanto cognitivas como lingüísticas.

1.3.2.3. Área cognitiva. El cuento motor genera aportes en el desarrollo de la creatividad e imaginación, dos procesos cognitivos importantes para el desenvolvimiento del infante. Así como también a sus capacidades cognitivas, tales como: atención, concentración, memoria, percepción, etc., pues las actividades dinámicas presentes en el cuento motor les permiten a los niños emplear y consolidar estos procesos (Gómez, 2015; Iglesia, 2008).

Dichos procesos tienen lugar en el cerebro, el cual se desarrolla ampliamente en la primera infancia. Ortiz (2014) menciona que el cerebro infantil aprende en la interacción del individuo con el medio, adquiriendo y relacionando estímulos que generan respuestas o conocimiento, en un proceso dinámico y coherente entre los elementos que componen el cerebro. Así, el cuento motor, al ser una fuente enriquecedora de experiencias y estímulos, presenta un espacio activo para el desarrollo cognitivo de los escolares, quienes ejercitan y fortalecen sus redes y circuitos neurales con las consignas que siguen en este recurso didáctico. Asimismo, para llevar a cabo prácticas adecuadas que enriquezcan el desarrollo cognitivo, el docente debe ser facilitador de procesos de exploración, reflexión y creación, acompañando y guiando la capacidad de pensar de los infantes, es decir, enseñarles a pensar (Jara, 2012).

El cuento motor trabaja diversos contenidos pues tiene una metodología globalizadora e interdisciplinar, la cual le permite abarcar contenidos teóricos de manera lúdica. Así mismo, para que la actividad contribuya a su aprendizaje, esta debe ser innovadora y del agrado de los niños,

facilitando la interiorización de los contenidos de forma más significativa que si los hubiesen adquirido de manera teórica y memorística (Hernández, 2016; Pérez et al., 2013). De esta manera el docente puede trabajar con el cuento motor diferentes contenidos presentes en el currículo, integrados en los ejes de desarrollo personal y social, descubrimiento del medio natural y cultural, y expresión y comunicación; al ser un recurso flexible y con gran capacidad de adaptación e integración.

1.3.2.4. Área lingüística. Durante toda la vida, los individuos desarrollan y adquieren habilidades lingüísticas, verbales y no verbales, las mismas que les permiten actuar en el entorno que los rodea. En la primera infancia, se genera una base de todas las dimensiones del desarrollo lingüístico, tanto en su contexto familiar como educativo. Estas dimensiones son: fonológica, fonética, semántica, morfosintáctica y pragmática.

Para Berko y Bernstein (2010) y Yopez y Padilla (2021) la *dimensión fonológica* se refiere a la identificación y comprensión de los sonidos y patrones sonoros que componen las palabras, es decir, de los fonemas; y la *dimensión fonética* es la emisión o producción de estos sonidos. La *dimensión semántica* hace referencia al aprendizaje, comprensión y exploración del significado de las palabras, y al aumento del vocabulario. Los mismos autores mencionan que la *dimensión morfosintáctica* se refiere a la organización de las palabras dentro de una frase para la construcción de oraciones. Y la *dimensión pragmática* se refiere al uso del lenguaje en una situación determinada y al conjunto de reglas y normas que pueden existir para participar en situaciones sociales.

Con base en lo mencionado, se puede recalcar que el cuento motor fortalece y potencia cada una de estas dimensiones durante todo su desarrollo, pues el constante desenvolvimiento de los niños y la guía del docente involucran el lenguaje como medio primordial de comunicación.

Como parte del acercamiento al lenguaje, dentro del contexto educativo se realizan actividades de animación a la lectura, que para Chaves (2015) deben comprender: “buenas propuestas bien organizadas y en actividades reales que respondan a las demandas de los niños y las niñas en un ambiente creativo, entretenido y agradable, que representen un camino directo hacia la lectura” (p. 4). Es así que la animación a la lectura puede fomentar el impulso de los niños para participar en procesos de prelectura y escritura, y desarrollarse a través del cuento motor.

Este recurso didáctico aporta a todas las áreas del desarrollo infantil, como se ha manifestado en los postulados de la dimensión psicomotriz, socio emocional, cognitiva y lingüística, por lo que resulta importante reconocer cómo emplear el cuento motor en las aulas de clase, tomando en cuenta sus fases y recomendaciones.

1.4. El cuento motor como recurso didáctico

Los cuentos motores como recurso didáctico representan una oportunidad de trabajar y fortalecer distintas áreas del conocimiento en las aulas, propiciando un espacio interdisciplinar, tanto de enseñanza para los docentes como de aprendizaje activo para los escolares. Además, según Bettelheim (1995, como se citó en Otones y López, 2014) “para que el cuento motor sea considerado una buena herramienta pedagógica debe mantener la atención del niño, así como divertirlo y potenciar su curiosidad” (p. 31). Es por ello que se deben tomar en cuenta las tres fases del cuento motor y las recomendaciones para la representación de este recurso didáctico.

1.4.1. Fases del cuento motor

Para Ceular (2009, como se citó en Montenegro, 2020) y Hernández (2016) existen tres fases a considerar al aplicar el cuento motor en las aulas, y en cada una de ellas participan tanto los educadores como los escolares.

1.4.1.1. Primera fase: Animación. Según Ceular (2009, como se citó en Montenegro, 2020) y Hernández (2016) en este momento se realizan dos actividades: la presentación del cuento a narrar y el calentamiento para las actividades físicas. La presentación puede involucrar actividades lúdicas y de animación que les permitan a los infantes adentrarse en la historia que se va a desarrollar, también, en caso de que para el cuento se utilicen materiales, estos serán presentados durante esta fase. Y para el calentamiento se pueden realizar ejercicios de estiramiento y relajación, que den paso al desenvolvimiento de los niños en cada consigna que vayan a interpretar.

1.4.1.2. Segunda fase: Principal o central. Hernández (2016) menciona que en esta fase se llevan a cabo las diferentes acciones que componen la narración y se persiguen los objetivos del cuento motor. Durante esta fase se conocen los protagonistas, las acciones y los escenarios en los que la historia se va a desarrollar, lo que permitirá que los escolares interpreten y reflejen las actividades que se plasman en el cuento, utilizando su cuerpo y materiales, en el caso de que sean necesarios. Además, el docente dará y participará de consignas que permitan alcanzar los propósitos de este recurso.

1.4.1.3. Tercera fase: Vuelta a la calma. Ceular (2009, como se citó en Montenegro, 2020) y Hernández (2016) mencionan que dentro de esta fase se da el cierre de la sesión, mismo que puede estar acompañado de actividades de relajación o juegos paliativos, para calmar a los infantes luego de haber participado en el cuento motor. Algunas de las actividades que se pueden realizar son yoga para niños, control de respiración en diferentes posiciones (de pie, sentados, acostados, etc.), ejercicios de estiramiento, y juegos que poco a poco calmen la energía empleada por los niños cuando intervinieron en el cuento motor.

En la representación de este recurso didáctico es esencial que se cumplan las tres fases mencionadas anteriormente, guardando un orden en la sesión debido a la interrelación entre cada fase y a su vez sacar provecho a cada momento. A continuación, se detallarán las recomendaciones a considerar durante la representación.

1.4.2. Recomendaciones para aplicar el cuento motor

Las recomendaciones a tomar en consideración para llevar a cabo la aplicación del cuento motor en el aula de clases se pueden dividir en dos apartados: recomendaciones para organizar previamente la aplicación y recomendaciones para narrar la historia durante su aplicación.

1.4.2.1. Recomendaciones para organizar la aplicación del cuento motor. Castellares (2018) y Hernández (2016) mencionan con relación al espacio que este debe ser amplio para la aplicación de la sesión, puede ser: el aula de clases, el patio, las canchas o el aula de psicomotricidad o gimnasia; lo importante es que permita el desenvolvimiento de los niños y se tomen en cuenta los espacios disponibles en la institución educativa. Además, los autores enfatizan que, si las actividades del cuento motor requieren de material, este debe ser preparado con anterioridad, factible y también acorde a la historia que se va a contar.

Castellares (2018) destaca que el número de participantes recomendado puede ser de entre 10 y 20 niños, contando también con su docente, todo esto con la finalidad de que cada uno de los escolares sea partícipe y protagonista de la narración. Así también, las sesiones pueden tener una duración entre 10 y 20 minutos para los infantes de Educación Inicial, y conforme avancen en los siguientes niveles educativos los cuentos motores pueden ser más extensos.

Finalmente, Hernández (2016) resalta el papel del docente en la organización del cuento motor, pues es el encargado de conocer previamente la historia y todos los elementos que la

conforman, para saber cómo llevarla a cabo, en qué momentos se debe pausar y cuándo se debe seguir. También, es el responsable de desarrollar la actividad de una manera dinámica y adaptable a las necesidades de los niños, tomando en cuenta los objetivos a alcanzar con la aplicación de este recurso didáctico.

1.4.2.2. Recomendaciones durante la narración del cuento motor. Para Castellares (2018) y Hernández (2016) el papel del docente durante el desarrollo de la actividad es muy importante, puesto que él también debe ser un participante de las acciones que se desarrollen en el cuento motor, fortaleciendo la relación educador-estudiante. Además, debe ser el modelo a seguir de muchas de las consignas propuestas en la narración; y su lenguaje debe ser de fácil entendimiento, tener un tono de voz adecuado, y fomentar la participación activa de los infantes, con sus ideas y sentimientos en cada actividad a realizar. También, es importante que tenga en mente estrategias alternativas en caso de que exista algún inconveniente en el aula.

Hernández (2016) resalta que es importante respetar el desenvolvimiento de los niños, lo cual puede abarcar pausas que les permitan descansar y prevenir la acumulación de cansancio y desinterés. También, Castellares (2018) destaca que al final de la sesión se debe brindar un espacio de diálogo con los escolares para conocer sus opiniones y apreciaciones de la experiencia, además se puede trabajar su comprensión y expresión oral con base en la historia escuchada a través de preguntas.

Para finalizar, Castellares (2018) y Hernández (2016) enfatizan que luego de la actividad con el cuento motor, se pueden realizar otras actividades con relación a la historia representada, como son: trabajos grafoplásticos (dibujos, modelado, murales, collages, entre otros) y la interpretación de canciones, que permitan potenciar el interés de los infantes.

En este primer capítulo se ha recogido la información necesaria para comprender la primera categoría de estudio: el cuento motor. Reconociendo a este recurso didáctico como una variación del cuento, en el que se involucran actividades de participación, tales como: danza, música y teatro, las mismas que permiten el movimiento durante el desarrollo de la narración. Sin embargo, conserva la estructura del cuento al ser un relato corto, fantástico, con ideas sencillas, y organizado cronológicamente.

Además, se reconoce que el cuento motor presenta aportes significativos al desarrollo infantil, abarcando cada una de sus áreas por la interdisciplinariedad que posee esta herramienta didáctica, y protagonizando el rol de los escolares para fortalecer sus aprendizajes y conocimientos. También, se distinguen las tres fases de aplicación del cuento motor, y las recomendaciones a considerar para saber cómo planificar y aplicar este recurso didáctico.

Capítulo II: El pensamiento creativo

Este segundo capítulo está enfocado en comprender teóricamente el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años. Por lo que se parte desde la definición del pensamiento y el pensamiento creativo, de manera que se dé paso al abordaje teórico de los procesos cognitivos que forman parte de este pensamiento, los cuales son la imaginación y la creatividad, desarrollados desde la infancia para conocer y comprender al pensamiento creativo en esta etapa. Luego, se analizan las características e hitos del desarrollo de los procesos cognitivos mencionados, los cuales conforman el desenvolvimiento del pensamiento creativo en la edad de 3 a 5 años; y, con base en este apartado, se describe cómo estimular el pensamiento creativo considerando el rol de los principales actores educativos: niños, maestro y ambiente, para propiciar un espacio educativo con actividades que estimulen dicho pensamiento. Finalmente, se analizan las destrezas presentes en el Currículo de Educación Inicial Ecuatoriano para el Subnivel Inicial 2, de manera que se vislumbre la presencia del pensamiento creativo en este documento.

2.1. Definición: Pensamiento y pensamiento creativo

Los seres humanos poseen una habilidad singular que los diferencia del resto de especies en el mundo, esta es la capacidad de pensar, la que es única en cada persona y posibilita su desenvolvimiento en el entorno. Piaget y Vygotski abordan el origen de esta capacidad y donde se encuentra el mismo; por un lado, Piaget (1972, como se citó en Segovia, 2000) destaca que el pensamiento surge cuando “al interactuar con un objeto nuevo, se activa un esquema que permite asimilar tal objeto; a su vez, este contacto hace que se modifique el esquema para que pueda incluir la nueva forma de actuar con el nuevo objeto” (p.25). Y, por otro lado, Vygotski (1998, como se

citó en Congo et al., 2018) plantea que el pensamiento se desarrolla como una construcción social, pues este es posible con base en la relación entre el individuo y el medio.

Entonces, el pensamiento tiene un origen social, de acuerdo con Piaget (1972, como se citó en Segovia, 2000) y Vygostki (1998, como se citó en Congo et al., 2018) este se da mediante la interacción de las personas en las diferentes etapas de la vida, dado que en el día a día los individuos tienden a socializar activamente y, mediante esta acción, desarrollan en su mente interpretaciones, nuevos conceptos y saberes. Además, se destaca que el ser humano es sociable por naturaleza y su pensamiento refleja la realidad en la que vive (Jara, 2012), según Villarroel (2012) esta interacción requiere del lenguaje, movimiento y sentidos, como medios facilitadores en las relaciones humanas que generan pensamiento. De esta forma, se comprende que el pensar abarca diferentes dimensiones del ser, que le permiten trabajar de manera globalizada para dar paso al desarrollo del pensamiento.

Para abordar la conceptualización de esta habilidad, se define al pensamiento como un acto que consiste “en la manipulación manifiesta e implícita de cosas y situaciones como procesos preliminares frecuentemente dirigidos a prácticamente otras actividades inmediatas (...)” (Kantor, 1924-26, como se citó en Segovia, 2000, p. 28). Por lo que el acto de pensar en cada individuo se basa en transformar información almacenada en la memoria, con la finalidad de responder ante demandas o situaciones en el presente. A su vez, el pensamiento es una acción constante que entrelaza todo aquello que se encuentra en la mente, pues Vygotski (1993, como se citó en Duque y Packer, 2014) menciona que “todo pensamiento tiende a unir algo con algo, tiene movimiento, corriente, desarrollo, crea una relación entre algo y algo, cumple una función, hace una tarea, resuelve un problema” (p. 51).

También, Segovia (2000) destaca que el pensamiento es un proceso previo a dar o interpretar una idea, porque el individuo piensa antes de actuar con el propósito de generar una participación adecuada y un mejor resultado; a razón de que el pensar es “la capacidad de planear y dirigir en forma oculta una conducta posterior, lo que prevenía de errores o permitía postergar las acciones para posibilitar adaptaciones mejores en duración y efectividad” (Segovia, 2000, p. 24). Además, el pensamiento permite afrontar situaciones de la vida cotidiana como la solución de conflictos, la toma de decisiones, la representación mental del entorno y la expresión de ideas internas (Bruno, 1988, como se citó en Vintimilla, 2010).

Para Arboleda (2013) la habilidad de pensar es un acto mental y experiencial. Por un lado, es mental “porque requiere el uso de mecanismos y operaciones, según el caso, reflexionar, analizar, inferir, colegir, clasificar, resumir, (...) entre otras; así mismo, el uso de representaciones y estrategias de cara al propósito formulado” (p. 7). Lo que permite entender al pensar como los diferentes procedimientos que realiza la persona de forma interna, en su mente, para cumplir con objetivos planteados con anterioridad.

Y, por otro lado, es experiencial “dado que el sujeto debe vivir y reflexionar de manera crítica y actuante (sobre) los episodios propios de la aplicación y uso de sus talentos y potenciales afectivo intelectuales en contextos dados del mundo real, inclusive de mundos posibles” (Arboleda, 2013, p. 7). Entonces, para desarrollar el pensamiento se necesita vivenciar y poner en práctica las posibilidades que cada persona posee, de manera que se pueda aprender y analizar estas experiencias con el fin de potenciar el pensar.

Se resalta que el pensamiento es propio del ser humano y permite explicar, fundamentar, proponer, crear y argumentar, a través de una recolección e interpretación de estímulos externos que conforman las bases para el proceso del pensar. El pensamiento, al ser tan amplio, se divide

en diferentes tipos, tales como: pensamiento crítico, lógico, simbólico, creativo, entre otros. Cada uno de ellos con características que los distinguen entre sí, sea por el tipo de conocimiento al que permiten llegar o por el proceso que siguen para alcanzar este resultado.

El *pensamiento creativo*, según Cevallos (2016), es la libertad que posee cada persona para pensar de forma diferente, lo cual le permite imaginar y crear a partir de lo conocido, dando soluciones ante cualquier situación. Además, Carranza (2021) y Torrance (1977) destacan que el pensamiento creativo es un proceso mental compuesto por varios pasos que, sin importar el orden de los mismos, conllevan a la creación de propuestas y la resolución de dudas. Los autores mencionados destacan la flexibilidad que posee el pensamiento creativo, al permitir la exploración de diversos caminos, ideas o propuestas que posibilitan alcanzar un propósito planteado.

Pacheco (2003) define que el pensamiento creativo “se pone en acción cada vez que el individuo se encuentra ante un determinado problema, que requiere de él una resolución, que emane de un conocimiento sensible y una flexibilidad mental” (p. 23). Asimismo, el pensamiento creativo “es una habilidad que tiene la mente que les permite a las personas tener pensamientos útiles e innovadores para ser utilizados con un propósito establecido” (Van der Hofstadt y Román, 2006, como se citó en Ramírez, 2014, p. 69). Así, el pensamiento creativo está sustentado en la capacidad de dar solución a problemáticas, generar propuestas innovadoras y enfrentar la realidad cambiante de la sociedad.

Se destaca que el pensamiento creativo es una característica esencial a fomentar en la primera infancia, pues esta les será útil a los niños al ser “(...) futuros ciudadanos que deberán enfrentarse a un mundo cambiante, que exige saber solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos de actuación donde se encuentren” (Medina et al., 2017, como se citó en Barba et al., 2019, p. 335). Además, Jara (2012) señala que en esta etapa el

desarrollo del pensamiento creativo debe estar guiado por el adulto que acompaña a los infantes, mediante la organización de espacios que permitan enlazar la mente y el mundo real; de esta forma, cada niño podrá fomentar su pensamiento creativo con seguridad y confianza en un espacio interactivo.

Además, la educación, como espacio frecuente en la infancia, es fundamental para potenciar los procesos cognitivos de los escolares, puesto que las capacidades y conocimientos adquiridos en este lugar les permitirán generar nuevas ideas y soluciones a lo largo de su vida. Pues “la educación infantil deberá favorecer y mejorar las habilidades del razonamiento mediante la reflexión individual y el diálogo, partiendo de que el niño tiene muchas capacidades y que puede desarrollarlas en niveles superiores” (Villaroel, 2012, p. 86). De esta forma el pensamiento creativo es importante, porque facilita la autonomía del escolar y fomenta su capacidad de creación para plasmar ideas en diferentes contextos, acción que le permite desarrollar una mentalidad abierta ante nuevas propuestas y posibilidades (Varías, 2022).

Una vez analizados los conceptos acerca del pensamiento y el pensamiento creativo, al igual que su presencia en la Educación Infantil, se procede a reconocer los procesos cognitivos que componen a este tipo de pensamiento, a través de distintos postulados y autores que permitan su comprensión.

2.2. Procesos cognitivos del pensamiento creativo

La creatividad y la imaginación son dos procesos cognitivos que participan en el pensamiento creativo, refiriéndose a procesos cognitivos como estructuras mentales que posibilitan interpretar el mundo, mediante la información que se recibe, almacena y transforma (Bruner et al., 1999, como se citó en Manrique, 2020); por lo que están presentes en todo momento

y forman parte esencial del desarrollo de los conocimientos y habilidades de los individuos. Tanto creatividad como imaginación se diferencian y se complementan entre sí, por lo que resulta necesario caracterizar ambos procesos.

2.2.1. La imaginación

El proceso imaginativo permite la representación y transformación de la realidad en la mente, como un reflejo o fantasía, esta última con mayor presencia en la primera infancia, donde la imaginación es más libre y espontánea y se presenta en toda actividad que el niño realice, mediante sus acciones, palabras o creaciones. A través del tiempo se ha definido a este proceso cognitivo en diferentes postulados, llevándolo a ser un ámbito importante de estudio con aportes de diversos autores.

La imaginación, también conocida como *insight* (visión interna), según Arzube (2018) es la creación de nuevas representaciones mentales, pues permite que mediante los recuerdos se moldeen infinitas ideas en la mente, llegando en algunas ocasiones a traspasar los límites de la realidad como se conoce. Además, Vygotski (1986) menciona que la imaginación es la base de toda creación en la vida, sea artística, científica o técnica. Por lo que, basándose en los autores, se define a la imaginación como la capacidad de *crear en la mente*, con el objetivo de idear nuevas propuestas en diferentes contextos, considerando las experiencias y los conocimientos acumulados que posee el individuo.

Maier (1970, como se citó en Alessandroni, 2017) y Ucha (2009, como se citó en Arzube et al., 2018) destacan que la imaginación también es la habilidad de afrontar problemas, pues ambos autores mencionan que a través de la transformación de la realidad se generan ideas que pueden solucionar conflictos y necesidades, a nivel individual y también colectivo. A razón de

esto, la imaginación se considera esencial para el desenvolvimiento de las personas, pues día a día y en cada etapa de la vida se presentan retos de distinta índole, los cuales deben ser afrontados mediante el planteamiento de una solución a nivel mental que luego será expresada en la realidad.

Para llevar a cabo el proceso imaginativo se necesitan de experiencias ricas y diversas, las cuales se generan en la interacción y la relación del individuo con su medio. La imaginación depende significativamente de los recuerdos, y con cada elemento captado en la experiencia, sea sencillo o complejo, se estimula y propicia un mejor desempeño del proceso imaginativo (Arzube et al., 2018). Se reconoce que el ser humano está conectado con su entorno, pues de este recolecta información y también la transmite, por ende, la imaginación requiere del medio y de las experiencias en todo momento para producir imágenes e ideas.

Una etapa de la vida donde la imaginación es transversal es la primera infancia, donde los niños adquieren experiencias enriquecedoras al estar en contacto con el mundo que los rodea. Arzube et al. (2018) destaca que la imaginación es un “tesoro” en la niñez, y se da sin vergüenzas ni rodeos, pues “(...) los niños pasan gran parte de su tiempo imaginando, especialmente fantaseando” (p. 49). Asimismo, Vygotski (1986) menciona que la actividad imaginativa en la niñez se manifiesta principalmente al jugar con objetos o con el entorno; concordando con Piaget (1961-87, como se citó en Cárdenas, 2011), quién determina que en la infancia este proceso cognitivo se manifiesta en el juego simbólico o de imaginación, acción que permite simular acciones y objetos que no están presentes en la realidad.

Con referencia a lo descrito por los autores (Arzube et al., 2018; Piaget, 1961-87, como se citó en Cárdenas, 2011; Vygotski, 1986), los párvulos se caracterizan por la naturalidad de su capacidad imaginativa, presente en todos sus actos, la cual les permite crear mundos fantásticos y abrir los horizontes de su inteligencia con nuevas ideas, que a su vez les posibilitan afrontar retos

y generar diferentes propuestas, con práctica y acompañamiento en el entorno. Sin embargo, esta etapa no presenta la mayor amplitud imaginativa que se puede alcanzar, pues la experiencia infantil es diversa pero limitada en esas edades (Vygotski, 1986). Por lo que en la infancia se forma la base del bagaje de saberes necesarios que al crecer se fortalece para generar imágenes mentales, aunque pierde la libertad que posee en la niñez, donde se controlan menos los límites a los que la imaginación puede llegar.

Durante el proceso de la imaginación, en cualquier edad o momento, el cerebro desempeña un rol importante, pues almacena la información necesaria para dar origen a nuevas imágenes mentales. James (1890, como se citó en Zapata, 2021) reconoce la relación entre la imaginación y el funcionamiento cerebral, especialmente con el tálamo, parte del cerebro que recopila la información de los sentidos, fuentes de información naturales del ser humano. Vygotski (1986) añade que el cerebro puede ser creador, al combinar y reelaborar elementos de las experiencias vividas, a más de ser un órgano que recibe, conserva y reproduce conocimientos. Y, finalmente, James (1890, como se citó en Zapata, 2021) y Vygotski (1986) destacan que la imaginación, a más de tener lugar en el cerebro, necesita del mismo para desarrollarse, pues posibilita las acciones que forman parte de este proceso cognitivo y que originan imágenes mentales diferentes a lo conocido.

Las imágenes mentales, según Pérez (2020), son fruto de la imaginación, puesto que “(...) se refieren a las representaciones subjetivas de personas, objetos o situaciones que no se encuentran presentes en el momento actual y que pueden proceder de diferente modalidad sensorial” (p. 65). Entonces, las imágenes mentales procesan y transforman la información de manera diferente en cada individuo, y en la niñez representan todas las creaciones infantiles y fantásticas que los infantes puedan idear, de ahí el carácter subjetivo de las imágenes mentales, pues no son iguales entre los seres humanos.

A pesar de ello, se distinguen dos tipos de imaginación con base en los postulados de autores como Dyachenko (2010, como se citó en Díaz y Díaz, 2014) y Vygotski (1986):

- *Imaginación creadora/afectiva*: hace referencia a la construcción de nuevas y originales ideas al combinar lo conocido con la fantasía que caracteriza a este proceso cognitivo, tomando en cuenta recuerdos, experiencias, sensaciones, sentimientos, actos, entre otros (Vygotski, 1986). En la infancia la imaginación creadora es conocida como imaginación afectiva, y permite que los niños afronten situaciones conflictivas y desarrollen imágenes fantásticas ante diversas situaciones (Dyachenko, 2010, como se citó en Díaz y Díaz, 2014).
- *Imaginación reproductora/cognitiva*: a diferencia del tipo anterior, comprende la repetición de algo almacenado en la memoria, como una imagen mental idéntica a lo que existe en la realidad, plano de donde fue tomada la información inicialmente (Vygotski, 1986). En la primera infancia, la imaginación reproductora se reconoce como imaginación cognitiva y tiene por objetivo diseñar reflejos del mundo en la mente, los cuales favorezcan la construcción de la realidad en el cerebro de los niños (Dyachenko, 2010, como se citó en Díaz y Díaz, 2014).

Estos tipos de imaginación cobran importancia en el contexto donde se estén desarrollando, especialmente en la infancia, pues permiten que los niños comiencen a comprender todo aquello que los rodea y fortalezcan sus habilidades cognitivas para un mejor desempeño en el plano mental, lo que a su vez favorece al desarrollo en todas las áreas y mejora la adquisición de saberes y conocimientos.

El espacio educativo es uno de los lugares en donde se pretende propiciar el desarrollando de la imaginación en la infancia, pues es donde cada estudiante adquiere habilidades para ponerlas en práctica en la sociedad, espacio donde el proceso imaginativo cobra relevancia y las imágenes mentales favorecen a la resolución de problemas. A pesar de que las escuelas son un lugar donde se prioriza la teoría y el saber objetivo, “(...) involucrar a la imaginación puede realizar mejores resultados en el verdadero aprendizaje que se desea lograr en los niños, que muchas de las técnicas supuestamente eficientes que la desplazaron” (Arzube et al., 2018, p.41). Por lo que el rol de este proceso cognitivo debería revalorizarse, pues trabajarlo representa aportes beneficiosos al desarrollo, igual de válidos que aquellos generados por los contenidos académicos impartidos en los espacios educativos.

La importancia de comenzar el desarrollo de la imaginación en la infancia es significativa para un mejor desempeño de los niños. Pues “(...) les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida” (Arzube et al., 2018, p.43). Destacando que la imaginación motiva el fortalecimiento de todas las áreas del desarrollo en la infancia, como lo son la cognitiva, social, emocional, lingüística y también psicomotriz, al propiciar acciones que forman parte del proceso imaginativo que a su vez se une con el proceso creativo.

Los niños al poner en práctica sus procesos cognitivos, tales como la imaginación, comienzan a trabajar con su mente, teniendo conciencia de que pueden recordar, transformar y crear. Los párvulos desarrollan un control cada vez más voluntario de todo aquello que tiene lugar en su mente mientras crecen, lo que les permite aprovechar de mejor manera sus capacidades y reconocer los efectos de sus acciones en el entorno (Díaz y Díaz, 2014). Así, los infantes fomentan

la conciencia de sus actos, conocimientos y habilidades, lo que permite generar propuestas que favorezcan al entorno.

2.2.2. La creatividad

Desde la infancia se presentan distintas situaciones donde el individuo necesita generar una respuesta ante un estímulo captado, la misma que involucra reflexión, pensamiento, análisis y creación. Este proceso es conocido en el campo educativo como creatividad, pero, ¿cómo se define a la creatividad? De Bono (1986, como se citó en Villamizar, 2012) y Gardner (2001, como se citó en Villamizar, 2012) mencionan que la creatividad es una capacidad que permite resolver problemas cotidianos de manera diferente a la que se acostumbra, considerando las situaciones y el contexto en el que se encuentre la persona.

Esquivias (1997, como se citó en Esquivias, 2004) menciona que en cada individuo “la creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía” (p. 6). Además, para Ortiz (2014) la creatividad es una habilidad cognitiva que se manifiesta en el exterior a través de distintos medios. Así, se puede entender a la creatividad como aquella habilidad que le permite al sujeto afrontar los retos del día a día desde su experiencia y punto de vista, siendo algo que se puede enriquecer y manifestar con el paso de los años.

Por otra parte, Calvas (2011, como se citó en Vera, 2018) destaca que la creatividad es un proceso que se enriquece a lo largo de la vida, y se manifiesta al integrar y transformar las ideas que posee la persona. Y con relación a ello, Drevdahl (1956, como se citó en Villamizar, 2012) manifiesta que la creatividad se fortalece como una “capacidad de las personas para producir

composiciones, productos, o ideas de cualquier clase, los cuales son esencialmente nuevos, y previamente desconocidos para quien las produce” (p. 214).

Mackinnon (1980, como se citó en Vázquez, 2011) considera que la creatividad es un proceso que se distingue por la originalidad que presenta la persona creadora, la adaptación a los contextos y a las circunstancias de la creación, y la realización de este proceso; en este sentido, dicha capacidad puede ser exclusiva de cada persona y diferente a lo que se ha visto antes. También, es importante considerar que “la creatividad es útil y eficaz para la sociedad” (Mackinnon, 1980, como se citó en Vázquez, 2011, p. 3), pues todo lo material que existe en el mundo se generó gracias a la creatividad humana, que cambia constantemente junto a la sociedad y marca un proceso de evolución.

Para Vygotski (1996, como se citó en Guillén y Serrano, 2013) este proceso cognitivo es comprendido como aquella actividad creadora realizada por el hombre, independientemente si es reflejo de algo concreto del exterior o si únicamente es una construcción resultante de los procesos cognitivos del cerebro, que llega a ser manifestada por la propia persona. Lo que se considera como una conducta constructivista, evidenciada gracias a las acciones creadoras. Asimismo, Vygotski (1987) menciona que la capacidad creadora permite generar nuevas manifestaciones, mediante la conservación, combinación y modificación de experiencias pasadas. También, el autor destaca que la creación es indispensable desde la primera infancia, pues los pensamientos que evocan los niños no son iguales a la realidad que percibieron antes, sino que la transforman para satisfacer sus deseos y necesidades. De esta manera la creatividad es clave para el desarrollo del pensamiento infantil, tomando en cuenta que permite pasar de un plano mental a uno físico donde las creaciones del escolar se manifiestan en sus acciones.

Guilford (1980, como se citó en Vázquez, 2011) y Torrance (1962, como se citó en Santaella, 2006), a través de sus estudios analizan y profundizan en el desarrollo de la creatividad, por lo que plantean ocho habilidades que la caracterizan.

La *sensibilidad para los problemas*, referente a cuando la persona creadora es sensible a todo aquello que lo rodea, sean actitudes, problemas, necesidades, opiniones y sentimientos de su entorno; la *fluidez*, se refiere a la capacidad de recordar palabras, ideas o información de la propia mente, mismas que ya han sido aprendidas con anterioridad; la *flexibilidad*, es la facultad de adaptación, de reemplazar una idea por otra que encaje de mejor manera en el contexto; la *originalidad*, es el factor más determinante de la capacidad creadora y se caracteriza por poseer un carácter innovador, pues busca y utiliza soluciones novedosas y de gran aporte. La *elaboración*, donde se consideran los elementos necesarios y su relación para expresar la creación como tal. La *redefinición*, la persona creadora puede acomodar y acoplar ideas de nuevas maneras; el *análisis*, es la capacidad que posee el sujeto para separar cada una de las partes de un todo (o un conjunto) descubriendo nuevas conexiones; y finalmente la *síntesis*, mediante la cual se crean lazos entre todos los elementos que componen un todo (Guilford, 1980, como se citó en Vázquez, 2011; Torrance, 1962, como se citó en Santaella, 2006).

Además, Moles (1977, como se citó en Vázquez, 2011) destaca que la *memoria* y la *motivación* son importantes en el proceso creativo, entendiendo a la primera como el almacenamiento de información, que se encuentran a disposición para cuando se requiera, en especial al momento de emplear la imaginación; y a la segunda como el impulso que mantiene la acción, que influye completamente en el proceso creador.

En relación al proceso cognitivo, De Bono (1998, como se citó en Galvis, 2007) menciona que este es el resultado de la unión de un conjunto de procesos cognitivos que, mediante la

estimulación de distintas habilidades del pensamiento, generan diversas ideas, opiniones y productos creativos. Considerando lo mencionado, para Esquivias (2004) este proceso “permite integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo” (p. 3). Entendiendo al proceso creativo como el conductor de la creatividad, el cual sigue una serie de pasos organizados y secuenciados a través de la práctica de procesos cognitivos como: atención, concentración, memoria e imaginación, para llegar a un fin previamente establecido.

De la misma manera, Piaget (1896, como se citó en Rojas, 2004) manifiesta que en el proceso creativo es necesario comprender y transformar la información que proviene del entorno para ser integrada a los pensamientos del individuo, por lo que el saber fusionado es plasmado en la realidad gracias al potencial creativo de la persona. Por esto, es preciso enfatizar que todo proceso creativo surge a partir de un problema determinado, debido a que, mediante la capacidad perceptiva, el sujeto puede asimilar lo que sucede en la realidad para generar una conexión con el conflicto. De esta manera el pensamiento creativo de la persona se activa y comienza su trabajo, mismo que consiste en imaginar y crear soluciones para las situaciones que caracterizan al reto que enfrenta.

Dicho proceso se compone de cuatro fases. La primera fase, llamada *preparación*, parte del planteamiento de un problema y es en este momento donde el sujeto se encuentra frente al conflicto que pretende resolver. Luego, sigue la etapa de *incubación*, la cual guarda relación con la inspiración, y permite que el sujeto interiorice el problema para poder comprenderlo y abordarlo. Continúa la tercera etapa, que es la *iluminación*, caracterizada por la imaginación empleada para generar imágenes mentales. Y finalmente, está la cuarta etapa, la *evaluación y verificación*, en donde una vez seguidos de forma correcta y simultánea los pasos anteriores, se verifica y

comprueba el proceso desarrollado para proceder a la aplicación y comprobación de validez de las propuestas (Rojas, 2018).

En la mayoría de las instituciones se trabaja con el constructivismo, entendiendo al mismo como un proceso dinámico, activo e interactivo en donde el estudiante construye su propio aprendizaje, con ayuda de los materiales y recursos que se le brinden, así como de la orientación por parte del docente (Serrano y Pons, 2011). Este postulado permite distinguir que en las escuelas se pretende formar infantes creativos, que cuenten con la capacidad de resolver sus propios problemas, pero esto requiere de atención en algunos factores, como el espacio en el que se imparte el proceso de enseñanza y la participación del docente.

Brindar un espacio adecuado en la escuela permite que el niño explore, busque e investigue más allá de lo que conoce, es decir, sea un individuo libre, pues como menciona Santaella (2006) “la idea de creatividad está estrechamente ligada a la idea de libertad” (p. 102). Entonces, un ambiente flexible, libre e inspirador le dará al niño la seguridad que necesita para ser él mismo y actuar conforme sus necesidades. Y, es esencial recordar que los seres humanos se caracterizan por ser seres experimentales, indagadores y creadores, puntualizando que la creatividad es algo innato de las personas.

El papel que desempeña el docente dentro de este proceso es importante, pues se encarga de buscar e implementar metodologías innovadoras que permitan desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje que fortalezca y estimule la capacidad creativa de cada párvulo. Como menciona Cemades (2008), el docente debe confiar en las tareas o acciones que está realizando, así como también debe ser juicioso y flexible a los cambios que se puedan presentar y deba corregir para obtener los resultados esperados.

Entonces, para lograr lo mencionado, el educador debe prepararse de forma teórica y poner todos sus conocimientos en práctica. Además, es indispensable que posea una organización previa, que le permita tener un conocimiento y acercamiento sobre lo que se va a trabajar, observar el accionar de los infantes y guiar su proceso para alcanzar los objetivos que se han planteado con anterioridad.

2.3. Características del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años

Los primeros años de vida son esenciales para el ser humano, pues en estos existe un crecimiento y desarrollo importante que forma la base del desenvolvimiento de las personas, con características, habilidades, conocimientos y destrezas que se adquieren en esta etapa. Los infantes de 3 a 5 años potencian su curiosidad por investigar el entorno que los rodea, acción que permite el desencadenamiento de su pensamiento creativo junto con sus procesos cognitivos característicos, la imaginación y la creatividad; y da paso al fortalecimiento y adquisición de nuevas destrezas en edades posteriores.

El pensamiento creativo, imaginación y creatividad se desarrollan de forma integral, por lo que abarcan las cuatro áreas del desarrollo infantil: cognitiva, socioemocional, lingüística y psicomotriz; por esto las características de su desarrollo en niños de 3 a 5 años se presentan en cada una de las áreas, y describen cómo estas habilidades progresan con el paso de los años.

Mediante los postulados de los autores como: Duek (2010), La Haba et al. (2013), Papalia et al. (2012), Piaget (1983, como se citó en Congo et al., 2018), y Vergara (1997); se destacan hitos y características del desarrollo del pensamiento creativo, imaginación y creatividad en los infantes de 3 a 5 años, detallados en el siguiente cuadro.

Tabla 1

Características del pensamiento creativo por áreas del desarrollo en niños de 3-5 años

Pensamiento creativo (3 a 5 años)		
Áreas	Imaginación	Creatividad
<i>Cognitivo</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● En esta etapa los infantes poseen un pensamiento mágico y fantástico, dirigido hacia ellos mismos como parte de su egocentrismo a esta edad (Piaget, 1983, como se citó en Congo et al., 2018). ● Modelan o modifican la perspectiva de su entorno en su mente como parte de la inmadurez cognoscitiva presente en estos años (Papalia et al., 2012), especialmente a la edad de 4 a 5 años, donde los niños unen la fantasía con la realidad (La Haba et al., 2013) ● En esta etapa la memoria de los niños se consolida, integrando pensamientos, emociones y acciones que hayan llamado su atención, pues la capacidad de retención sigue siendo limitada a aquello que tuvo mayor impacto en el infante (Papalia et al., 2012). ● Además, se fortalece el desarrollo de su función ejecutiva, misma que utiliza y controla lo almacenado en la memoria con el objetivo de 	<ul style="list-style-type: none"> ● La capacidad de proponer ideas y respuestas ante situaciones del entorno adquiere mayor alcance de los 5 años en adelante, junto a la capacidad autocrítica (La Haba et al., 2013). ● Antes de realizar un dibujo, los infantes seleccionan que desean ejemplificar (Vergara, 1997). ● A los 4 años son capaces de proponer reglas y normas para el juego (Papalia et al., 2012). ● Dentro de las características de los infantes creativos se encuentra la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la capacidad para resolver problemas simples (La Haba et al., 2013; Papalia et al., 2012). ● De los 3 a los 6 años, los infantes generan nuevas maneras de utilizar los objetos, pues le dan una perspectiva diferente a lo común a través de su capacidad imaginativa (La Haba et al., 2013). ● Los párvulos a estas edades representan la realidad que conocen mediante el juego que realizan (Papalia et al., 2012).

- permitir la resolución de problemas y la invención en la mente (Zelazo y Müller, 2002, como se citó en Papalia et al., 2012).
- La función simbólica de los infantes les permite usar símbolos para representar objetos, personas y situaciones en la mente, además de darles características diferentes a las que poseen (Piaget, 1962, como se citó en Papalia et al., 2012).
 - Los infantes adquieren mayor conciencia del potencial en su mente entre los 3 y 5 años, pues en esta se pueden presentar imágenes tanto reales como imaginarias (Flavell et al., 1995, como se citó en Papalia et al., 2012).
 - Desde los tres años, los infantes presentan un modo de razonamiento mágico, determinado pensamiento mágico, con el cual otorgan propiedades fantásticas a los acontecimientos de su entorno con libertad e imaginación, en especial a los sucesos que no entienden para alcanzar su comprensión (Duek, 2010; Woolley, 1997, como se citó en Papalia et al., 2012).
 - Existe un desarrollo de la lateralidad, misma que les permite a los niños orientarse en su medio reconociendo aquello que forma parte del entorno (Papalia et al., 2012).
 - Aumenta la capacidad de atención y concentración, habilidades necesarias para el desenvolvimiento de su creatividad (Papalia et al., 2012).

Socioemocional

- Los infantes participan de juegos cada vez más
 - Al jugar con sus pares los niños se comunican, es decir se
-

imaginativos utilizando sus aprendizajes y también más sociales participando con sus pares, por lo que comienzan a tener amigos y generar memorias, esto desde los 3 años de edad (Papalia et al., 2012).

- En la edad de 4 a 5 años las relaciones sociales incrementan con personas de su entorno, en especial con sus compañeros, y desde la edad de 5 años los juegos son más grupales que en solitario (La Haba et al., 2013).

relacionan con su entorno utilizando su mente y el lenguaje (Vergara, 1997).

- A través del juego expresan sus sentimientos y emociones propias, esto desde los 3 años de edad (Vergara, 1997).
- Son muy sensibles, intuitivos y curiosos, lo que les permite percibir, explorar e intervenir en el entorno en el que se encuentran (Vergara, 1997).

-
- Con la interacción en las edades de 3 a 5 años, aumenta la libertad de los escolares, su independencia, control y toma de decisiones (Papalia et al., 2012).

Lingüístico

- En estas edades el lenguaje se consolida, pues los niños presentan un habla social, la cual les permite desenvolverse en el entorno al darse a entender ante los demás y comprender lo que ellos dicen, mientras recopilan información y a la vez la transmiten (Papalia et al., 2012).
- Poseen gran fluidez de ideas al momento de explicar lo que sienten cuando interactúan con sus pares, de forma rápida y fácil (Papalia et al., 2012; Vergara, 1997).
- A partir de los 3 años, expresan sentimientos y emociones de forma verbal y no verbal (Papalia et al., 2012).

-
- El lenguaje en estas edades permite dar registro de las experiencias y conocimientos en la mente a estas edades, tanto de cosas reales como irreales, siendo un instrumento para comunicar y vivir experiencias (Luria, 1985, como se citó en Congo et al., 2018).

Psicomotriz

- A partir de los 4 años, los niños aumentan la complejidad de sus juegos, incluyendo nuevos personajes y secuencias (La Haba et al.,
-

2013).

- Según Piaget (1962, como se citó en Papalia et al., 2012) el *juego simbólico* les permite a los infantes simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.
 - Además, el *juego simbólico* parte de ideas simples y poco a poco se incrementa su grado de complejidad dentro del entorno en el que se desarrolla el juego (La Haba et al., 2013).
 - El *juego de construcción* facilita el desarrollo de habilidades intelectuales, pues se pueden seguir distintas secuencias y combinaciones a través del uso de diversos objetos (Vergara, 1997).
-

Nota. Autoría propia.

En la edad de 3 a 5 años existe un enriquecedor desarrollo del pensamiento creativo, pues con la estimulación en experiencias adecuadas y el fortalecimiento de los procesos cognitivos, los niños alcanzan hitos necesarios para su desenvolvimiento a futuro. También, se destaca que a partir del juego se adquieren experiencias beneficiosas que fortalecen el desarrollo integral del párvulo, lo cual involucra sus procesos cognitivos y pensamiento creativo, pues “permite a los niños involucrarse con el mundo que los rodea; usar su imaginación, descubrir formas flexibles de usar los objetos y resolver los problemas, y prepararse para los roles que desempeñarán de adultos” (Papalia et al., 2012, p. 261).

A través de la creatividad y la imaginación, los niños son capaces de comprender la realidad que los rodea, ya que es característico que entre los 3 a 5 años los párvulos crean en la magia, los personajes fantásticos y los acontecimientos irreales. Esto permite que el pensamiento creativo del infante abarque un desenvolvimiento en todas las áreas del desarrollo: en el área cognitiva, al fortalecer su capacidad de generar nuevas ideas y propuestas por medio de las experiencias y los conocimientos que poseen; en el área socioemocional, al desenvolverse con sus pares y expresar sus ideas, emociones y creaciones; en el área lingüística, al comprender las expresiones e

invenciones que crea; y en el área psicomotriz, al realizar las actividades que imagina en su mente mediante movimientos de motricidad fina y gruesa.

Finalmente, se destaca la existencia de una relación entre la imaginación y la creatividad, pues mientras la imaginación por sí sola diseña, genera, produce y presenta imágenes mentales que representan soluciones o propuestas ante determinados estímulos; para llevarla a la realidad, requiere del complemento de la creatividad, pues esta es un proceso en donde las ideas pasan del plano mental al plano físico, para solucionar problemas y afrontar retos.

2.4. Estimular el pensamiento creativo

El pensamiento creativo, como parte del desarrollo infantil, requiere de momentos adecuados para su estimulación, los cuales pueden tener lugar en los espacios educativos, donde los infantes participan activamente y desenvuelven su potencial imaginativo y creativo junto a sus educadores. Por lo que los espacios educativos están conformados de tres elementos, cuya relación involucra apoyo recíproco entre ellos, estos son: los niños, el maestro y el ambiente.

A continuación, se abordarán los tres elementos mencionados desde una perspectiva creativa, como: el niño creativo, el maestro creativo, quienes cumplen y manifiestan características imaginativas y creadoras como actores educativos; y el ambiente creativo, siendo este el aula de educación infantil, lugar donde se desarrollan las actividades que estimulan el pensamiento creativo. Esto con el objetivo de comprender el importante rol que desempeñan al estimular el pensamiento creativo.

2.4.1. El niño creativo

Una característica destacada de la primera infancia es la libertad, aquella capacidad que le permite explorar y descubrir cosas nuevas sin poseer ningún límite. Dicha competencia guarda una relación directa con el pensamiento creativo, pues, Cantero (2011, como se citó en De León, 2017) menciona que los infantes se desenvuelven sin vergüenza ni temor, la cual les permite manifestar y transmitir sin tapujos sus creaciones. Destacando así que, al expresar, manifestar o plasmar sus ideas y pensamientos mediante actividades creativas, los párvulos dimensionan limitadamente el impacto o la percepción que estas pueden tener por parte de los adultos, pues le tienen mucha admiración y respeto a sus propuestas. Además, es necesario recordar que “los niños requieren de libertad para hacer suya la actividad que estén realizando, volcar en ella su manera de ser” (Arzube et al., 2018, p. 44).

2.4.2. El maestro creativo

El educador, como orientador del desarrollo integral de los infantes, debe fomentar el pensamiento creativo en los espacios educativos, mediante una formación constante y prácticas oportunas. Entonces, parte de la labor docente es planificar, adecuar y crear estrategias y técnicas con base en lo conocido para utilizarlas en el aula, las cuales tengan relación con la imaginación y la creatividad, para propiciar el desenvolvimiento de estos procesos cognitivos en los infantes (Arzube et al., 2018). A más de lo mencionado, el docente también puede “reconocer al alumno creativo por su curiosidad, creer en las posibilidades creativas de todos los alumnos, reconocer y recompensar las manifestaciones divergentes y creativas” (Ruíz, 2010, p.144) entre otras acciones que propicien un pensar imaginativo y creativo. Por lo que es necesario que el educador permita ver al aprendizaje como una actividad placentera, que integra retos y objetivos por alcanzar, que

reconoce la fantasía infantil natural de esta etapa, y que permite formar mejores personas para la sociedad.

2.4.3. El ambiente creativo

En la educación se requieren espacios adecuados para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños, el aula representa un lugar idóneo para alcanzar este objetivo, pues los infantes están en este espacio durante la mayoría de la jornada escolar. Si bien el aula puede influenciar significativamente en la imaginación y creatividad, esto depende de cómo esté adecuada y ambientada, puesto que estas características del aula pueden potenciar o inhibir el pensamiento creativo (Ruíz, 2010). Por un lado, Ruíz (2010) menciona que este pensamiento puede verse perjudicado por una excesiva estimulación en el aula, que presente demasiado material en lugar de desafíos que estimulen los procesos cognitivos, lo cual genera poco interés por parte de los niños.

Mientras que, por otro lado, el aula beneficia el desarrollo del pensamiento creativo cuando se propician momentos en los que los escolares puedan investigar, reconocer, observar, planear, experimentar y razonar, siendo protagonistas de su aprendizaje activo y de su actuar imaginativo y creativo (Sánchez, 2016). Además, con base en lo mencionado, es importante recalcar que el aula se compone de tres climas, cada uno con influencia en el pensamiento creativo. Según Ruíz (2010) el *clima físico* se refiere a que en el aula debe haber una organización física y de recursos que propicien el desenvolvimiento natural del infante; el *clima intelectual*, destaca la necesidad de estímulos y desafíos que le permitan al niño explorar sus oportunidades; y el *clima emocional*, resalta que debe existir un apoyo constante para los escolares, el cual propicie su libertad y seguridad.

Además, se destacan tres estrategias comunes en los espacios educativos que contribuyen a estimular el pensamiento creativo, mismas que son el juego, el arte y la literatura. Dichas estrategias son esenciales en el trabajo diario dentro de las aulas educativas, puesto que son un medio flexible para el trabajo de los docentes y a su vez son actividades que enriquecen el desarrollo integral de los niños.

2.4.4. El juego

El juego es un acto natural y propio de los primeros años de vida, que acompaña al desarrollo integral y fomenta la exploración y experimentación con el medio; por lo que es una actividad óptima para el desenvolvimiento de las habilidades creativas e imaginativas en la infancia. El MINEDUC (2014) menciona que en los momentos de juego es cuando los niños enlazan su cuerpo, mente y espíritu de forma complementaria, lo cual propicia el desarrollo de los procesos cognitivos del pensamiento creativo, a partir de lo se vivencia y experimenta. Por lo que se destaca que “esta estrategia lleva al estudiante a resolver problemas, tomar decisiones, generar ideas, asumiendo la responsabilidad del efecto que tiene en el otro lo que siente, piensa, dice y hace” (Montaño 2020, como se citó en Vásquez, 2021, p. 115).

Con base en esto, los juegos representan oportunidades donde los niños pueden enfrentar retos, recurrir a su pensamiento creativo y hacer uso integral de todas las habilidades que poseen para generar propuestas ante los desafíos. Asimismo, Sánchez (2016) resalta que el juego es una oportunidad ideal para permitir la expresión del pensamiento creativo infantil, pues frecuentemente se pueden encontrar niños que crean sus propios juegos, idean reglas para los mismos, e imaginan nuevas variaciones de juegos conocidos. Es así que los párvulos comienzan a

reconocer su autonomía y originalidad al pensar, manifestar y practicar con su creatividad e imaginación activamente.

2.4.5. El arte

El arte es considerado un reflejo de la cultura, pues ha estado presente desde los inicios de la vida humana, y ha dejado huellas mediante las creaciones que generan los individuos (Izquierdo et al., 2018). Entonces, en la educación infantil se conoce al arte como aquel medio a través del cual los escolares pueden expresar y manifestar sus ideas, emociones y sentimientos, es decir, todo aquello que desean transmitir. Es por medio de este que los niños pueden mostrar al exterior lo que guardan y crean en su interior, manifestando de esta manera su imaginación y su capacidad de creación. Además, según Sánchez y Morales (2017) se debe reconocer al arte como un generador de experiencias significativas para los infantes, vivenciadas a través de la música, el teatro, la expresión corporal y las habilidades plásticas, las mismas que aportan al desarrollo integral de los niños.

Como mencionan Izquierdo et al. (2018), el arte brinda un espacio para descubrir y explorar a través del cuerpo, en especial mediante las creaciones que éste puede propiciar. Son muchas las preguntas que surgen en la primera infancia gracias a la curiosidad y percepción que los párvulos poseen, y es mediante el arte que pueden tener una respuesta de estas. Asimismo, gracias a este, los escolares tienen un acercamiento a los colores, los olores, el dibujo y las diversas texturas, cosas que los envuelven y les permiten descubrir el mundo que los rodea. He aquí la importancia del arte en la primera infancia, pues según Izquierdo et al. (2018) “este es un canal a la percepción, al gusto, a reconocer lo que agrada y desagrada y dentro del cual el niño inicia con sus primeros trazos, sus primeras construcciones plásticas, etc.” (p. 46).

2.4.6. La literatura

El desarrollo de la literatura va más allá de los libros, pues según Izquierdo et al. (2018) se la puede entender como el arte de jugar con el lenguaje, es decir, un medio que permite al infante desenvolverse y familiarizarse a través de las palabras o acciones con los mundos fantásticos que forman parte de las manifestaciones literarias. Por lo que se considera a la literatura como el pilar fundamental que da paso al desarrollo del pensamiento creativo de los niños, y también cómo esa puerta que conecta todo lo magnífico con la realidad de los infantes (Izquierdo et al., 2018). Existen diversos elementos dentro de la literatura que permiten trabajar el pensamiento creativo en los infantes, entre estos se encuentran, las adivinanzas, los juegos y los cuentos.

Los cuentos poseen una vinculación directa con la creatividad e imaginación, puesto que mediante estos recursos el escolar puede explorar, desarrollar y expresar las ideas que lee o escucha a través de su lenguaje tanto verbal como no verbal. También, el cuento posee diversas aplicaciones didácticas, que se pueden poner en práctica a través de la plástica, los musicales, las literarias y los corporales (Izquierdo et al., 2018); que el infante disfruta pues se encuentra en un punto donde tiene presente lo fantástico sin perder en cuenta la realidad.

Además, el niño reproduce todo aquello que ve o escucha, pues imita palabras y frases, y aquellas que no son claras las inventa gracias a su creatividad e imaginación (Sánchez y Morales, 2017). Es por esto que se deben proponer ejercicios de creación, a través de los cuales los escolares puedan ejemplificar y plasmar lo que su imaginación genera, considerando que la literatura y estas capacidades cognitivas “posibilitan en el niño un contacto con la forma y sonoridad de la lengua, (...), sin imponerles un significado único, aportando así a la flexibilidad y riqueza de su pensamiento” (Sánchez y Morales, 2017, p. 70).

Tanto los elementos como las estrategias mencionadas, al integrarse y complementarse entre sí, enriquecen el pensamiento creativo, pues guardan una estrecha relación y dependen los unos de los otros. Es decir, en los espacios educativos tanto los niños como los maestros necesitan de un ambiente adecuado para estimular el pensamiento creativo, y este por sí solo no cobra sentido sin los actores educativos que trabajan en el aula mediante distintas actividades para desarrollar su imaginación y creatividad; tales como: el juego, el arte y la literatura, que complementan este proceso de estimulación.

2.5. El pensamiento creativo en el Currículo de Educación Inicial Ecuatoriano

En el currículo de Educación Inicial se plantean destrezas para cada uno de los ámbitos del desarrollo, ya sea Identidad y autonomía, Convivencia, Relaciones con el medio natural y cultural, Relaciones lógico/matemáticas, Comprensión y expresión del lenguaje, Expresión artística y Expresión corporal y motricidad. A pesar de que el pensamiento creativo se manifiesta de diferentes maneras en cada ámbito, su presencia se destaca en las destrezas de los ámbitos de Comprensión y expresión del lenguaje y Expresión artística; por lo que en el siguiente cuadro se presenta el análisis de las destrezas que aportan al pensamiento creativo y forman parte de los ámbitos mencionados.

Tabla 2

Análisis de las destrezas relacionadas al pensamiento creativo, tomadas del Currículo de Educación Inicial del Ecuador.

Ámbito	Edad	Destreza	Análisis
Ámbito Expresión artística	3 a 4 años	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.	El juego simbólico forma parte de uno de los hitos que se desarrollan entre los 3 a 5 años y aporta al desenvolvimiento del pensamiento creativo; pues mediante este los niños representan ideas a través de su cuerpo durante el juego (Piaget, 1962, como se citó en Papalia et al., 2012). Entonces, al practicar estas destrezas en sus edades correspondientes, los párvulos fortalecen gradualmente los procesos cognitivos que integran el pensamiento creativo. Para representar algo o para participar de una dramatización se requieren conocimientos previos de lo que se representará, los cuales se adquieren en las experiencias con el entorno (imaginación); después las imágenes mentales vuelven al plano real una vez hayan sido interpretadas por la mente del infante, quien ahora puede usar su cuerpo o diversos recursos para materializar ideas durante la dramatización (creatividad).
	4 a 5 años	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.	
	3 a 4 años	Cantar canciones cortas asociando la letra con expresiones de su cuerpo.	La actividad de mover el cuerpo al ritmo de la música forma parte de la expresión corporal, que hace referencia a “(...) la capacidad que poseen los cuerpos para expresarse ante el mundo exterior con un lenguaje propio, conformado por gestos, miradas, posturas, expresiones faciales, contacto corporal y orientación espacial” (Aragoneses y López, 2015, p. 24). De esta manera, en las destrezas planteadas, los infantes manifiestan y ponen en práctica sus habilidades imaginativas y creadoras, pues al escuchar la letra de la canción o al sentir el ritmo de la misma, pueden hacer uso de imágenes mentales para idear una respuesta ante los estímulos, las cuales
4 a 5 años	Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.		

se materializan a través de su cuerpo y las posibilidades motrices que posee.

3 a 4 años	Experimentar a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos utilizando las técnicas grafoplásticas.	El arte es una de las estrategias más utilizadas en la educación infantil, pues propicia espacios de gran estímulo para los aprendizajes significativos de los escolares y también para su desarrollo integral (Sánchez y Morales, 2017). Una de las manifestaciones del arte son las técnicas grafoplásticas, las mismas que varían según los materiales que se utilicen y los pasos que se realicen. Entonces, el experimentar, descubrir y crear mediante estas técnicas, propicia el uso del pensamiento creativo en los infantes, al disponer de distintos recursos y métodos para imaginar y crear.
4 a 5 años	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.	
3 a 4 años	Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.	El dibujo libre es una experiencia enriquecedora para el pensamiento creativo infantil, pues propicia un medio de expresión para las ideas, propuestas e invenciones de los infantes. Vygotski (1986) menciona que los dibujos de los niños están guiados por sus conocimientos e intereses, y son expresiones de su libertad y autonomía; pues cada infante plasma en sus trazos la singularidad de la mente y de las imágenes que tienen lugar en ella. Además, en la primera infancia, los trazos y las formas que en el dibujo se utilizan siguen un proceso de evolución, el cual está a la par de la evolución de la mente infantil, donde tienen lugar la creatividad y la imaginación, procesos cognitivos que se utilizan durante esta actividad.
4 a 5 años	Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.	

	3 a 4 años	Imitar e identificar sonidos onomatopéyicos, naturales y artificiales del entorno.	Los sonidos onomatopéyicos, naturales y artificiales, forman parte del medio al que pertenece el individuo y pueden variar según la ubicación del mismo. Por lo que estos sonidos se escuchan mientras los infantes se desenvuelven con su entorno, pasando a formar parte de su imaginación cognitiva o reproductora, pues en esta se integran estímulos del mundo que se utilizan para reconstruir la realidad en la mente del niño (Dyachenko, 2010, como se citó en Díaz y Díaz, 2014). De esta forma se estimula el pensamiento creativo en los niños a través de la práctica de estas destrezas, pues la imaginación forma parte del proceso que este pensamiento posee. Además, el imitarlos con ayuda de su voz o cuerpo, se convierte en una expresión de la creatividad de los infantes.
	4 a 5 años	Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.	
Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje	3 a 4 años	Relatar cuentos, narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos utilizando su propio lenguaje.	A través del cuento, los infantes pueden desarrollar y fortalecer sus habilidades cognitivas, como la imaginación y la creatividad, puesto que, para relatar una historia, en primer lugar, deben recordar e interpretar los recuerdos de la misma en su mente. Además, gracias a las narraciones orales pueden comunicar y expresar lo que sienten, piensan y opinan,
	4 a 5 años	Relatar cuentos, narrados por el adulto, manteniendo la secuencia, sin la ayuda del paratexto.	ampliando de esta manera sus posibilidades de interactuar con el entorno en el que se desenvuelven y sobre todo de desarrollar su pensamiento creativo (MINEDUC, 2014).
	3 a 4 años	Contar un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas.	Al momento de identificar y contar cuentos, ya sea gracias al apoyo de imágenes o sin el uso de las mismas, los infantes están adquiriendo y fortaleciendo de sus habilidades creativas e imaginativas; pues mediante dichas figuras o representaciones, sean de objetos, lugares o personajes, pueden crear historias o darle un giro a la trama de las narraciones

3 a 4 años	Identificar su cuento preferido por la imagen de la portada.	contadas, estimulando de esta manera su pensamiento creativo. En relación a lo descrito, Redondo (2017) destaca que el cuento es un medio que permite el desarrollo de la creatividad dando paso a un mundo imaginativo, mismo que permite que las capacidades de los infantes vayan más allá de lo real y se sumerjan en lo fantástico, en donde pueden explorar todo el potencial que poseen, dándole así un aporte significativo a su pensamiento creativo.
4 a 5 años	Contar un cuento en base a sus imágenes a partir de la portada y siguiendo la secuencia de las páginas.	
4 a 5 años	Asociar la imagen de la portada con el título de los cuentos conocidos.	

Nota. Destrezas tomadas del Currículo de Educación Inicial del MINEDUC (2014).

Las destrezas analizadas manifiestan oportunidades donde el arte es el medio por el cual los niños se desenvuelven y expresan, por lo que las manifestaciones artísticas como literatura, música, baile y plástica representan un intermediario entre el desarrollo del pensamiento creativo y los infantes. Puesto que, mediante dichas actividades los escolares representan sus ideas o pensamientos, sea de forma verbal o no verbal, utilizando recursos externos o solamente su cuerpo, practicando a su vez procesos imaginativos y creativos que con el paso del tiempo podrán enriquecerse por las experiencias adquiridas durante su participación en estas manifestaciones artísticas.

En este segundo capítulo se ha presentado la información necesaria para comprender la segunda categoría de estudio: el pensamiento creativo. Pues se manifiesta a este como un proceso donde el infante utiliza su mente, cuerpo y recursos externos para desarrollar sus procesos cognitivos, tales como la creatividad y la imaginación; los cuales le permiten al niño idear y presentar nuevas ideas en su medio, y le ayudan en su desenvolvimiento diario y a futuro sin importar el momento o el espacio donde las practiquen.

Además, en la edad de 3 a 5 años, el pensamiento creativo tiene un progreso integral, pues abarca todas las áreas del desarrollo, que son: lingüística, socioemocional, psicomotriz y cognitiva, a través de distintos hitos que el párvulo alcanza en esta etapa de desarrollo. También, se describen los tres elementos del espacio educativo y las estrategias principales que entre sí permiten comprender a profundidad cómo estimular el pensamiento creativo en la primera infancia; complementando esta descripción con el análisis de las destrezas presentes en el Currículo de Educación Inicial Ecuatoriano.

Capítulo III: Estimulando el pensamiento creativo a través del cuento motor

El presente capítulo comprende la unión de los dos capítulos analizados con anterioridad, pues se pretende establecer la relación entre el cuento motor y la estimulación del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años. Para lo que se parte desde el análisis de tres estudios en los que se emplea el cuento motor para el pensamiento creativo, y luego se abordan los aportes de este recurso didáctico a este tipo de pensamiento. Además, se incluyen tres cuentos motores de autoría propia para trabajar el pensamiento creativo, dos de estos fueron aplicados en dos centros infantiles mediante puestas en práctica, las cuales permitieron verificar que lo expresado en este trabajo de integración curricular guarda concordancia mediante este recurso didáctico. Finalmente, el capítulo cierra con recomendaciones en cuatro aspectos para trabajar un cuento motor que estimule el pensamiento creativo en las edades de 3 a 5 años.

3.1. Relación entre el cuento motor y el pensamiento creativo

A continuación, se abordan dos puntos que manifiestan la relación entre este recurso didáctico y el pensamiento creativo. El primero, analiza estudios de diferentes países, como España y Perú, que fueron seleccionados por la cercanía en cuanto al contexto, en donde se trabaja a través del cuento motor diversos aspectos que forman parte del pensamiento creativo. Y el segundo, manifiesta los aportes del cuento motor como un recurso didáctico hacia los hitos que son parte de las áreas del desarrollo del pensamiento creativo.

3.1.1. Estudios sobre el uso del cuento motor para el pensamiento creativo

El cuento motor es un recurso universal que se emplea para la estimulación de distintas áreas del aprendizaje, pues favorece al desarrollo y disfrute de los párvulos, convirtiéndose en una

experiencia enriquecedora que integra música, juegos, dramatizaciones y movimientos. Por ende, se han realizado y se realizan investigaciones para vislumbrar cada vez más los aportes que genera este recurso didáctico en la edad preescolar; es por ello que a continuación, se destaca el trabajo realizado por algunos autores de diversos países, entre los cuales se encuentra España y Perú, en torno a los cuentos motores y su aporte enfocado al pensamiento creativo.

En España, García (2011) en el artículo titulado “El cuento motor, el cuento movido”, destaca cómo a través de los cuentos se abarcan aspectos como: la magia, los peligros, la fantasía, la creatividad, la imaginación, el sentido de percepción y la sensibilidad. También, menciona que los cuentos motores inciden directamente en la capacidad expresiva de los párvulos, pues les convierte en protagonistas absolutos del relato contado, y despiertan su motivación e interés por descubrir más acerca de los personajes y sus historias; asimismo, les introduce en el mundo literario. Conde (2001, como se citó en García, 2011) consideraba a los cuentos motores como un recurso eficiente para trabajar con los infantes, puesto que contribuía en el desarrollo de elementos psicomotores, habilidades básicas, una conducta cognitiva, afectiva y social, es decir trabajar de forma general en el desarrollo integral de los niños.

También en España, Gavino (2018) llevó a cabo la aplicación del test de pensamiento creativo de Torrance, para el desarrollo de la creatividad motriz a través del uso de cuentos motores en Educación Infantil; según la autora, al trabajar dicha creatividad, aumentaba la fluidez, se promovía la originalidad y a su vez la imaginación llegaba a desempeñar un gran papel. Se destaca que los niños son capaces de pensar, crear y dar soluciones instantáneas y originales a los problemas que se puedan presentar; es por ello que considera a los cuentos motores como un recurso didáctico de gran utilidad en esta etapa (Gavino, 2018).

Con el instrumento utilizado, se pueden abarcar diversos contenidos y también llevar a cabo distintas actividades, las cuales contribuirán al desarrollo de las capacidades tanto cognitivas como motrices de los preescolares, contribuyendo de esta manera a su proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, mediante esta investigación, Gavino (2018) pretende que se incentive a los docentes de España a incorporar los cuentos motores dentro de sus aulas de clase, como una alternativa nueva y que permite trabajar varias áreas del desarrollo infantil.

En Perú, Castellares (2018) en su trabajo titulado “Cuentos motores en niños y niñas de Educación Inicial”, realiza una indagación bibliográfica en la que señala que a través de los cuentos motores se puede desarrollar los elementos psicomotores básicos, como son el esquema corporal, la lateralidad, la ubicación temporo-espacial y el ritmo; las habilidades motrices como la coordinación y el equilibrio; y las habilidades básicas como los desplazamientos, saltos, etc. Todas estas habilidades y destrezas requieren de un proceso cognitivo y para realizarlas se involucra la creatividad e imaginación de una forma más divertida y estructurada.

Además, la autora señala que este recurso, permite que el infante interprete mediante el lenguaje corporalmente lo que escucha, desarrollando su pensamiento imaginativo, pues debe buscar soluciones y expresiones que le permitan transmitir aquello que siente o desea; también, le permite representar aquellas imágenes mentales que hace en su cabeza, al escuchar la historia relatada, debido a que “es una forma libre y desenfadada, en la cual el niño lleno de energía expresa sus emociones y sentimientos, además de explayar su imaginación” (Castellares, 2018, p. 22).

3.1.2. Aportes del cuento motor como recurso didáctico al pensamiento creativo

El cuento motor es un recurso didáctico que puede utilizarse en las aulas de educación inicial para desarrollar distintas destrezas en los infantes mediante las actividades que forman parte

de este recurso. Entre las actividades del cuento motor están los movimientos motrices, la lectura de cuentos, las interpretaciones de teatro, el baile y la música. Cada una de estas aportan de formas diversas y enriquecedoras al desarrollo integral de los párvulos, pues el principal medio de aprendizaje en esta etapa es el cuerpo y los sentidos, y ambos elementos se utilizan activamente durante las actividades.

El desarrollo del pensamiento creativo tiene lugar en todas las áreas del desarrollo infantil integral, por lo que el cuento motor puede aportar a su fortalecimiento durante la puesta en práctica de este recurso. Esto a razón de que el cuento motor presenta diversas oportunidades de participación en las que los párvulos podrían alcanzar los hitos del desarrollo de su pensamiento creativo, creatividad e imaginación. Además, este desarrollo se consolida en el diario vivir de los infantes, en especial de los de 3 a 5 años, etapa donde los niños están atentos a su entorno, pues se involucran de manera más protagónica en este mientras exploran, investigan, descubren y aprenden, acciones que durante el cuento motor se pueden desarrollar.

La relación entre el cuento motor y el pensamiento creativo se manifiesta en cómo este recurso didáctico puede trabajar el desarrollo de este tipo de pensamiento, de la imaginación y de la creatividad. Por lo que a continuación se abarca el aporte del cuento motor al desenvolvimiento del pensamiento creativo en cada área del desarrollo integral infantil, mientras se resaltan los hitos y características de la creatividad e imaginación que se practican con la aplicación de este recurso didáctico.

En el área de la psicomotricidad, los infantes de 3 a 5 años crean y participan de juegos simbólicos, que según Piaget (1962, como se citó en Papalia et al., 2012) son momentos donde los niños simulan objetos y personajes, los cuales no están presentes físicamente en el juego, pero sí en su mente, lo que les permite manifestarlos en la realidad. Esta manifestación de imágenes

mentales, que integran los recuerdos y aprendizajes de los niños, se puede dar a través de su cuerpo, entrelazando el plano mental con el físico, o, en otras palabras, la imaginación con la creatividad.

Durante el cuento motor los infantes desarrollan activamente juegos simbólicos, pues, dependiendo la temática del cuento, los párvulos podrán imitar a caballeros, dragones o animales; y simular elementos de la naturaleza como el sol, ríos o árboles; es decir, la fantasía es una característica esencial de este recurso didáctico (Iglesia, 2008). Por ende, durante las consignas de participación que integran al cuento motor, se presentan oportunidades de desarrollo del pensamiento creativo para los infantes, quienes además fortalecen su motricidad fina y gruesa y los elementos cognitivos de la psicomotricidad.

En el área socioemocional, desde los 3 años de edad, los párvulos comienzan a socializar de forma más activa con su entorno y sus pares (Papalia et al., 2012), de esta forma desarrollan relaciones sociales que les permiten aprender de los demás, conocer las características de su medio y fortalecer las imágenes mentales en su cerebro, las mismas que son recursos para la imaginación infantil. Además, los niños en esta etapa son seres muy sensibles, que expresan sus emociones y que perciben expresiones en los demás, actos que se pueden realizar a través del cuerpo y sus posibilidades creativas (Vergara, 1997).

El cuento motor es un recurso que incentiva la participación de los infantes, mediante la cual ellos pueden conocer a sus compañeros y al medio que los rodea, fortaleciendo su memoria y recuerdos. Asimismo, esta participación activa les permite explorar su sensibilidad y la manifestación creativa de lo que sienten y piensan, pues las actividades que forman parte de este recurso didáctico como bailes, canciones o teatro, son medios de expresión, control y comprensión de las emociones. También, Gómez (2015) manifiesta que estas actividades, al ser expresiones artísticas, permiten reconocer que el pensamiento creativo es diferente en cada individuo, y, por

ejemplo, la manera en la que un niño representa a un caballo en el cuento motor puede ser diferente a lo que otro niño haga.

En el área cognitiva, Papalia et al. (2012) y La Haba et al. (2013) expresan que los párvulos de 3 a 5 años adquieren un mayor potencial en su mente, pues en esta no solo almacenan estímulos, información, aprendizajes y memorias, sino que también las emplean para expresar respuestas, modificar ideas, resolver problemas o hacer propuestas originales. Como parte de este proceso están la imaginación y la creatividad, los mismos que integran el pensamiento creativo, pero también están otros procesos como la atención, la memoria, la concentración, etc.

En el cuento motor se presentan oportunidades para fortalecer la mente infantil y el pensamiento creativo de los niños, pues la interacción generada entre ellos y el medio durante este recurso es una fuente grandiosa de experiencias y estímulos, los mismos que las imágenes mentales pueden almacenar para futuras acciones imaginativas y creativas. Asimismo, durante el desarrollo de las actividades del cuento motor, los infantes fortalecen sus habilidades cognitivas de atención, concentración, retención y memoria (Gómez, 2015; Iglesia, 2008), las mismas que son necesarias para que los párvulos desenvuelvan su pensamiento creativo.

Finalmente, en el área lingüística, los infantes a partir de los 3 años expresan de forma verbal y no verbal lo que piensan, sienten y creen, pues transforman sus memorias y aprendizajes en una manifestación creativa de su imaginación (Papalia et al., 2012); siendo esencial en estos momentos un desarrollo adecuado de las dimensiones del lenguaje, para que el niño comprenda cómo expresarse utilizando sonidos, palabras y frases correctas, con confianza y desenvolvimiento libre. Además, Luria (1985, como se citó en Congo et al., 2018) menciona que el lenguaje en estas edades le permite al preescolar desenvolverse con su entorno y a su vez generar nuevas imágenes mentales con base en los conocimientos y estímulos percibidos.

A través del cuento motor se generan aportes al lenguaje en todas sus dimensiones, pues el cuerpo no es el único medio por el cual los niños manifiestan respuestas o participan en las actividades, también pueden expresar con el lenguaje verbal sus ideas, sentimientos y creaciones; por ejemplo, si bien se puede imitar a un brujo mediante el movimiento del cuerpo, que forma parte del lenguaje no verbal, también se puede simular su voz, mientras se modulan sonidos o se dicen frases que podrían ser de este personaje. Asimismo, y con relación al área socioemocional, el cuento motor es un medio donde se fortalecen relaciones entre los individuos y el entorno, por lo que representa una oportunidad de experiencias enriquecedoras para el pensamiento creativo y desarrollo lingüístico.

3.2. Cuentos motores para estimular el pensamiento creativo

En este apartado se presentan contenidos prácticos, pues se incluyen la creación de tres cuentos motores y los detalles necesarios para sus puestas en práctica. Además, se analiza las experiencias de la aplicación de dos de los cuentos motores elaborados, y se presentan recomendaciones para la ejecución de este recurso en la edad de 3 a 5 años.

3.2.1. Cuentos motores para niños de 3 a 5 años

A continuación, se presentan las sinopsis de tres cuentos motores de autoría propia, y los rangos de edad a los que están dirigidos:

¡Queso a la vista! (3 a 4 años): Lucas y Bruno son dos amigos que viven en el mar, a ellos les encanta jugar y pasar tiempo juntos. Un día, entre sus tantas aventuras, descubren un objeto que antes no conocían y deciden ir tras él. Al llegar se encuentran con algunos imprevistos, ¿lograrán obtener ese objeto tan deseado?... ¡Averigüémoslo juntos!

Una deliciosa aventura (4 a 5 años): El pingüino Melo era muy feliz, y estaba muy emocionado por comer su chupete de caramelo con fresa y chocolate; sin embargo, luego de tomar una siesta, su chupete se perdió y en ningún lugar se lo vio. Hasta que a lo lejos en el bosque encantado la logró ver, y sin duda para conseguirlo todo lo podría hacer. ¡Acompañemos al pequeño Melo en su deliciosa aventura!

Magia entre bambú (3 a 5 años): Hace algún tiempo atrás, en “Pandilandia”, había un oso muy bondadoso, quien mientras paseaba por los árboles de bambú encontró una varita mágica, pero ¿a quién le pertenecía? El pequeño emprendió su búsqueda para encontrar al dueño de tan extraño objeto, ¿Logrará encontrar al dueño de la varita? ¡Descubrámoslo juntos!

El formato de cada cuento motor contiene diversos elementos, primero la información general: el título, el objetivo y el contenido a trabajar, siendo estos dos últimos información obtenida del Currículo de Educación Inicial del Ecuador. Luego, se encuentran los recursos a utilizar en el desarrollo del cuento motor, junto con la función que estos materiales desempeñan en la práctica (cada recurso y función poseen la misma numeración para identificar su correspondencia). Después, se presenta la caracterización del ambiente en el que se pondrá en práctica la historia, con sugerencias a tomar en cuenta para el docente/narrador del cuento motor.

En seguida se presentan de forma detallada las tres fases del cuento motor. La primera, la fase de animación, que consta de tres columnas, *a) tiempo*, con un promedio de minutos sugeridos para esta fase; *b) actividades*, las mismas que están redactadas con base en lo que el grupo de niños debe realizar; y *c) objetivo*, donde se destaca la finalidad de las actividades propuestas en esta fase. La segunda, la fase de desarrollo, que consta de cuatro columnas, *a) tiempo*, con un promedio de minutos sugeridos para esta fase; *b) cuento motor*, donde se presenta la historia a ser narrada y se enumeran las oraciones en donde se realizarán las actividades de la siguiente columna; c)

actividades a desarrollar, las cuales están numeradas y corresponden a lo mencionado en la columna anterior; *d) destrezas*, siendo información obtenida del Currículo de Educación Inicial del Ecuador. Y la tercera, la fase de vuelta a la calma, con tres columnas, *a) tiempo*, con un promedio de minutos sugeridos para esta fase; *b) actividad*, las mismas que están redactadas con base en lo que el grupo de niños debe realizar; y *c) objetivo*, donde se destaca la finalidad de las actividades propuestas en esta fase.

Finalmente, se presentan actividades extras, las cuales se pueden realizar luego de la narración del cuento motor y su tiempo variará según las actividades que se decida incluir, y las destrezas a desarrollar. Las actividades propuestas pueden variar y adaptarse a las necesidades de los infantes, así como también a las metodologías empleadas por los docentes. Además, los gestos planteados son para guiar el actuar del docente/narrador, pero los niños, acorde a su pensamiento creativo, pueden realizar otras señas o acciones relacionadas sin ningún problema.

3.2.1.1. Cuento motor 1: ¡Queso a la vista! (3 a 4 años).

Título:	<i>¡Queso a la vista!</i>	
Objetivo del cuento motor:	Representar creativamente acciones y personajes de la trama, mediante la expresión corporal para fortalecer el pensamiento creativo.	
Contenido a trabajar (imaginativos y creativos):	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.	
RECURSOS		
Material	Función en la práctica	
1. Títeres	1. Representar a los personajes principales del cuento (delfines).	
2. Pictogramas	2. Representar los objetos utilizados en el cuento (barco, marinero, queso).	
3. Cubos	3. Representar los obstáculos (cajas y barriles).	
4. Sonido de olas	4. Representar el oleaje.	
Caracterización del ambiente o lugar necesario:	<ul style="list-style-type: none"> ● El lugar depende de la cantidad de niños que participen en la historia (Ej. Aula, patio, salón de motricidad o gimnasia, etc.). ● Considere que el espacio permita desarrollar las actividades motrices planteadas. ● Procure que sea un lugar cómodo y seguro, de manera que los infantes se desenvuelvan de forma libre y con confianza. 	
FASE DE ANIMACIÓN		
Tiempo	Actividad	Objetivo
5 minutos aprox.	Los niños buscan de donde proviene el sonido de delfín (reproducir el sonido en algún dispositivo y esconderlo para que los niños lo busquen).	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconocer a los personajes y la trama del cuento motor.
	Los infantes conocen a los personajes principales del cuento y la trama de este (luego de encontrar el sonido, explicar a los niños que este pertenece a Lucas y Bruno, los protagonistas de la historia, y contarles que vamos a acompañarlos en una de sus aventuras).	
	Observación de los materiales a usar en el cuento (personajes y objetos) (ubicar los materiales en su lugar respectivo mientras se presentan).	

	<p>Realización de movimientos de estiramiento y calentamiento (estos deben preparar a los niños para realizar las acciones del cuento motor).</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Estiramiento y calentamiento del tren superior e inferior:</i> estirar los brazos hacia arriba, hacia los lados, hacia abajo de manera que toquen las puntas de sus pies, etc.; mover el tronco hacia los lados, caminar de puntillas, girar la cabeza, manos y tobillos en círculos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar ejercicios de calentamiento del cuerpo previo a las actividades motrices a desarrollar. ● Identificar los materiales a utilizar en la historia. 	
FASE DE DESARROLLO			
Tiempo	Cuento	Actividades a desarrollar	Destrezas
<p>10-15 minutos aprox.</p>	<p>Hace algún tiempo atrás, muy lejos en el mar, jugaban dos pequeños delfines: Lucas y Bruno. Un día, mientras jugaban con una pelota (1), Lucas vio a lo lejos algo navegando en el mar.</p> <p>- ¡Mira Bruno! ¡Es un barco! - exclamó Lucas (2).</p> <p>Ambos se miraron sorprendidos por un momento, y decidieron ir a explorar; nadaron lo más rápido que pudieron hacia el barco (3), y al llegar a este se detuvieron para observar (4).</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) Simular que juegan con pelotas. (2) Saltar y realizar la seña de observar (colocar la mano en la frente y mover la cabeza). (3) Realizar seña de nadar (moviendo los brazos). (4) Detenerse. (5) Simular con los brazos y piernas algo “grande”. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Caminar y correr con soltura y seguridad y manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en

	<p>El barco era más grande que ellos dos juntos (5), pero su atención se la llevó el marinero que se encontraba sentado en la cubierta.</p> <p>- ¡Mira Lucas!, ¿Qué tiene en su mano? - dijo Bruno. - Mmm... creo que es comida, se ve delicioso... - murmuró Lucas.</p> <p>Y de pronto el marinero exclamó: ¡Qué exquisito queso he conseguido! Sin duda, es un completo manjar (6).</p> <p>Al escuchar esto, Lucas y Bruno se sorprendieron con esa palabra (7) pues nunca la habían oído.</p> <p>De repente las olas sacudieron fuertemente al barco, haciendo que varias cosas cayeran al mar (8).</p> <p>Lucas y Bruno nadaron rápidamente para evitar que les cayeran encima barriles y cajas (9).</p> <p>Pero Bruno observó algo. - ¡Queso a la vista! - exclamó Bruno (10). - No podemos ir, tenemos que alejarnos o todas las cosas nos aplastarán - dijo Lucas preocupado. - Podemos rodearlas, ¡debemos alcanzar ese queso! - exclamó Bruno, emocionado.</p> <p>El marinero tomó control sobre su barco y empezó a navegar para alejarse de aquellas olas que interrumpieron su comida (11). Mientras los dos amigos</p>	<p>(6) Hacer gestos de degustación (lamerse los labios y acariciar el estómago de forma circular con la mano).</p> <p>(7) Imitar sorpresa (con caras expresivas).</p> <p>(8) Tambalearse hacia atrás (mientras escuchan el sonido de las olas).</p> <p>(9) Lanzar cubos (docente- narrador).</p> <p>(10) Señalar con las manos el queso</p> <p>(11) Simular manejar un barco (sujetar y mover un “timón”).</p> <p>(12) Caminar entre los cubos hacia adelante.</p> <p>(13) Simular con las manos el movimiento de romper.</p> <p>(14) Realizar gestos de comer (moviendo la boca y manos).</p> <p>(15) Realizar seña de nadar en su propio puesto.</p>	<p>espacios parciales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo. ● Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).
--	---	--	---

	<p>empezaron a rodear las cosas para alcanzar ese preciado queso (12).</p> <p>Al llegar, Bruno tomó el queso y lo partió en dos (13), dando la mitad a su amigo Lucas. Ambos lo probaron al mismo tiempo (14) y no podían creer cuán delicioso estaba. En eso Lucas dijo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bruno, ¡esto está rico! - ¡Sí! Quisiera tener otro pedazo - exclamó Bruno un poco triste. <p>Cuando los dos amigos acabaron de comer se dieron cuenta de que ya era tarde, el atardecer pronto terminaría, y tenían que regresar a casa (15). Desde ese día, ambos estuvieron dispuestos a probar nuevos alimentos. Colorín, colorado, este cuento se ha acabado.</p> <p style="text-align: center;"><i>FIN</i></p>		
FASE DE VUELTA A LA CALMA			
Tiempo	Actividad		Objetivo
5 minutos aprox.	Los niños participan en la técnica del globo (mientras están sentados, deben imitar la respiración del pez globo, inhalando y exhalando pausadamente).		<ul style="list-style-type: none"> ● Volver a la calma luego de las actividades desarrolladas.
ACTIVIDADES EXTRA (Después de la narración del cuento)			
Tiempo	Actividad		Destrezas

<p>Depende de la actividad a desarrollar.</p>	<p>Actividades recomendadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Degustación de queso: <ul style="list-style-type: none"> - Entregarles una pequeña porción de queso - Dialogar sobre el alimento (¿Les gustó? ¿Por qué les gustó? ¿Por qué no les gusto?, etc.) ● Los infantes realizan actividades grafo plásticas, tales como: <ul style="list-style-type: none"> - Pintar una ficha con la figura de un queso/un delfín (Utilizar los dedos, cotonetes, pintura dactilar, crayones, etc.). - Moldear masa o plastilina para formar un queso/un delfín. - Decorar un antifaz de un delfín/ un marinero (Utilizar limpiapipas, pinturas, sellos, escarcha, etc. NOTA: cuidar que los decorativos no sean muy pesados). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal. ● Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales. ● Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.
---	---	--

3.2.1.2. Cuento motor 2: Una deliciosa aventura (4 a 5 años).

Título:	<i>Una deliciosa aventura</i>	
Objetivos del cuento motor:	Representar creativamente la trama del cuento musical mediante la expresión corporal para fortalecer el pensamiento creativo.	
Contenidos a trabajar (imaginativos y creativos):	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.	
RECURSOS		
Material	Función en la práctica	
1. Títere	1. Representar al personaje principal del cuento (pingüino).	
2. Pictogramas	2. Representar elementos del cuento motor (chupete de caramelo).	
3. Sonidos	3. Acompañar los movimientos de los niños (sonidos en diferentes ritmos con distintos instrumentos).	
Descripción del ambiente o lugar necesario:	<ul style="list-style-type: none"> • El lugar depende de la cantidad de niños que participen en la historia (Ej. Aula, patio, salón de motricidad o gimnasia, etc.). • Considere que el espacio permita desarrollar las actividades motrices planteadas. • Procure que sea un lugar cómodo y seguro, de manera que los infantes se desenvuelvan de forma libre y con confianza. 	
FASE DE ANIMACIÓN		
Tiempo	Actividad	Objetivo
5 minutos aprox.	Los niños escuchan una adivinanza sobre el personaje principal del cuento (Ej. Soy pequeñito, en el frío me gusta estar, y camino con los pies juntitos en todo el lugar, ¿quién soy?).	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la trama del cuento motor. • Identificar los materiales a utilizar en la historia.
	Los infantes conocen al protagonista y la trama del cuento motor (después de que los niños hayan adivinado al personaje, explicarles quién es el pingüino Melo y contarles que lo van a acompañar en esta historia).	
	Observación de los materiales a usar en el cuento (títere y pictogramas) (ubicar los materiales en su lugar respectivo mientras se presentan).	
	Los niños realizan ejercicios de estiramiento y calentamiento (estos deben preparar a los niños para realizar las acciones del cuento motor).	

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Estiramiento y calentamiento del tren superior e inferior:</i> estirar los brazos hacia arriba, hacia los lados, hacia abajo de manera que toquen las puntas de sus pies, etc.; mover el tronco hacia los lados, caminar de puntillas, girar la cabeza, manos y tobillos en círculos, etc. - <i>Estiramiento y calentamiento de rostro y cuello:</i> soplar muy fuerte, vocalizar la letra “a”, estirar el cuello como jirafa, dibujar con el rostro un círculo (O), mover la cabeza como un perrito sacudiéndose, apretar los labios como un cofre cerrado, mover los labios de un lado al otro, imitar a una comiendo hierba, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Calentar al cuerpo para las actividades motrices a desarrollar. 	
FASE DE DESARROLLO			
Tiempo	Cuento	Actividad motriz	Destrezas
10-15 minutos aprox.	<p>El pingüino Melo vivía muy contento, en su casa de madera y hojas de pino fresco. Él tenía un chupete de caramelo, que era de colores azul, rojo, verde y amarillo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¡Que delicioso mi chupete de caramelo! – Decía el pequeño Melo (1). <p>Él guardaba el chupete en su cocina, esperando a comerla cuando llegará el día.</p> <p>Así que Melo se fue a dormir, deseando que la noche pasará muy rápido (2).</p> <p>Cuando llegó el día, Melo dijo al despertar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¡Arrrrrh! Que bien dormí (3), ¡al fin a comer mi chupete! – 	<ol style="list-style-type: none"> (1) Hacer una seña de degustación (lamerse los labios y acariciar el estómago de forma circular con la mano). (2) Simular gestos antes de dormir (tener manos juntas bajo la cabeza y recostarse sobre sus piernas cruzadas). (3) Realizar gestos de bostezo y de levantarse (incorporar su postura de antes para estar sentado). (4) Imitar los gestos que se hacen al ponerse los zapatos. (5) Hacer gestos de sorpresa (ubicar las manos en las mejillas y abrir la boca). (6) Realizar gestos con las manos, brazos, rostro, pies, piernas y cuerpo en general para simular estar buscando cosas, acorde a lo establecido en la consigna. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas. ● Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de

	<p>Melo se puso sus zapatos para ir en busca de su bocadillo (4). Pero al llegar... ¡Oh no! (5) ¿Dónde estaba el chupete de Melo?</p> <p>Él buscó en su cocina, en su cuarto, en su sala y hasta en su baño (6). En los cajones, debajo de las alfombras, en sus muebles y en su patio (7).</p> <p>Pero el chupete no estaba, hasta que vio a lo lejos algo brillante en el bosque encantado, y era su delicioso chupete (8).</p> <p>Pero... ¿El bosque encantado? ¿Cómo iba Melo a pasar por el bosque encantado? (9).</p> <p>A todos les daba miedo ir por ahí, pero Melo no se iba a rendir hasta encontrar su chupete al fin. Así que Melo inició su viaje, emocionado y valiente.</p> <p>Saltando sobre las rocas del mar morado (10) Caminando lento por las arenas mágicas (11). Corriendo muy rápido entre las flores de papel (12). Caminando en puntillas sobre las copas de los árboles de algodón (13). Y gateando debajo de las lianas pegajosas (14).</p> <p>Luego de su largo viaje, Melo por fin vio su chupete de caramelo.</p>	<p>(7) Realizar gestos con las manos, brazos, rostro, pies, piernas y cuerpo en general para simular estar buscando cosas, acorde a lo establecido en la consigna.</p> <p>(8) Realizar la seña de observar (colocar la mano en la frente y mover la cabeza) y señalar al otro lado del aula donde ahora está ubicado el “chupete de caramelo”.</p> <p>(9) Hacer gestos de sorpresa y miedo (ubicar las manos en las mejillas y abrir la boca, o sacudir las manos y mover la cabeza).</p> <p>(10) Saltar en dos pies con dirección hacia el “chupete de caramelo”.</p> <p>(11) Caminar lento con movimiento suave de los brazos con dirección hacia el “chupete de caramelo”.</p> <p>(12) Correr con dirección hacia el “chupete de caramelo”.</p> <p>(13) Caminar en puntillas hacia el “chupete de caramelo”.</p> <p>(14) Gatear con dirección a el “chupete de caramelo”.</p> <p>(15) Realizar gestos de sorpresa (saltar y abrir la boca) y señalar con el dedo.</p> <p>(16) Imitar las acciones realizadas anteriormente en el propio puesto, pero con mayor velocidad y menor duración</p>	<p>las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).
--	--	--	--

	<p>- ¡Mi chupete! (15) – gritó Melo emocionado. - ¡Lo llevaré a casa!</p> <p>Así Melo gateó, caminó en puntillas, corrió rápido, caminó lento y saltó otra vez hasta llegar a su casita (16).</p> <p>En su mesa se sentó y delicioso comió, pues al fin podía saborear su delicioso chupete, sabor a fresa y chocolate (17).</p> <p>Colorín colorado, este cuento ha terminado.</p> <p style="text-align: center;"><i>FIN</i></p>	<p>(gatear, caminar en puntillas, correr, caminar lenta y saltar).</p> <p>(17) Imitar gestos de comer (moviendo la boca y manos).</p>	
FASE DE VUELTA A LA CALMA			
Tiempo	Actividad		Objetivo
5 minutos aprox.	<p>Los niños realizan actividades de visualización con el pingüino Melo y sus amigos (los niños podrán estar de pie, sentados y acostados para estas actividades). Ejemplos de consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seremos la jirafa Josefina, y estando de pie intentaremos llevar nuestra cabeza hacia nuestros pies, estirándonos mucho. - Ahora vamos a imitar al oso Pedro y comer deliciosa miel como él, de pie moveremos los brazos a un lado y luego al otro simulando recoger miel y luego llevarla a nuestra boca. - Sentados imaginamos ser la mariposa Marta y mover nuestros brazos de arriba abajo para volar como ella. - Sentados y golpeando con nuestras manos el piso vamos a imaginar somos el elefante Dante caminando por el bosque. - Vamos a acostarnos en el suelo e imaginar que somos la serpiente Lola mientras hacemos su sonido (ssssss). 		<ul style="list-style-type: none"> ● Relajar el cuerpo y la mente luego de las actividades de movimiento realizadas en el cuento motor.

ACTIVIDADES EXTRA (Después de la narración del cuento)		
Tiempo	Actividad	Destrezas
Depende de la actividad a desarrollar.	<p>Actividades recomendadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los infantes juegan a las estatuas mientras repiten los movimientos realizados para cruzar el bosque encantado (saltar, caminar lento, correr, caminar en puntillas y gatear). • Los niños juegan al "Rey manda" siguiendo consignas sobre los movimientos realizados para cruzar el bosque encantado (saltar, caminar lento, correr, caminar en puntillas y gatear). • Los infantes realizan actividades grafo plásticas: <ul style="list-style-type: none"> - Pintar la ficha de un pingüino o un chupete de caramelo (usando marcadores o pintura). - Trozar papel crepé y formar bolitas con los pedazos para pegarlos sobre una ficha de un pingüino o un chupete de caramelo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital. • Realizar actividades de coordinación visomotriz • con materiales sencillos y de tamaño grande. • Experimentar a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos utilizando las técnicas grafoplásticas.

3.2.1.3. Cuento motor 3: Magia entre bambú (3 a 5 años).

Título:	<i>Magia entre bambú</i>	
Objetivos del cuento motor:	Representar creativamente la trama del cuento motor mediante la expresión corporal y verbal para fortalecer el pensamiento creativo.	
Contenidos a trabajar (imaginativos y creativos):	3 a 4 años: Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico. 4 a 5 años: Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.	
RECURSOS		
Material	Función en la práctica	
1. Pictogramas/Teatrillo	1. Representar los elementos empleados en el cuento (castillo, árboles de bambú, puerta).	
2. Títeres de mano	2. Representar los personajes (panda, león, mono, loro).	
3. Objetos	3. Representar objetos (varita, binoculares, bolsa)	
Descripción del ambiente o lugar necesario:	<ul style="list-style-type: none"> El lugar depende de la cantidad de niños que participen en la historia (Ej. Aula, patio, salón de motricidad o gimnasia, etc.). Considere que el espacio permite que los infantes desarrollen la historia de forma cómoda y segura. 	
FASE DE ANIMACIÓN		
Tiempo	Actividad	Objetivo
5 minutos aprox.	Observación de imágenes de los diferentes personajes (panda, león, elefante, loro).	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer a los personajes del cuento motor. Realizar ejercicios con los músculos de la cara y del tren superior, para las actividades
	Los niños identifican e imitan el sonido de cada animal	
	Los párvulos repiten ejercicios de gesticulación y estiramientos del tren superior. <ul style="list-style-type: none"> <i>Gesticulación:</i> “Cara de pescado”: con los labios cerrados succionar las mejillas como haciendo una cara de pescado. Se puede mantener la posición de 5-10 segundos. “Infla los cachetes”: con la boca cerrada trata de inflar de manera alternada las mejillas. Primero puede ser el derecho, mantenerlo 10 segundos, relajar los músculos y seguir con el izquierdo. 	

	- <i>Estiramiento tren superior: “Estiramiento de extensores”</i> : enlazar los dedos de las dos manos y estirar hacia adelante, a los lados y arriba.	motrices a desarrollar.	
FASE DE DESARROLLO			
Tiempo	Cuento	Actividad motriz	Destrezas
10-15 minutos aprox.	<p>Hace algún tiempo atrás, en los enormes castillos abandonados (1) de “Pandilandia”, vivía un pequeño oso panda.</p> <p>Este pequeño panda, era un osito cariñosito, al que le gustaba dar siempre abrazos (2).</p> <p>Un día, cuando se encontraba caminando por el sendero de hojas de bambú (3) encontró un objeto brillante que llamó su atención.</p> <p>Se acercó y vio (4) que era una varita mágica, la tomó entre sus manos y la aplastó (5) pero no sucedió nada. No sabía si tenía dueño, entonces la guardó en su bolsa (6) y siguió su camino.</p> <p>Al llegar al pueblo, fue a visitar a cada uno de sus amigos para saber si le pertenecía a alguien este objeto. Primero, pasó por la casa del león, golpeó y golpeó (7) hasta que su amigo salió.</p> <p>(8) Hola amigo panda, ¿qué te trae aquí? – preguntó el león</p> <p>- Solo quería saber si está varita era tuya – contestó el panda un poco nervioso (9).</p> <p>El león negó (10) y el panda se despidió (11) para seguir buscando al dueño de esa varita.</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) Señal de grande con los brazos. (2) Abrazarnos uno mismo. (3) Simular caminata con los dedos. (4) Simular un binocular con las dos manos. (5) Golpear, sacudir “varita”. (6) Simular guardar – bolsa imaginaria. (7) Simular golpear puerta (puños al frente toc, toc). (8) Rugido de león. (9) Expresar desconfianza, nervios. (10) Señal de negación con la cabeza. (11) Mover la mano en señal de despedida. (12) Sonido de mono y movimiento con brazos. (13) Sonido de elefante, imitar trompa con la mano. (14) Simula golpear puerta. (15) Silbido de ave. (16) Expresa tristeza. (17) Expresa felicidad. (18) Abrazo imaginario. 	<p>3 a 4 años:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Imitar e identificar sonidos onomatopéyicos, naturales y artificiales del entorno. ● Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.

UCUENCA

<p>Hizo lo mismo con su amigo el mono (12), luego fue a la casa de su amigo el elefante (13) y finalmente terminó en la casa de su amigo el loro.</p> <p>Cansado del recorrido, golpeó la puerta (14), hasta que su amigo el loro salió:</p> <p>(15) Hola pandita, ¿cómo estás? – preguntó el loro.</p> <ul style="list-style-type: none">- Muy bien lorito, y tú, ¿cómo estás? – contestó el panda- Ayer perdí mi varita mientras jugaba en los árboles – dijo el loro triste (16).- Pues yo te tengo una buena noticia (17), sacó la varita de su bolso y se la entregó al loro. - Debes tener más cuidado con tus pertenencias para que no se vuelvan a perder – le respondió el panda.- Muchas gracias pandita, – le dijo el loro mientras le abrazaba (18). - eres un buen amigo (19). <p>Los dos amigos se despidieron, y el panda regresó a su hogar pues ya estaba anocheciendo.</p> <p>Desde ese día el loro tenía más cuidado con sus objetos, y los animalitos que encontraban cosas que no eran suyas, las tenían que devolver a sus dueños.</p> <p>Colorín, colorado, este cuento se ha acabado.</p> <p style="text-align: center;"><i>FIN</i></p>	<p>(19) Silbido de ave (despedida).</p>	<ul style="list-style-type: none">● Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).● Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades). <p>4 a 5 años:</p> <ul style="list-style-type: none">● Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.● Realizar ejercicios de equilibrio estático y
--	---	--

			<p>dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none">● Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.● Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera,
--	--	--	---

UCUENCA

			rodilla, tobillo, pie).
FASE DE VUELTA A LA CALMA			
Tiempo	Actividad	Objetivo	
5 minutos aprox.	<p>Los infantes observan y realizan ejercicios de yoga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Postura del árbol”: primero se hace con una pierna y luego con la contraria, y se puede mantener la postura durante 40 segundos con cada pierna. - “Postura del perro”: Consiste en estirar toda la parte posterior de las piernas y el tronco, se debe mantener los dos pies pegados al suelo por completo, sin levantar los talones y la cabeza se debe esconder entre los brazos, para no formar el cuello. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Relajar el cuerpo y la mente después de las actividades realizadas. 	
ACTIVIDADES EXTRA (Después de la narración del cuento)			
Tiempo	Actividad	Destrezas	
Depende de la actividad a desarrollar.	<p>Actividades recomendadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los niños decoran fichas de los animales (se pueden utilizar materiales como: hilos, hojas secas, pintura, papel de colores, limpiapipas, granos secos, etc.) <ul style="list-style-type: none"> - León – pelaje - Panda – hojas de bambú - Loro – pico - Elefante – trompa ● Dramatización del movimiento y sonido de cada animal (se puede acompañar con vestimenta, disfraces, máscaras, etc.). 	<p>3 a 4 años:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital. ● Experimentar a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos 	

		<p>utilizando las técnicas grafoplásticas.</p> <p>4 a 5 años:</p> <ul style="list-style-type: none">● Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.● Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
--	--	---

3.2.2. *Experiencia: Aplicación de cuentos motores en niños de 3 a 5 años*

Los cuentos motores elaborados se aplicaron con el objetivo de analizar la recepción y la participación de las narraciones y las actividades que conforman a este recurso didáctico de niños de 3 a 5 años, por lo que se realizaron una puesta en práctica en dos Centros de Educación Inicial.

Primero, en el Centro de Educación Inicial # 1, que se encuentra ubicado en la ciudad de Azogues, se realizó la aplicación del cuento motor “Magia entre bambú”, actividad que se llevó a cabo el día lunes 30 de mayo del presente año, con una duración de 27 minutos para la narración del cuento y 10 minutos adicionales para la actividad complementaria. El número total de estudiantes con los que se contó fue de 8 niños de 3 a 4 años, correspondientes al nivel Inicial I.

Y segundo, en el Centro de Educación Inicial # 2, ubicado en la ciudad de Cuenca, se aplicó el cuento motor “Una deliciosa aventura” en el día lunes 6 de junio del presente año. La aplicación de este cuento motor tuvo una duración de 29 minutos para la narración del cuento y 10 minutos adicionales para la actividad complementaria; contando con la participación de 24 niños de la edad de 4 a 5 años, correspondientes a los tres paralelos del nivel Inicial II.

Durante las aplicaciones de los cuentos motores se completó una ficha de observación diseñada para este efecto (ver anexo A), en la cual se presentan dos cuadros para los datos generales. Además, se propone un tercer cuadro compuesto de dos columnas: Aspectos observados y Observaciones/Comentarios; en el cual, la primera columna contiene los siguientes aspectos:

- Apertura del cuento motor (percepción de los infantes a la historia y a las actividades).
- Memoria (imágenes mentales de los personajes, escenarios, objetos y acciones).
- Desarrollo (participación de los niños, imitación de sonidos, realización de movimientos, etc.).

- Uso del pensamiento creativo (creaciones, invenciones y aportes).
- Retroalimentación / Observación de los docentes del aula.

Esta ficha de observación, puede servir como una guía para evaluar la aplicación de distintos cuentos motores que estimulen el pensamiento creativo, puesto que las consignas abarcan de manera general los aspectos que se podrían observar en estas experiencias.

En el siguiente cuadro se describen y analizan las aplicaciones de los dos cuentos motores, con base en los cinco aspectos que forman parte de la ficha de observación y las dos edades abarcadas en este trabajo de integración curricular, para lo cual se toma en cuenta las evidencias (fotos y videos) tomadas durante las puestas en práctica y la información presente en las fichas de observación.

Tabla 3

Análisis de las puestas en práctica del cuento motor “Magia entre bambú” y “Una deliciosa aventura”.

ASPECTOS OBSERVADOS	EDAD	
	3 a 4 AÑOS “Magia entre bambú”	4 a 5 AÑOS “Una deliciosa aventura”.
Apertura del cuento motor (percepción de los infantes a la historia y a las actividades).	La acogida por parte de los infantes fue positiva, a pesar de no conocer a las investigadoras, pues estuvieron atentos y participaron activamente en la historia, en especial un niño de 4 años que constantemente realizaba aportaciones a la narración y contestaba preguntas realizadas por las narradoras del cuento motor.	El grupo de niños recibió positivamente y con mucha emoción la puesta en práctica de las narradoras, incluso antes de iniciar con las actividades, pues saludaron con mucho entusiasmo a las estudiantes y conversaron de diversos temas con ellas; además, los infantes se convirtieron en protagonistas del cuento motor, a razón de que fueron muy dinámicos y participativos en cada actividad realizada, a pesar de haber sido un grupo numeroso de infantes.
Memoria (imágenes mentales de los personajes, escenarios, objetos y acciones).	En la retroalimentación del cuento motor, antes de la fase de vuelta a la calma, se pudo constatar que los párvulos recordaban información esencial sobre la historia, puesto que sabían cuáles eran los animales que protagonizan el cuento, los sonidos y acciones que estos hacían, y el objeto principal de la historia: la varita	En el momento de la retroalimentación, antes de la fase de vuelta a la calma, todos los párvulos recordaron claramente al protagonista (El pingüino Melo), el objeto (el chupete de caramelo) y todas las acciones motrices que se realizaron durante la narración, manifestándose alegres y atentos por contestar cada

	mágica.	pregunta que las narradoras realizaban.
Desenvolvimiento (participación de los niños, imitación de sonidos, realización de movimientos, etc.).	<p>Durante <i>la fase de animación</i>, los infantes observaron títeres de paleta de los animales del cuento y reconocieron todos sus nombres, mostrándose sorprendidos y atentos al identificar cada animal. Además, al intentar imitar sus acciones y sonidos, se evidenció que conocían la gran mayoría de estos, y en caso de no saberlos esperaban a que las narradoras los ayudaran. Se cerró esta fase con la repetición de ejercicios de gesticulación y estiramientos, no todos los niños lograron imitarlos, pero intentaron hacerlo según sus posibilidades.</p> <p>En <i>la fase de desarrollo</i>, se constató que los niños participaban activamente en cada actividad motriz propuesta, pues imitaban las acciones que las narradoras hacían, y respondían ante las consignas planteadas. Esto destacó la autonomía e independencia de cada párvulo, pues con base en una consigna ellos manifestaban una acción, sonido o gesto. También, es importante mencionar que hubo un apoyo recíproco, entre los niños, y entre las</p>	<p>En <i>la fase de animación</i>, los niños resolvieron rápidamente la adivinanza planteada por las narradoras. Además, estuvieron atentos y emocionados por los títeres presentados durante esta fase, los cuales representaban a los elementos principales de la historia, y realizaron todos los ejercicios de calentamientos y estiramiento planteados sin dificultad. Se recalca que en todo momento los niños fueron participativos y realizaron preguntas sobre lo expuesto, e incluían varios comentarios en base a cada actividad que se realizaba.</p> <p>Durante <i>la fase de desarrollo</i>, las narradoras tuvieron que modular la voz para llamar y atraer la atención de los niños, pues si uno de ellos se distraía el resto de ellos empezaba a hacer lo mismo; sin embargo, esta técnica permitió que se concentraran en la actividad que realizaban. Durante las consignas de las actividades motrices muchas de estas fueron abarcadas desde la perspectiva de los infantes, dado que mientras se narraba la historia, los</p>

narradoras y los infantes, a razón de que los escolares se ayudaban entre sí al realizar los gestos, sonidos y señales; además, manifestaban interés y emoción ante la narración.

En *la fase de vuelta a la calma*, se evidenció que, a través de las posturas de yoga realizadas, los infantes se relajaron y mantuvieron su atención ante cada actividad realizada por las narradoras.

Finalmente, los infantes trabajaron con pintura en una ficha de un oso panda (ver anexo B), demostrando su capacidad de creación y sus habilidades motrices. Además, los niños a más de seguir las consignas de las narradoras, pintaron de forma libre su ficha, lo cual representó una manifestación de su pensamiento creativo.

párvulos se convertían en los protagonistas dando sugerencias de las acciones que podían seguir en la narración, mismas que fueron adaptadas por las narradoras para seguir con el hilo narrativo. Por ejemplo, una consigna decía: “Caminando lento por las arenas mágicas”, pero se cambió para adaptarla a la idea de un niño, siendo ahora: “Caminando lento por el río de lava”; también en la parte del cuento que decía “En los cajones, debajo de las alfombras, en sus muebles y en su patio”, un infante mencionó “Voy a buscarla también en el río” y realizó el gesto correspondiente a su idea; y cuando se dijo “Pero el chupete no estaba (...)” se interrumpió la narración, pues un párvulo propuso realizar una nueva actividad motriz al decir “y estaba llorando”, ante lo que todo el grupo realizó el nuevo gesto.

Para *la fase de vuelta a la calma*, los párvulos debían imitar distintas acciones de diversos animales, las cuales les permitieron relajar su cuerpo. Si bien, estas actividades estaban previamente establecidas, se dio paso a que los infantes se expresaran libremente y dieran sus propias interpretaciones de las

consignas dadas. Por ejemplo, se propuso realizar el movimiento de la serpiente, cuya consigna era “Vamos a acostarnos en el suelo e imaginar que somos la serpiente Lola mientras hacemos su sonido (sssss).” pero los niños se movieron de diferente manera, acostándose en el suelo boca abajo e imitando con su cuerpo el movimiento de la serpiente y con su voz el sonido que esta hace.

Por último, los niños pintaron el dibujo de un pingüino con chupete de caramelo (ver anexo C), actividad que permitió conocer las habilidades y destrezas artísticas y motrices finas de los niños. Además, fue una oportunidad para reconocer la expresión del pensamiento creativo de los niños, puesto que se permitió que pintaran libremente la ficha a pesar de la consigna dada, pues el objetivo era dar paso a su desenvolvimiento libre.

Uso del pensamiento creativo (creaciones, invenciones y aportes).

Se destaca que, en varios momentos de la fase del desarrollo, el pensamiento creativo de algunos infantes era guiado por las consignas de las narradoras; sin embargo, hubo momentos en los que su

Se resalta que, desde el inicio de la puesta en práctica del cuento motor, los niños desarrollaron y pusieron en práctica su pensamiento creativo, aportando con ideas, comentarios e invenciones que

pensamiento creativo era espontáneo y se desarrollaban libremente.

fueron incluidas en las actividades que se realizaron.

Retroalimentación/Observación de los docentes del aula.

Las docentes de aula mencionaron que la actividad fue apropiada para el grupo de niños, lo cual permitió que la puesta en práctica se desarrollara adecuadamente.

Las docentes de aula resaltaron que las actividades realizadas fueron adecuadas e interesantes, pues permitieron el desenvolvimiento de los párvulos en distintos ámbitos de su desarrollo a través del pensamiento creativo empleado por los mismos.

Nota. Autoría propia.

3.2.3. Recomendaciones para aplicar el cuento motor para el desarrollo del pensamiento creativo

Durante la aplicación de un cuento motor para la estimulación del pensamiento creativo, es necesario tomar en cuenta ciertos aspectos para que la puesta en práctica incentive la participación de los infantes y aporte al desarrollo de su imaginación y creatividad. Varios de estos aspectos se han detallado y analizado en el primer capítulo de este trabajo de integración curricular, pero luego de las experiencias vivenciadas durante la aplicación de los dos cuentos motores, se presentan a continuación cuatro aspectos que se consideran esenciales a tomar en cuenta al diseñar y aplicar un cuento motor con niños de 3 a 5 años.

Entre estos aspectos se encuentran: afinidad del cuento motor con la edad del grupo de escolares, espacio y material para la puesta en práctica, estimulación del desarrollo del pensamiento creativo de los niños y actividades complementarias acorde a los infantes, los que se detallan a continuación.

3.2.3.1. Afinidad del cuento motor con la edad del grupo de escolares. Es importante considerar la edad a la que está dirigido el cuento, pues se deberán incluir actividades motrices y lingüísticas que estén enfocadas en trabajar las destrezas del nivel con el que se trabaje. También, se debe tener en cuenta las temáticas de las historias que se vayan a contar, debido a que estas deberán estar enfocadas en la magia y la fantasía, incluyendo animales como protagonistas, los mismos que poseen características humanas, de hadas o duendes, y temáticas fantásticas o detalles personalizados.

3.2.3.2. Espacio y material para la puesta en práctica. Antes de la puesta en práctica del cuento motor, el narrador debe considerar el espacio en donde esta tendrá lugar, pues debe ser acorde al número de niños que participarán de la misma; considerar este aspecto ayuda a generar un ambiente cómodo y seguro para el desenvolvimiento de los infantes, lo cual favorece al desarrollo de la práctica y a alcanzar los objetivos propuestos con el cuento motor. Por ejemplo, se puede llevar a cabo un cuento motor en un aula de clase cuando el grupo de niños es pequeño, y cuando el grupo es grande se puede desarrollar en un patio o cancha; además, el número de narradores debe ser suficiente para trabajar y guiar adecuadamente al grupo de niños.

Otro aspecto importante a considerar es el material usado durante la narración, en caso de ser un cuento motor con materiales, pues estos deben ser atractivos ante la vista de los párvulos y acordes a su edad para facilitar su manipulación.

3.2.3.3. Estimulación del desarrollo del pensamiento creativo de los niños. Es importante que durante la intervención se consideren todas las ideas u opiniones que puedan surgir por parte de los niños, pues constantemente se resalta el protagonismo que ellos tienen durante la historia; además, al aceptar e incluir las ideas que surgen por parte de los párvulos se está potenciando su capacidad de creación e imaginación. Y también, es necesario recalcar que el cuento motor permite potenciar y estimular el pensamiento creativo, así como trabajar en otras áreas del desarrollo infantil.

3.2.3.4. Actividades complementarias acorde a los infantes. Las actividades adicionales del cuento motor llevan a los niños a profundizar en los contenidos trabajados, mientras recuerdan información esencial de la historia y la relacionan con recuerdos previamente obtenidos; asimismo, permiten que los infantes amplíen su pensamiento creativo y lo plasmen en la realidad de forma material, física o verbal, mediante actividades artísticas, motrices o de comunicación. Además, se debe tener en cuenta el desarrollo integral que el grupo de párvulos posee y los intereses que los caracterizan en el momento, pues las actividades extra deben responder ante estos dos aspectos.

Para concluir con este capítulo, se ha presentado la parte práctica y aplicativa de los cuentos motores para estimular el pensamiento creativo, pues se exponen tres cuentos con lo necesario para su aplicación con niños de 3 a 5 años. De los cuales, dos fueron aplicados por las autoras y analizados en este mismo apartado, mediante una ficha de observación diseñada para la puesta en práctica. Y, con base en lo realizado con anterioridad, se plantearon recomendaciones a tomar en cuenta durante la aplicación de cuentos motores para estimular el pensamiento creativo, pues, luego de las experiencias vividas es esencial resaltar aquello que sea importante durante el diseño o la aplicación de los mismos.

Conclusiones

Durante la primera infancia, los párvulos adquieren destrezas y conocimientos necesarios para alcanzar un nivel de desarrollo óptimo; por lo que es indispensable que en las aulas de Educación Inicial se utilicen recursos didácticos innovadores y divertidos, que permitan el desenvolvimiento de este desarrollo. Entre estos se encuentra el cuento motor, que, con las actividades artísticas que lo integran, posibilita estimular las cuatro áreas del desarrollo que conforman el pensamiento creativo. Y, una vez abordados los contenidos de esta monografía, en relación a los cuentos motores y el pensamiento creativo, se expresan las siguientes conclusiones.

Con respecto al cuento motor dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Inicial, se destaca que este recurso es una variación del cuento, cuyo origen se dio en el área de Educación Física, pues en esta herramienta se complementa la narración del cuento con movimientos motrices que involucran la participación activa de estudiantes y docente, lo que estimula el desarrollo infantil integral en cada una de sus áreas. También, en el cuento motor se toman en cuenta las características básicas del cuento, tales como: brevedad, escritura simple, protagonistas y trama fantástica e hilo argumental sencillo; y se integran actividades motrices que representan a los personajes y acciones en la historia. Además, se destaca que el cuento, por sí solo, tiene gran presencia en la didáctica que el MINEDUC propone para el nivel de Educación Inicial, por lo que resulta factible el uso del cuento motor para un aprendizaje integrador y significativo.

En relación al desarrollo del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años, este involucra a la imaginación y la creatividad, procesos cognitivos que permiten enlazar el plano mental con el físico para generar una respuesta a un estímulo determinado del entorno, la misma que previamente fue planificada en la mente. El pensamiento creativo y su desarrollo en las edades entre 3 a 5 años,

es manifestado en diversos hitos del desarrollo infantil, comprendiendo todas sus áreas (cognitiva, socioemocional, lingüística y psicomotriz); por lo que se entiende que este pensamiento no se limita al área cognitiva de los infantes, a pesar de que se suele entender al mismo como un proceso únicamente de la mente, olvidando que este se manifiesta con las emociones, el lenguaje y el cuerpo.

Acerca del cuento motor, como recurso didáctico, se resalta que este es idóneo para estimular el pensamiento creativo en la infancia, específicamente en la edad de 3 a 5 años. A razón de que esta herramienta tiene un carácter integrador que puede fomentar la estimulación de todas las áreas del desarrollo infantil, en donde, dentro de estas, se desenvuelven el pensamiento creativo, la imaginación y la creatividad. También, la aplicación de los cuentos motores elaborados permite distinguir que este recurso posibilita, en la edad de 3 a 5 años, el desenvolvimiento del pensamiento creativo en los infantes, el cual se representa de forma verbal o física en la narración del cuento, y de forma material durante las actividades extras que pueden complementar la historia, pues es bien recibido por los niños, quienes participan en este de manera natural y espontánea.

En el análisis documental se encontraron autores que investigan al cuento motor y recalcan su importancia, pero, no se evidenciaron bases teóricas que manifiesten los elementos que conforman al formato de planificación de los cuentos motores, por lo que se propusieron los elementos de la información general, los recursos a utilizar, la caracterización del ambiente en el que se pondrá en práctica la historia y, para complementar la planificación, las actividades extras; además, con base en las puestas en práctica, se recomiendan cuatro aspectos a tomar en cuenta al aplicar cuentos motores. En el formato también se integran las tres fases del cuento motor, las cuales sí poseen bases teóricas, y estas son: la fase de animación, la fase de desarrollo y la fase de vuelta a la calma.

Finalmente, se enfatiza que el cuento motor es un recurso didáctico que para su aplicación debe ser planificado por el docente, de manera que este contribuya a una adecuada estimulación del pensamiento creativo de los niños en la primera infancia, considerando los contenidos, objetivos, destrezas y habilidades que se deseen estimular y fomentar en los párvulos.

Referencias

- Alca, Y. (2018). *Cuentos infantiles como técnica en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial n°294 Aziruni Puno - 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8711/Alca_Noa_Yeny_Carol.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alessandroni, N. (2017). Imaginación, creatividad y fantasía en Lev S. Vygotski: una aproximación a su enfoque sociocultural. *Actualidades en Psicología*, 31(122), 45-60. <http://dx.doi.org/10.15517/ap.v31i122.26843>
- Anderson, E. (2007). *Teoría y técnica del cuento* (4.ª ed.). Editorial Ariel.
- Aragoneses, A. y López, V. (2015). La expresión corporal en educación infantil. *La Peonza: Revista de Educación Física para la paz*, (10), 23-43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5367747>
- Arboleda, J. (2013). Hacia un nuevo concepto de pensamiento y comprensión. *Boletín Redipe*, (824), 6-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4752610>
- Aresté, J. (2015). *Las emociones en Educación Infantil: sentir reconocer y expresar* [Tesis de pregrado, Universidad Internacional de la Rioja]. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3212/ARESTE%20GRAU%2C%20JUDIT.pdf>
- Arzube, M., Flores, L. y León, I. (2018). La importancia de la imaginación como instrumento en el aprendizaje. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 2(1), 37-53. <https://www.revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/8>

- Barba, J., Guzmán, C. y Aroca, A. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las Artes Plásticas. *Revista Conrado*, 15(69), 334-340. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-334.pdf>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación*. PEARSON.
- Berko, J. y Bernstein, N. (2010). *El desarrollo del lenguaje*. Pearson Educación S.A.
- Cárdenas, A. (2011). Piaget: lenguaje, conocimiento y Educación. Reflexiones. *Revista Colombiana de Educación*, (60), 71-91. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación. *Revista Innova Educación*, 3(4), 123-132. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.009>
- Castellares, E. (2018). *Cuentos motores en niños y niñas de Educación Inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1556/T.A.CASTELLARES%20FLORES.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Los%20cuentos%20motores%20son%20aplicaciones,de%20su%20conducta%2C%20personalidad%2C%20capacidad>
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y Sociedad*, (12), 7-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4566368>
- Cerezo, M. y Ureña, N. (2018). El cuento motor como propuesta de actividad física para el aula de educación infantil. *EmásF Revista Digital de Educación Física*, 10(55), 10-21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6702844>
- Cevallos, D. (2016). La importancia del pensamiento creativo. *Illari*, (1), 43-45. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/illari/article/view/213>

- Chaves, L. (2015). Estrategias para el fomento a la lectura: ideas y recomendaciones para la ejecución de talleres de animación lectora. *e-Ciencias de la Información*. 5(2), 1-16.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/19605>
- Conde, J. (2008). *Cuentos motores* (3ra ed.). Editorial Paidotribo.
- Condemarín, M., Goróstegui, M., Chadwick, M. y Milicić, N. (2016). *Madurez escolar*. Ediciones UC.
- Congo, R., Bastidas, G. y Santiesteban, I. (2018). Algunas consideraciones sobre la relación pensamiento - lenguaje. *Revista Conrado*, 14(61), 155-160.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n61/rc246118.pdf>
- Da Silva, R. y Calvo, S. (2014). La actividad infantil y el desarrollo emocional en la infancia. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16(2), 9-30.
<https://www.redalyc.org/pdf/802/80231541002.pdf>
- De León, M. (2017). *La creatividad en Educación Infantil* [Tesis de pregrado, Universidad de La Laguna].
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5159/LA%20CREATIVIDAD%20EN%20EDUCACION%20INFANTIL.pdf?sequence=1>
- Díaz, A. y Díaz, D. (2014). *Caracterización de la Actividad Imaginativa en la edad preescolar* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana].
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/15531/DiazDuranAndreaCarolina2014.pdf?sequence=1>
- Duek, C. (2010). Infancia, desarrollo y conocimiento: los niños y niñas y su socialización. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(2), 799-808.
<https://www.redalyc.org/pdf/773/77315155002.pdf>

- Duque, M y Packer, M. (2014). Pensamiento y lenguaje. El proyecto de Vygotski para resolver la crisis de la Psicología. *Tesis Psicológica*, 9(2), 30-57. <https://www.redalyc.org/pdf/1390/139039784004.pdf>
- Eche, M. (2019). *Los cuentos motores como estrategia para los niños del ii ciclo nivel inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1269/ECHE%20COLMENARES%20MAR%c3%8dA%20CONSUELO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Esquivias, M. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 2-17. https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Fonseca, A. y Sánchez, M. (2014). *Los diez derechos universales de los niños y niñas abordados desde los cuentos infantiles para los estudiantes de primer año de educación general básica de la Escuela Fiscal Mixta Luis Pallares Zaldumbide de Yaruquí, Barrio San Vicente Ferrer- Distrito Metropolitano de Quito* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6880/1/UPS-QT05603.pdf>
- Gallardo, P. (2007). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 años). *Cuestiones Pedagógicas*, (18), 143-159. <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/18/09%20desarrollo%20emocional.pdf>
- Galvis, R. (2007). El proceso creativo y la formación del docente. *Laurus*, 13(23), 82-98. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102305.pdf>
- García, E. (2011). El cuento motor, el cuento movido. *EFDeportes.com*, 16(155). <https://www.efdeportes.com/efd155/el-cuento-motor-el-cuento-movido.htm>

- Gavino, L. (2018). *El desarrollo de la creatividad motriz a través de un recurso didáctico: los cuentos motores en Educación Infantil* [Tesis de maestría, Universidad de Jaén]. <https://tauja.ujaen.es/handle/10953.1/8315>
- Gómez, C. (2019). *El cuento musical como recurso didáctico para educar la igualdad de género en educación infantil* [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/36669>
- Gómez, M. (2015). *Los cuentos motores como recurso didáctico en atención temprana en el aula de primer ciclo de educación infantil* [Tesis de doctoral, Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir]. <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarRef.do?ref=1165839#>
- Guillén, Y. y Serrano, R. (2013). *Importancia del desarrollo de la capacidad creadora para la formación intelectual y emocional del niño y la niña. Un estudio centrado en las edades de 4 a 6 años* [Tesis de pregrado, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/130606/TESIS%20FINAL%20YRIAN%20GEL%20Y%20ROMINA.pdf?sequence=1>
- Hernández, A. (2016). *El cuento motor como promotor del desarrollo infantil en niños de cuatro a seis años de edad* [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://200.23.113.51/pdf/31900.pdf>
- Iglesia, J. (2008). Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria. *ICONO 14. Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 6(1),1-15. <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556592006.pdf>
- Izquierdo, R., Jaimes, J. y Meladze, M. (2018). *Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 años)* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana].

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/35171/Tesis%20Doc%20Final.pdf?sequence=2>

Jara, V. (2012). Desarrollo del pensamiento y teorías cognitivas para enseñar a pensar y producir conocimientos. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (12), 53-66.

<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846101004.pdf>

Jiménez, M. y Gordo, A. (2014). El cuento infantil: Facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. *Praxis & Saber*, 5(10), 151-170.

<https://www.redalyc.org/pdf/4772/477247214009.pdf>

La Haba, M., Cano, M. y Rodríguez, M. (2013). *Autonomía personal y salud infantil* (2da. Edición). McGraw Hill Education.

Laso, S. (2014). *El cuento motor en educación infantil. Una propuesta: "El bosque de las hadas"* [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid].

https://uvadoc.uva.es/handle/10324/6681?locale-attribute=pt_BR

Manrique, M. (2020). Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza. *Educación*, 29(57), 163-185.

<http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202002.008>

Martínez, M. (2012). *Literatura en la Enseñanza de la Lengua*. Orientación Andújar.

<https://orientacionandujar.files.wordpress.com/2012/05/como-trabajar-el-generador-de-cuentos.pdf>

Martínez, N. (2011). El cuento como instrumento educativo. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (39), 1-8.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_39/NATALIA_MARTINEZ_URBANO_01.pdf

- Méndez, A. y Fernández, J. (2013) El diseño de cuentos motores en la formación inicial del profesorado asturiano. Análisis de las creencias de los estudiantes desde la perspectiva constructivista. *Revista de Investigación en Educación*, 11(2), 111-122.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4734784>
- Mendieta, L., Mendieta, R. y Vargas, T. (2017). *Psicomotricidad infantil*. CIDE editorial.
- Meza, M. (2019). *El uso del cuento en un centro de atención múltiple para favorecer la interpretación de textos en alumnos de preescolar que presentan discapacidad* [Tesis de maestría, Universidad Iberoamericana Puebla].
<https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/4124/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial (Ecuador)*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial (Ecuador)*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implementacion-del-curriculo.pdf>
- Montenegro, M. (2020). *Cuentos motores para disminuir la agresividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Manitos Creativas – Ferreñafe* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47384>
- Ortíz, A. (2014). *Educación infantil ¿Cómo estimular y evaluar el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños y niñas desde el aula de clases?* Ediciones de la U.

- Otones, R., y López, V. (2014). Un programa de cuentos motores para trabajar la motricidad en educación infantil. Resultados encontrados. *La Peonza. Revista de Educación*, (4), 27-44.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4746783>
- Pacheco, V. (2003). La inteligencia y el pensamiento creativo: aportes históricos en la educación. *Educación*, 27(1), 17-26. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44027103.pdf>
- Papalia, D., Feldman, R. y Martorell, G. (2012). *Desarrollo humano* (12ª. ed.). McGraw Hill Education.
- Peñalver, E. y Gómez, M. (2018). *Expresión y Comunicación*. Macmillan Education.
- Pérez, D., Pérez, A. y Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3C Empresa. Investigación y pensamiento crítico*, 2(4), 1-29.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817922>
- Pérez, M. (2020). Características de la imaginación en distintos campos creativos: Visualizador de objeto-espacial o verbalizador. *International Multidisciplinary Journal CREA*, 1(1), 64-79.
<https://doi.org/10.35869/ijmc.v1i1.2847>
- Ramírez, C. (2014). El Aprendizaje Basado en Problemas: estrategia didáctica que fortalece el pensamiento creativo. *Revista Papeles*, 6(11), 61-71.
<https://revistas.uan.edu.co/index.php/papeles/article/view/232/190>
- Redondo, M. (2017). *La creatividad infantil a través del cuento* [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/22957>
- Rojas, D. (2018). *Dinámica para el desarrollo y estimulación de la imaginación, de niños en etapa pre-lógica, en colegios con modelo pedagógico tradicional* [Tesis de pregrado, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano].
<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/handle/20.500.12010/5899>

- Rojas, E. (2004). *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño industrial en la Universidad Iberoamericana* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana].
<http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/014374/014374.pdf>
- Romero, S. (2019). *El cuento motor como recurso didáctico en educación física* [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42610/TFG-O-1912.pdf?sequence=1>
- Ruíz, J. (2013). *Linsay y el bosque de bambú*. Wanceulen.
- Ruíz, J. (2014). *La luna de las cerezas rojas*. Wanceulen S.L.
- Ruíz, J. (2015). *La llave de Xantay*. Wanceulen S.L.
- Ruíz, S. (2010). *Práctica Educativa y Creatividad en Educación Infantil* [Tesis doctoral, Universidad de Málaga].
https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf
- Sánchez, M. y Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. Zona Próxima. *Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas Universidad del Norte*, (26), 61-81. <http://dx.doi.org/10.14482/zp.26.10213>
- Sánchez, S. (2016). *La creatividad en la educación infantil: Procedimientos y aplicaciones didácticas* [Tesis de pregrado, Universidad de Salamanca].
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/141007/2016_TFG_La%20creatividad%20en%20la%20Educaci%c3%b3n%20Infantil.%20Procedimientos%20y%20aplicaciones%20did%c3%a1cticas.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 7(2), 89-106. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>

- Segovia, A. (2000). El pensamiento: Una definición interconductual. *Revista de Investigación en Psicología*, 3(1), 24-38.
https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v03_n1/pdf/a02v3n1.pdf
- Serrano, J. y Pons, R. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 2-27.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v13n1/v13n1a1.pdf>
- Soto, J., Cremades, R. y García, A. (2017). *Didáctica de la literatura infantil* (1.ª ed.). Universidad de Extremadura. Servicio de Publicaciones.
- Soto, M. (2017). El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura. *Zona próxima*, (27), 51-65. <https://doi.org/10.14482/zp.27.10979>
- Torrance, P. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Ediciones Morova, S.L.
- Varías, I. (2022). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria. *Revista Innova Educación*, 4(1), 39-50. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.003>
- Vásquez, S. (2021). Estrategias del pensamiento creativo: una mirada desde la educación básica. *Revista Innova Educación*, 3(4), 110-122. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.008>
- Vázquez, J. (2011). *La creatividad y la intervención en Educación Infantil*. Asociación por la Innovación Educativa Eduinnova.
- Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15237>
- Vergara, M. (1997). Cómo se manifiesta la creatividad en los niños. *Revista "Educar hoy"*, 1(6).
<https://www.cedalp.com/articulo4.htm>

- Villamizar, G. (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 212-237. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4119815>
- Villarroel, P. (2012). La construcción del conocimiento en la primera infancia. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (13), 75-89. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102003.pdf>
- Vintimilla, A. (2010). *Evaluación de los programas de Desarrollo del Pensamiento: Análisis del Proyecto de Activación de la Inteligencia, PAI, en los estudiantes de octavo de básica del colegio C.e.D.F.i del año lectivo 2009- 2010* [Tesis de maestría, Universidad de Cuenca]. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2778/1/tm4500.pdf>
- Vygotski, L. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia* (6.^a ed.). Ediciones Akal. https://vidaacademicaenlinea.cenart.gob.mx/blog-hablemos-de-educacion-artistica/wp-content/uploads/sites/8/2017/11/La_imaginacion_y_el_arte_en_la_infancia.pdf
- Vygotski, L. (1987). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Editorial Pueblo y Educación. https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf
- Wajari, M. (2020). *Propuesta de uso del cuento motor para la mejora del desarrollo psicomotor en niños de 3 a 5 años* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18157/Wajarai%20Mishel.TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Yepez, E. y Padilla, G. (2021). La oralidad y las dimensiones del lenguaje en los infantes. *Revista cognosis*, 6, 1-22. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1973/3307>

Zapata, J. (2021). *La imaginación en Psicología: Posturas teóricas y una elaboración desde el punto de vista Vygotskyano* [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia].
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/21744/14/ZapataJhon_2021_ImaginacionPsicologiaVygotsky.pdf

Anexos

Anexo A: Ficha de observación

UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
FICHA DE OBSERVACIÓN/EVALUACIÓN

Nombre de las investigadoras:		Fecha:	
Docente de aula:		Institución Educativa:	

Nivel:		Paralelo:		Edad:	
Cuento motor:		Hora inicio:		Hora de cierre:	

Aspectos observados	Observaciones/Comentarios
Apertura del cuento motor (percepción de los infantes a la historia y a las actividades)	

UCUENCA

Memoria (recuerda personajes, escenarios, objetos, acciones)	
Desenvolvimiento (participación de los niños, imitación de sonidos y realización de movimientos)	
Uso de pensamiento creativo. (creaciones, invenciones y aportes)	
Retroalimentación / Observación docentes del aula	

Anexo B: Ficha de trabajo del cuento motor “Magia entre bambú”

Nombre: _____

Pinta las hojas de bambú



Anexo C: Ficha de trabajo del cuento motor “Una deliciosa aventura”

Nombre: _____

Pinta las paletas de caramelo

