



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

## TÍTULO

**LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "JUAN MARÍA RIOFRÍO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2011-2012.**

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

**AUTORA:**

**Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.**

**DIRECTOR:**

**Dr. Mg. Sc. Amable Ayora Fernández.**

1859

LOJA -ECUADOR

2014

## CERTIFICACIÓN

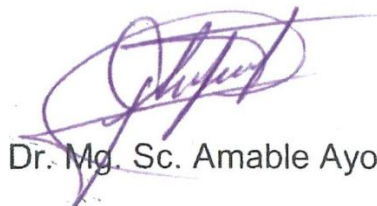
Dr.Mg.Sc. Amable Ayora Fernández.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, el desarrollo la investigación titulada: **LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JUAN MARÍA RIOFRÍO” DE LA CUIDAD DE LOJA PERÍODO 2011-2012**, de autoría de la egresada de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado, y porestar sujeto a lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autoriza su presentación para su calificación privada y sustentación pública.

Loja, 05 de noviembre del 2014.



Dr. Mg. Sc. Amable Ayora Fernández.

DIRECTOR DE TESIS.

## AUTORÍA

Yo, Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente declaro y autoriza a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

**Autora:** Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Firma:**  .....

**Cédula:** 110401350-1

**Fecha:** 05 de noviembre del 2014.

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA,  
PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y  
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, **Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado**, declaro ser autora de la tesis titulada: **LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "JUAN MARÍA RIOFRÍO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2011-2012**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia, autoriza al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de sus contenido de la manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Digital Institucional, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 05 días del mes de noviembre del dos mil catorce. Firma la autora.

Firma:  .....

**Autora:** Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Cédula:** 110401350-1

**Dirección:** Loja.

**Correo electrónico:** patyeliza45@hotmail.com

**Celular:** 0986841250

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

Director de tesis: Dr. Amable Ayora Fernández Mg. Sc.

Tribunal de grado: \*

- Dra. María Eugenia Rodríguez Guerrero. Mg. Sc.      PRESIDENTA
- Dr. Rita Torres Valdivieso. Mg. Sc.                      PRIMER VOCAL
- Dr. Ana Lucia Andrade Carrión. Mg. Sc.                SEGUNDA VOCAL.

## **AGRADECIMIENTO**

A las autoridades de la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, al personal docente quienes me impartieron valiosos conocimientos durante todo el proceso académico.

Al Dr. Amable Ayora FernándezMg.Sc. Director de tesis, por su acertada orientación, apoyo y dirección hizo posible la elaboración y culminación de este trabajo de investigación.

A las Autoridades, Personal Docente, niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la ciudad de Loja, quienes con su valiosa participación e interés me facilitaron realizar el presente trabajo de investigación.

Patricia Elizabeth.

## **DEDICATORIA**

Con mucho cariño dedico el presente trabajo, a Dios por darme la salud y vida, a mi esposo e hijos quienes durante mi formación han sido fuente de inspiración para mi constante superación, a mis padres y hermanos quienes me ofrecieron todo el apoyo para la culminación de mi carrera profesional.

Patricia Elizabeth.

### ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN.

BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación.											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO.						OTRAS DE-GRADACIONES	NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO		
<b>TESIS</b>	LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "JUAN MARÍA RIOFRIO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2011-2012	UNL	2014	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	PEDESTAL	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

## MAPA GEOGRÁFICO DE LOJA



## CROQUIS DEL CENTRO EDUCATIVO





## ESQUEMA DE TESIS

- ❖ Portada.
- ❖ Certificación.
- ❖ Autoría.
- ❖ Carta de Autorización.
- ❖ Agradecimiento.
- ❖ Dedicatoria.
- ❖ Ámbito geográfico.
- ❖ Mapa geográfico.
- ❖ Esquema de tesis.
  - a. Título.
  - b. Resumen.
    - Summary
  - c. Introducción.
  - d. Revisión de literatura.
  - e. Materiales y métodos.
  - f. Resultados.
  - g. Discusión.
  - h. Conclusiones.
  - i. Recomendaciones.
  - j. Bibliografía.
  - k. Anexos.
    - Proyecto

**a. TÍTULO.**

**LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JUAN MARÍA RIOFRÍO” DE LA CUIDAD DE LOJA PERIODO 2011-2012.**

## **b. RESUMEN**

La presente tesis hace reseña a: **“LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JUAN MARÍA RIOFRÍO” DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2011-2012”**.

La actividad lúdica en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. La actividad lúdica es una de las líneas del desarrollo del niño. La actividad lúdica es importante para la creatividad y es una técnica complementaria para el análisis del niño. La presente investigación tuvo como objetivo: Analizar si la actividad lúdica incide en la creatividad de las niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la ciudad de Loja periodo 2011-2012.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el método científico, analítico-sintético, deductivo-inductivo, descriptivo; se utilizaron las técnicas de la encuesta y la observación directa; los instrumentos utilizados fueron una guía de observación y una encuesta estructurada; la investigación se realizó en la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” en el periodo lectivo 2011-2012, teniendo una muestra total de 25 niñas y niños así como dos maestras. Para el trabajo de campo se solicitó a los directivos de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la ciudad de Loja, la autorización para realizar la investigación, luego se pidió el consentimiento a las niñas y niños así como a sus representantes considerando que todos ellos son menores de edad.

Luego del análisis correspondiente a los datos, se concluye que la actividad lúdica en un 100% influye en la creatividad de las niñas y niños de Pre-básica de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la ciudad de Loja, por cuanto la actividad lúdica es una actividad fundamental en el desarrollo de la niña y niño, a tal punto que va a influir tanto en su facilidad para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura capacidad creadora. Además que la creatividad desarrollada durante la primera infancia la permite al ser humano adaptarse a cualquier entorno manifestándose con mayor libertad y espontaneidad, preparados de hacer cosas nuevas, hombres hábiles de crear, inventar y descubrir.

## **SUMMARY**

This thesis makes a review of **"THE RECREATIONAL ACTIVITY AND ITS IMPACT ON THE CREATIVITY OF GIRLS AND BOYS OF THE FIRST YEAR BASIC EDUCATION OF "JUAN MARIA RIOFRÍO" JOINT SCHOOL IN LOJA CITY PERIOD 2011-2012"**.

The play activity in children have educational purposes and also helps in increasing their creative abilities, so it is considered an effective mean for reality understanding. The recreational activity is one of the children development lines. The recreational activity is important for creativity and is a complementary technique to the analysis of the child. The present study aimed to: examine whether the play activity affects the creativity of children of first year of basic education of "Juan Maria Riofrío" Joint School in Loja city period 2011-2012.

The methods used for the preparation of this research work were: scientific, analytic-synthetic, deductive-inductive and descriptive method; survey techniques and direct observation were used; instruments used were an observation guide and a structured questionnaire; the research was conducted in the "Juan Maria Riofrío" Joint School in the academic year 2011-2012, taking a total sample of 25 children and two teachers. For fieldwork the directors of the "Juan Maria Riofrío" School were asked for permission to conduct the research, then the consent was requested to children and their parents are since all of them are minors.

After the corresponding data analysis, it is concluded that the recreational activity does by 100% influence on the creativity of children from Pre-primary of the "Juan Maria Riofrío" Joint School in the city of Loja, therefore the recreational activity is a key activity in the development of the girl and boy, to the point that will influence both the ease to acquire and assimilate new learning, the same as on their future creativity. Besides the creativity developed during early childhood allows humans to adapt to any environment manifesting with greater freedom and spontaneity, ready to do new things, creating, inventing and discovering.

### **c. INTRODUCCIÓN**

El juego es la actividad inicial del ser humano, donde encontramos el origen de la fantasía y la creación. Sólo en la medida que el niño juega puede crear, por medio de este acto desarrolla todo su potencial creativo, siendo su carácter esencial la libertad. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos. El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. El juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, etc. Los juegos les permiten descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema.

La realización de la presente investigación fue para conocer: ¿De qué manera la actividad lúdica incide en el la creatividad de las niñas y niños de

primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la ciudad de Loja periodo 2011-2012?del cual se han originado como objetivo general:

Analizar si la actividad lúdica incide en la creatividad de las niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la ciudad de Loja periodo 2011-2012; y como objetivo específico: Verificar si los tipos de juegos inciden en la creatividad de las niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la ciudad de Loja periodo 2011-2012.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el método científico, analítico-sintético, deductivo-inductivo, descriptivo; se utilizaron las técnicas de la encuesta y la observación directa; los instrumentos utilizados fueron una guía de observación y una encuesta estructurada; la investigación se realizó en la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” en el periodo lectivo 2011-2012, teniendo una muestra total de 25 niñas y niños así como dos maestras.

Los contenidos que sustentan la investigación se refieren a la actividad lúdica y su incidencia en la creatividad que se describen a continuación:

En el primer capítulo se hace referencia a la: Actividad lúdica o juego, Definición, Características, Funciones del juego, Papel de la profesora, Porque juega el niño, Teorías sobre el porqué del juego, Poderes del juego y del juguete, El juego y la educación, Juego y cultura, Juego y Socialización, Juego y lenguaje, Juego y aprendizaje.

En el segundo capítulo se enfocan los siguientes temas: Tipos de juegos, Juegos funcionales, Juegos configurativos, Juegos entrega, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, Juegos de imitación, Juegos motóricos, Juegos sensoriales, Juegos dirigidos, Juegos Recreativos, Juegos pre deportivos, Juegos tradicionales.

En el tercer capítulo se enfocan los siguientes temas: Creatividad, Concepto, Componentes de la creatividad, Creatividad como proceso, Creatividad, inteligencia y personalidad, Creatividad y educación, Creatividad y pensamiento, Fomento del pensamiento creativo mediante preguntas que estimulen a los niños, Factores que intervienen en la creatividad, Condicionantes de la creatividad.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el método científico, analítico-sintético, deductivo-inductivo, descriptivo; se utilizaron las técnicas de la encuesta y la observación directa; los instrumentos utilizados fueron una guía de observación y una encuesta estructurada; la investigación se realizó en la escuela fiscal mixta "Juan María Riofrío" en el periodo lectivo 2011-2012, teniendo una muestra total de 25 niñas y niños así como dos maestras.

Los resultados obtenidos fueron: en relación a analizar si la actividad lúdica incide en la creatividad de las niñas y niños, 100 % de las maestras manifestaron que la actividad lúdica si influye en la creatividad de los niños, porque la actividad lúdica ayuda a las niñas y niños a: descubrir, estimular la capacidad para razonar y así desarrollar la imaginación y creatividad de cada uno de ellos. En relación a verificar si los tipos de juegos inciden en la creatividad de las niñas y niños los más comunes son: juegos configurativos, juegos simbólicos, juego de imitación, juegos dirigidos y juegos tradicionales; ya que el 20% las niñas y niños juegan con cubos de madera y les agrada crear distintas estructuras, otro 20% de niñas y niños les gusta jugar representando a personajes ficticios o reales, otro 20% se niñas y niños juegan a imitar a sus progenitores o alguna persona de su agrado, otro 20% de niñas y niños juegan con la maestra respetando reglas y normas del juego, y otro 20% de niñas y niños les atraen los juegos populares que se transmiten de generación en generación.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **1. ACTIVIDAD LÚDICA**

#### **DEFINICIÓN DE ACTIVIDAD LÚDICA O JUEGO**

La actividad lúdica o juego es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano. Es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño. Todos los que se han dedicado a este campo de la investigación, coinciden en afirmar que el juego es una necesidad vital para el niño sobre todo en los primeros años de la vida. (Muñiz Ma. Luisa, 1967, pág.84)

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (de los niños) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

#### **El juego según los diferentes autores**

- Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va



acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

- Gutton, P. (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

El juego proporciona satisfacciones presentes y permite al niño:

- Exteriorizar sus pensamientos cuando aún no sabe expresarse oralmente.
- La descarga de impulsos y emociones.
- Proporciona el goce de la creación.
- Colma su fantasía.
- Le sirve para realizar todo lo que le es vedado en el mundo del adulto: puede ser conductor, aviador, mamá, etc.

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO.**

Son de gran importancia porque facilita diversos aprendizajes tales como:

El desarrollo de las habilidades **físicas** (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprenden a gatear, caminar, correr, subir, saltar, agarrar y equilibrarse; (motoras finas) desarrollo de las manos y dedos al manipular objetos durante el juego.

El desarrollo de las habilidades **mentales** se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa – efecto (ej.: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables), a su vez mediante el juego permiten el desarrollo del lenguajes desde el balbuceo hasta contar cuentos, además adquieren nociones de formas, tamaños, colores, etc.

El desarrollo de las habilidades **sociales**, como cooperar, negociar, competir, seguir reglas, y esperar turnos. (Farreney, M y Roman, G., 1997, pág. 21).

En definitiva el juego “es el lenguaje principal de los niños/as. A través del juego el niño expresa todo su mundo interno: lo que siente, lo que le pasa, lo que piensa” (González, K., 2007, pág. 28)

### **BENEFICIOS DEL JUEGO.**

“El juego en el niño, es un medio a través del cual representa varios roles que luego podrá interpretar en la vida real:

- Satisface las necesidades básicas de ejercicios físicos: agarrar, correr, trepar, balancearse.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación están ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- El juego es un canal para conocer el comportamiento del niño y así poder encausar o premiar hábitos.
- Capacita su inteligencia racional: aprende a comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Facilita el aprendizaje sobre su cuerpo(habilidades, limitaciones).
- Aprenden a reconocer el ambiente que lo rodea: explorar posibilidades, reconocer peligro y límites.
- Lidian con su pasado y presente y se preparan para el futuro.
- Estimulan los sentidos, y enriquecen la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y entretenidas.
- Busca la manera de implementar estrategias para la solución de problemas” (Fernández, D. 2006.Pág.36).

### **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL.**

“El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquiere roles que el niño asume de forma particular.

- ❖ El juego es una actividad placentera, fuerte de gozo.
- ❖ A través del juego la niña y el niño se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- ❖ El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida.
- ❖ Es acción e implica participación activa.
- ❖ El juego implica seriedad y esfuerzo, ya que el jugador pone a disposición del mismo todos los recursos de los cuales dispone para obtener óptimos resultados.
- ❖ Es motivador: los objetos del juego deben producir sorpresa, estimular los sentidos, llamar la atención y provocar el ejercicio motor.
- ❖ Es interactivo: mediante el juego se entra en contacto con el mundo físico.
- ❖ Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares.
- ❖ Muestra la ruta a la vida interior de los niños y niñas, ya que se expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.
- ❖ A través de él los niños reflejan su percepción de si mismo, de otras personas y del mundo que los rodea”. (Benítez, María. 2009. pág.3)

## **PODERES DEL JUEGO Y DEL JUGUETE.**

La primera infancia, la que va hasta los tres años, es una de estas etapas creativas donde el juego resulta tan fundamental para el niño como sus otros hábitos diarios, incluyendo comidas y ciclos de sueño. La cognición, la motricidad, el lenguaje, la creatividad y la inteligencia socioemocional entran a formar parte de su vida a través del juego y los juguetes. **¿Sabes cómo elegir el más idóneo?**

1. Los juguetes educativos son una gran fuente de información para los niños, aunque si ellos no quieren o no se interesan por el juego, es difícil que lleguen a embarcarse en una aventura con él. El juguete debe ser deseado por el niño, ya incluso desde una edad temprana.
2. Los juguetes deben ser seguros y estar siempre homologados. Cerciórate de que están confeccionados con materiales que no se sean cortantes si se rompen, con colores sólidos y no tóxicos. Cuanto más pequeño es el niño, más grandes deben ser los juguetes y sus piezas.
3. Cada juguete lleva asociado un rango de edad, pensado para adecuarse a las habilidades e intereses de los niños. Comprueba que el producto se ajusta a la edad y personalidad del niño, pensando en la finalidad y actitudes que desarrolla en su día a día, respetando su ritmo de aprendizaje, y procurando que disfrute con la nueva adquisición.
4. La personalidad del pequeño es fundamental: un niño retraído, por ejemplo, necesitará juegos socializadores, con varios jugadores.
5. Como en todo (o casi todo), menos es más. Los juguetes sencillos aumentaran los usos que se pueden hacer con el, desarrollando la fantasía del niño así como su capacidad simbólica.
6. Los caprichos momentáneos suelen ser malos consejeros. Asegúrate de que la compra sea 'segura' y a largo plazo.
7. Los juguetes no son un 'arma' para corregir el comportamiento del niño. Son parte fundamental de su vida: procura no usarlos para premiarles o castigarles si se portan mal.
8. Por otra parte, el exceso de juguetes mata la fantasía y produce aburrimiento. Para evitarlo, es buena idea guardar parte de los juguetes de vez en cuando y volver a sacarlos unos meses más tarde.
9. Los niños sienten la necesidad de estar acompañados por sus padres, especialmente cuando son pequeños. Hay que equilibrar esa necesidad con

la estimulación de su autonomía y sociabilización, pasar con ellos el tiempo necesario para que aprendan el funcionamiento de sus juguetes y juegos, y enséñales a jugar con ellos.

10. En ocasiones, los niños se divierten más con cualquier objeto que encuentran en casa que con un juguete. En lugar de redirigir su atención hacia sus propios juguetes, anímalos a explorar los límites de su imaginación, especialmente si el objeto les despierta curiosidad.(<http://www.hola.com/ninos/2013100467367/consejos-elegir-juguete/>)

## **2. TIPOS DE JUEGOS:**

### **Juegos funcionales**

El juego funcional o de ejercicio entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

### **Juegos configurativos construcción**

Los juegos de construcción son un conjunto de piezas, de formas diferentes o iguales, con las que se pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. La precisión, la atención y la paciencia, la capacidad de orientación y organización espacial, así como la creatividad, son algunos de las características de este tipo de juegos. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. (Newman, 1966, pág. 301).

Los beneficios del juego de construcción son:

- Potenciación de la creatividad.
- Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal durante las acciones.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis

### **Juegos simbólicos**

Es el juego en el que el niño atribuye a los objetos toda clase de significados, simula acontecimientos imaginados interpretando escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales. Son característicos de la etapa pre-operacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación el entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

### **Juegos de reglas**

Es más propio del adulto y de los niños mayores, sin embargo el niño preescolar gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas. Las reglas del pequeño son individuales y espontaneas es decir no son intencionales y se improvisan sobre la marcha.

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.(Pecci,M.C., 2010, pág.76)

### **Juegos de imitación**

El niño repite en sus juegos las impresiones que viven. Para los más pequeños la imitación es la regla del juego. Esta imitación, que primero es espontánea y aparece ya a los tres años. Para el niño es una etapa en la que desarrolla la percepción, la representación y la función simbólica. Al repetir sus gestos los enriquecen y perfecciona, ya sea con ayuda de juguetes a su disposición.

### **Juegos dirigidos**

El juego dirigido es una categoría de juego que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación, la psicología, etc. Se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que al conjugarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social.

### **Juegos motrices**

Aparecen en los primeros años de vida, propios del estadio sensoriomotor, el movimiento de su cuerpo es lo elemental, construye y destruye utilizando objetos novedosos disfrutando de lo que hace. Los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirve para consolidar lo adquirido. Le gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir



un objeto sonoro, constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar la puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este periodo de movimientos y de gestos por puro placer.

El juego motor será el principal medio para alcanzar los logros motores, ya que en él se concilian acción, símbolo, regla e integración. Porque el juego permite construir de manera integral funciones tan importantes como el tono, el equilibrio, el esquema corporal, la lateralidad, la coordinación y las conductas perceptivo-motrices, a la vez conocer y adaptarse al medio físico y social. (Santillana, 1986, pág. 321).

### **Juegos sensoriales**

Juego sensorial se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.

### **Juegos recreativos**

Los juegos recreativos se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos, divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría.

Estos existieron a partir de la necesidad de tener un entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños donde puedan entretener varios niños a la vez.

La mezcla de materiales es por lo general metal y plástico, pero dependiendo del diseño temático podría incluir otros materiales como madera así como los colores que este pudiera contener.

Una de las ventajas más notables de estos juegos se encuentra:

- ❖ Interacción con otras personas de la misma edad que el niño.

- ❖ Promueve la amistad con los demás niños.
- ❖ Demanda de mejoramiento de seguridad
- ❖ Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes.
- ❖ Mayor número de personas en los parques.

Estos juegos infantiles pueden tener la combinación de pequeñas resbaladillas así como columpios y otros aditamentos como red para escalar, túneles, etc. El principal objetivo de este juego es brindar la seguridad necesaria y la diversión deseada, es por eso que su diseño debe ser funcional, atractivo para los niños y sobre todo resistente pero no solo a los niños sino también a los factores naturales tales como lluvia, vientos, granizos donde su estructura tiene que mantenerse sin daños graves y sobre todo sin grietas por impactos o resequedad por su larga exposición al sol.

Así los juegos infantiles tienen garantía de que gracias a su calidad y diseño prometen duran varios años y brindar diversión a una gran cantidad de niños sin importar que tanto uso ellos le puedan dar y resistiendo las inclemencias del clima. (<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>)

### **Juegos pre-deportivos**

Los juegos pre-deportivos son los que tienen como elemento fundamental los balones de diferentes formas, tamaños y pesos, en algunos de ellos existen otros implementos que permiten accionar ese balón. Por la actividad desarrollada son habilidades deportivas muy complejas, técnicas y tácticas ofensivas y defensivas; individuales, en grupo y en equipos.

### **Juegos tradicionales**

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

### **3. CREATIVIDAD:**

#### **CONCEPTO**

La creatividad es la capacidad de resolver problemas y plantear nuevos; es un pensamiento productivo que está integrado por una secuencia de ideas que se enlazan por un estímulo para un fin. La creatividad se origina cuando hay una motivación o una necesidad, en ese momento aparece en la mente una diversidad de ideas para la respuesta del asunto planteado, las cuales se depuran para llegar al proceso de acierto-error que lleva a la solución.

- ✓ La creatividad es la capacidad para producir o inventar. Cuán importante es incentivar esta aptitud en las personas, especialmente en los niños, quienes desde muy temprana edad asimilan como esponjas las enseñanzas impartidas por sus mayores. La creatividad es una capacidad natural del niño, que va lentamente siendo reemplazada por el pensamiento lógico y formal. Pero aunque todos los niños son creativos, existen, maneras de estimular esta capacidad de modo que permanezca y se potencie. (Allen, M.S., México, 1963, pág.97.)

#### **EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS**

##### **Cómo potenciar la imaginación de los niños**

La imaginación es uno de los grandes tesoros de la infancia. Promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que relacionamos con niños 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.

Existen múltiples concepciones sobre la creatividad. Algunas hablan de la creatividad como un proceso, otras de las características de un producto, algunas de un determinado tipo de personalidad... Lo que está claro, según Stenberg y Lubart, es que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Es

decir, se trata de producir respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es "algo" que todos tenemos en diferente medida.

### **Cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños**

Los maestros que deseamos que nuestros alumnos sean capaces de pensar por sí mismos y generar ideas creativas, tenemos mucho que ofrecerles, simplemente requiere un pequeño esfuerzo por nuestra parte para:

- Potenciar que generen ideas personales sobre cualquier situación de la que hablemos en clase. Todas las ideas han de ser bien recibidas y es importante atrevernos a equivocarnos.

- Promover la libertad de expresión en nuestra clase.

- Invitarlos a que piensen ideas disparatadas diferentes a las acostumbradas. Hablemos de cosas descabelladas, puesto que sólo los más locos son capaces de innovar.

- Facilitar el trabajo en equipo. Muchas veces, dos mentes piensan más que una, compartamos razonamientos para expandir nuestras posibilidades. Las opiniones de otros enriquecen las nuestras.

- Favorecer la experimentación de lo que estamos aprendiendo. Cuando lo hago por mi mismo soy capaz de aportar nuevas propuestas porque lo estoy viviendo.

- Intentar hablar de problemas reales entre todos, buscando una posible solución a los mismos. Así poco a poco aprendemos a aplicar nuestra creatividad a nuestra vida real, lo cual nos será muy útil en el futuro.

- Y sobre todo, no olvidar que todos somos potencialmente creativos... sólo necesitamos saber desarrollar y desbloquear nuestras cualidades creativas. (Fromm, E., N. York, 1959, capítulo IV)

## **¿Cómo fomentar la creatividad en la familia?**

Es importante empezar cuanto antes, porque en los primeros momentos, meses y años de vida, cada contacto, cada movimiento y cada emoción supone una inmensa actividad eléctrica y química en el cerebro, ya que miles de millones de neuronas se están organizando en redes que establecen entre ellas billones de sinapsis. Por ello, es durante la etapa de educación infantil cuando se producen más cambios en los niños en todas las áreas: física, motora, cognitiva, lingüística, afectiva y social. Y, por todo esto, es recomendable empezar cuanto antes a potenciar la creatividad de nuestros hijos de la siguiente manera:

- Lo más importante es jugar. A través del juego, la imaginación y las emociones de los más pequeños pueden fluir y salir hacia fuera, de formas tan bonitas como pintar un dibujo en el que piratas, hadas y gigantes cobran vida.
- Olvídate de libros y de manuales a seguir, relájate y pasa tiempo de calidad con tu hijo/a.
- Ponte a su altura, jugad juntos, imaginad, dejáros llevar, improvisad, abrid vuestro corazón y dejad salir vuestras emociones... no hay mejor ejercicio que éste para alimentar la creatividad de nuestros niños.
- Dale libertad para que desarrolle su imaginación y respeta su tiempo de aprendizaje. Esta libertad puedes conseguirla en muchas situaciones habituales, por ejemplo, cuando tenga un juguete nuevo, no le des un modelo, primero déjale que explore y que pruebe todas las posibilidades, seguramente nos sorprenderá; plantéale situaciones absurdas en rutinas diarias como el baño o recurre a la magia de una varita con la que reconvertir sus juguetes,...(Trejo López, Olivia; 1996, pág. 21)

## **PROCESO DIDÁCTICO DEL MÉTODO CREATIVO.**

El desarrollo del proceso didáctico del método creativo tiene tres etapas: idear ejecutar y perfeccionar.

**IDEAR.-** Son acciones para generar nuevas situaciones o imágenes mentales para aplicarlos en actividades prácticas. Esta etapa es la que se emplea en las actividades previas que relacionan los conceptos con las ideas que tienen. Decide de la manera de cómo se va a realizar.

**EJECUTAR.-** Es actuar con precisión con las ideas generando funcionalidad independiente de las ideas de los objetos originales.

**DISEÑAR.-** Lo que va hacer concretamente descubriendo lo que va a hacer seleccionado los materiales de acuerdo a lo que va a realizar, todas contribuyen a la formación integral del niño.

**PERFECCIONAR.-** Es lograr eficacia en el acabado y sobre todo donde el niño.

## **CÓMO FOMENTAR LA *CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS***

Por medio de la *creatividad en los niños* llegan a ser personas exitosas. Los niños necesitan de sus padres mucha ayuda con el fin de ir desarrollando la capacidad de producir ideas que conlleven a la creatividad. Se ha dicho que la creatividad es crear ideas originales y los niños pueden ir desarrollando esta capacidad en función de la dedicación de sus padres en atención y cuidado.

La Creatividad en los niños es como un músculo que se necesita ejercitar para que crezca, para lo cual existen diversidad de actividades y ejercicios sencillos de realizar, que se pueden realizar tanto en la casa como en el colegio. El niño ve el mundo de una forma diferente, esto no quiere decir que sea de forma incorrecta.

A continuación nombraremos algunos consejos sencillos para saber cómo fomentar la creatividad en los niños de diferentes edades:

- Permitir que los niños cometan errores es uno de los pasos fundamentales con el fin de fomentar su creatividad, ya que para nosotros puede ser un error, pero para ellos la mejor forma de adquirir un buen aprendizaje.
- Leerle cuentos a los niños antes de dormir es una opción apropiada para que ellos desarrollen su imaginación y con ella la creatividad para realizar varias actividades.
- Para fortalecer la creatividad de los niños es apropiado darles algunas palabras claves, pueden ser dos o tres para que los niños creen con las mismas un cuento o una historia.
- Es importante fomentar la creatividad en los niños, pero también que los mismos aprendan a investigar, para esto es apropiado darles algunas pautas para realizar una actividad en donde deben buscar cómo hacerla de forma apropiada.
- Con frecuencia en el colegio o en el hogar se le dice al niño después de una respuesta: estás equivocado o se burlan de él, esto no ayuda en nada, ya que el niño adquiere miedo de decir lo que piensa. Lo correcto es escucharlo con atención para así conocer sus ideas y saber cómo orientarlo.
- La creatividad y la imaginación de los niños no se puede limitar, por lo cual si ellos quieren hacer una historia con objetos o representarla por medio de elementos se le debe animar y ayudar a encontrar los mismos.
- La pintura es una actividad apropiada para fomentar la creatividad en los niños, esta se debe realizar sin una muestra para que el niño pueda plasmar en el papel lo que salga de su mente y no una copia de la realidad.
- Los padres y profesores deben ser personas que se encarguen de crear un ambiente para que los niños puedan ser creativos, un lugar

en donde no hayan gritos, ofensas y mucho menos insultos o irrespeto hacia las personas. (Allen, M.S., 1963, pág.97)

### **Actividades creativas para niños**

- **Visitar museos y exposiciones:** Ver a través de los ojos de un niño una obra de arte u otro objeto de una muestra puede ser toda una aventura para un adulto. La visita al museo es una ocasión idónea para entrenar su capacidad creativa. Los pequeños pueden ser invitados a inventarse una historia sobre una imagen u objeto que observen o a que expliquen a su manera lo que ven en un cuadro.
- **Leer y leer cuentos:** Los cuentos divierten y entretienen a los niños, pero además potencian su capacidad creativa y su imaginación. Los adultos pueden proponer a los pequeños que imaginen otros finales para sus historias favoritas o pedirles que relaten una nueva si cambian alguno de los acontecimientos de la narración.
- **Creatividad en grupo:** Además de fomentar el espíritu creativo y la imaginación del menor, los juegos grupales les ayudan a desarrollar otras habilidades, como la expresión oral y la memoria. Una propuesta consiste en iniciar una narración con dos pequeñas frases (*"érase una vez un niño llamado Pablo que salió una mañana a navegar en un barco"*). El siguiente participante debe continuar el relato con otras dos nuevas frases que continúen el hilo de la historia (*"cuando estaba en alta mar, divisó a lo lejos una isla desierta"*) y así de forma sucesiva. Poco a poco, entre todos conseguirán crear un divertido cuento para el que solo habrán necesitado derrochar imaginación.
- **Interpretar figuras:** Un interesante ejercicio creativo para practicar con los niños es tumbarse en la hierba o recostarse en una butaca para contemplar las nubes y que el pequeño interprete qué representa cada una de ellas. Otra actividad divertida para estimular la creatividad en este sentido es el juego de las sombras. Tan solo es



necesario un foco de luz y una pared donde reflejar diferentes sombras creadas con las manos. El siguiente paso es pedirle al niño que cuente qué supone para él.

## **COMPONENTES DE LA CREATIVIDAD.**

**Fluidez:** Los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.

**Flexibilidad:** En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

**Originalidad:** La originalidad es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.

**Elaboración:** Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración, a la obtención de un producto, este refleja ese cosmos que circula dentro de del ser. Por medio de la elaboración se comunican las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta. (Berge, A., Kapelusz, 1959, pág. 98)

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **MATERIALES:**

- ✓ Papel bond.
- ✓ Computadora.
- ✓ Material de Escritorio.
- ✓ Copias Xerox.
- ✓ Transporte.
- ✓ Bibliografía.

### **MÉTODOS.**

Los métodos utilizados fueron los siguientes:

**Método Científico:** Que según sus características es el más pertinente y adecuado. Este método permitió plantear el problema, objetivos que corresponde y visualiza el camino a seguir para realizar su contraste, así como también para realizar la búsqueda de fundamentos teórico-científicos para explicar la relación de las variables como son los el Juego y la Creatividad, y así formular las conclusiones y recomendaciones.

**Método Analítico – Sintético:** Permitted desintegrar el problema en estudio, en sus partes componentes para describirlas explicando las causas que lo constituyen.

**Método Deductivo- Inductivo:** Se utilizó tanto en la relación de variables como en la estructura del marco teórico, para obtener datos con secuencia lógica y aplicable a la realidad.

**Método Descriptivo:** A través del cual se realizó la descripción del problema, de las variables tanto independiente, como dependiente en el marco teórico, para establecer la coherencia de los resultados lo que permitirá fundamentar las conclusiones.

### **Técnicas e Instrumentos:**

Con la finalidad de profundizar la presente investigación de la actividad lúdica y su influencia en la creatividad de las niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío”, y obtener

resultados de dicha investigación se aplicaron las siguientes técnicas e instrumentos:

**Encuesta dirigida a la maestra:**

Esta técnica permitió recopilar datos que sirvieron de base para estructurar las alternativas de solución del problema investigado, la cual fue dirigida a las maestras, la misma que se la aplicó a 2 maestras con la finalidad de determinar de qué manera incide el juego en la creatividad de las niñas y niños de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío”.

**Observación Directa:**

Este método permitió tener una visión más clara y conocer más a fondo los principales problemas y las inquietudes que afectan este centro educativo.

**POBLACIÓN Y MUESTRA:**

**POBLACIÓN:** En el Escuela Fiscal Mixta “Juan María Riofrío”, que se encuentra ubicado en la Calle Epiclachima entre Avenida Los Paltas y Manuel Carrión Pinzano cuenta con una población total de 17 maestros, 375 alumnos, y 240 padres de familia dando un total de una población en total de 632 personas de la cual tomamos una pequeña muestra de 1 sala de Jardín y 2 maestras.

**Muestra:** La muestra con la que se trabajó la presente investigación consta de acuerdo al siguiente detalle:

<b>CENTRO EDUCATIVO</b>	<b>PARALELO</b>	<b>MAESTRAS</b>	<b>ALUMNOS.</b>
“JUAN MARÍA RIOFRÍO”	A	2	25
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>25</b>

**FUENTE:** Registro de matrícula de la escuela Fiscal Mixta “José María Riofrío”

**ELABORACIÓN:** Patricia Chicaiza.

## f. RESULTADOS

### 1. ENCUESTA REALIZADA A LAS DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "JUAN MARÍA RIOFRÍO"

#### 1. ¿Qué es el juego para Ud., señale y explique el por qué?

Una actividad:

**Cuadro 1**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Libre	2	100
Obligada	0	0
Improvisada	0	0
Creativa	0	0
De Ocio	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."  
ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 1**



#### **Análisis e interpretación:**

De acuerdo a la pregunta que es el juego para usted, las 2 docentes que representan el 100% indican que el juego es una actividad libre.

Ya que el juego es la primera herramienta de interacción con el mundo que rodea a la niña y el niño, este le ayuda a familiarizarse con sus alrededores; es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar; por cuanto el juego es utilizado como una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, afectivas y sociales, ya que con él se desarrollan habilidades y se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos

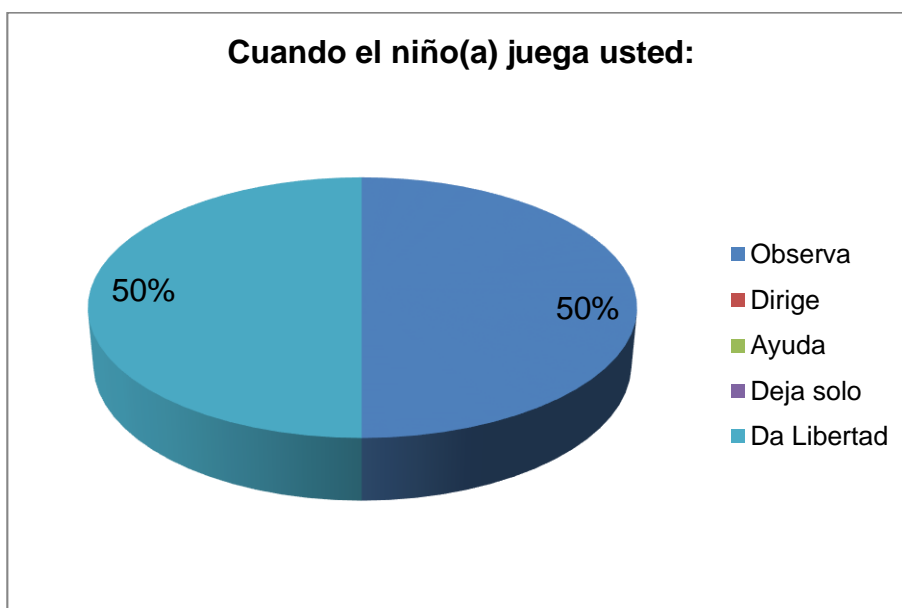
## 2. ¿Cuándo la niña y el niño juega Ud.?

**Cuadro 2**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Observa	1	50
Dirige	0	0
Ayuda	0	0
Deja solo	0	0
Da Libertad	1	50
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."  
 ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 2**



### **Análisis e interpretación:**

De la encuesta realizada a las 2 docentes, cuando la niña y el niño juega, una de ella que representa el 50% nos indica que observa de cerca a la niña y el niño, la otra docente que representa el restante 50% da libertad para que la niña y el niño juegue.

La docente observa de cerca a la niña y el niño al momento del juego para ofrecer apoyo ya que el niño entra en contacto con el mundo y tiene una serie de experiencias, y poder así determinar las habilidades de los pequeños, estos desarrollan habilidades como: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y resolución de problemas; así como también da libertad para que la niña y el niño juegue, los niños tienen mayor facilidad de aprender a través de las experiencias concretas con las cuales pueden tocar, examinar y manipular objetos, y con el tiempo sean curiosos y creativos, y aprendan a pensar por sí mismos; la maestra solo interviene cuando una niña o niño no puede resolver un problema de modo independiente o si está en peligro la seguridad física del pequeño.

### **3. A la hora del juego las niñas y niños:**

**Cuadro 3**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Eligen sus juguetes	2	10
Les gusta Jugar en grupo	0	0
Participan para alcanzar una meta	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."  
ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 3**



**Análisis e interpretación:**

En este caso de las 2 maestras encuestadas que equivalen al 100% respondieron que a la hora del juego las niñas y los niños eligen los juguetes con los cuales jugarán.

Es importante que el niño pueda contar con juguetes que favorezcan a su desarrollo, el juguete perfecto es aquel que estimule su imaginación y les ayude a crecer jugando, los juguetes forman una parte fundamental de la infancia, orientados a inspirar su universo creativo, ampliar su imaginación y potenciar una de las grandes ventajas de ser niño frente a la edad adulta.

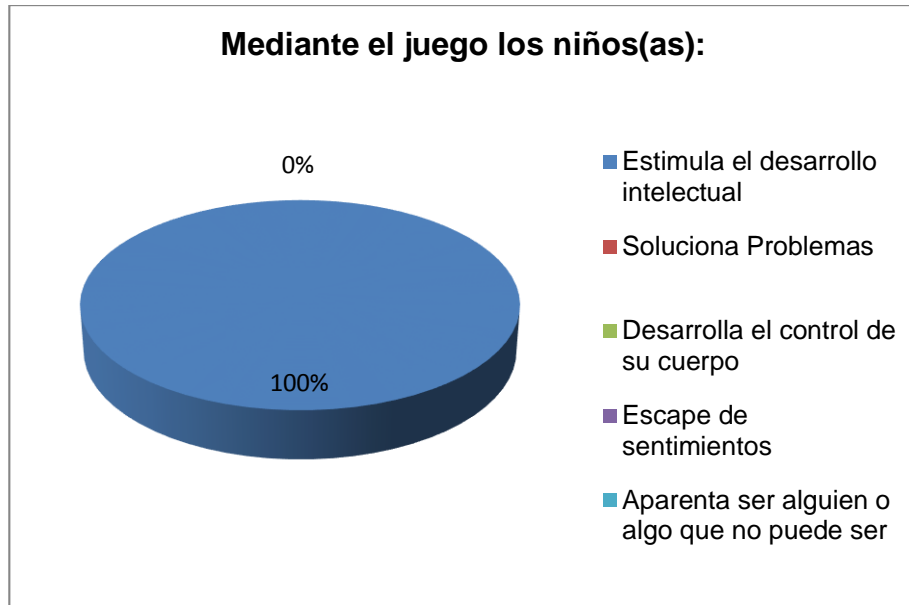
**4. Mediante el juego que realiza la niña y niño:**

**Cuadro 4**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Estimula el desarrollo intelectual	2	100
Soluciona Problemas	0	0
Desarrolla el control de su cuerpo	0	0
Escape de sentimientos	0	0
Aparenta ser alguien o algo que no puede ser	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."  
ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 4**



**Análisis e interpretación:**

Según la encuesta realizada a las 2 docentes que representan el 100% comentan que mediante el juego la niña y el niño estimulan el desarrollo intelectual.

Puesto que las niñas y niños hacen juicios al solucionar problemas, y aprende a estar atentos, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

**5. Usted utiliza el juego como herramienta metodológica?**

**Cuadro 5**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."

**ELABORACIÓN:** Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.



**Gráfico 5**



**Análisis e interpretación:**

De los datos obtenidos de las 2 maestras encuestadas que corresponden al 100% deducen que utilizan el juego como herramienta metodológica.

Porque a través del juego la niña y el niño desarrolla el control de su cuerpo, aprende a cooperar con otras personas, moldea sus capacidades y aprende a vencer obstáculos; El juego ayuda a los niños a descubrir nuevas sensaciones, ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales, estimula la capacidad para razonar, desarrolla la imaginación, la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad, aprender a seguir normas impuestas, proporciona diversión, entretenimiento, alegría y placer viviendo sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades, y se desarrolla la personalidad de cada uno.

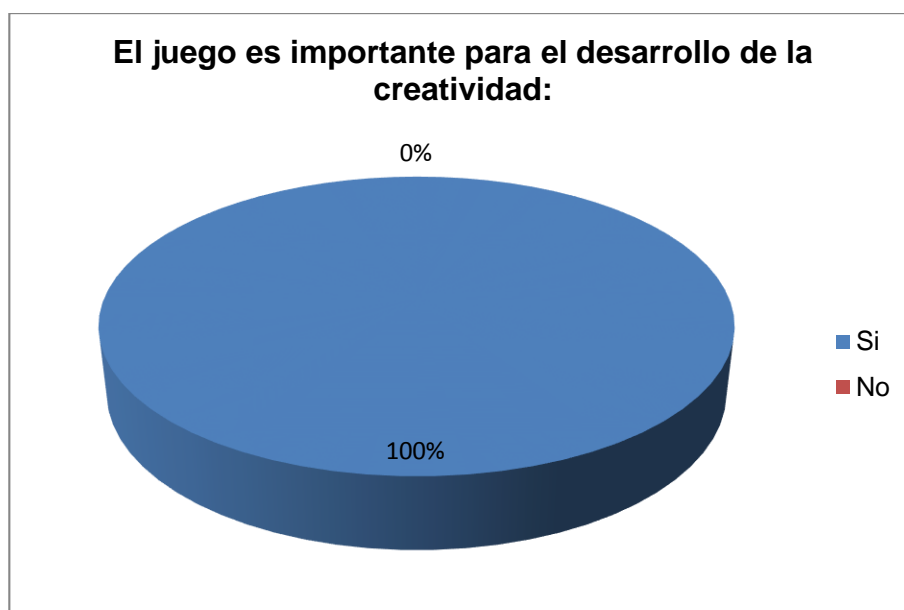
**6. Considera usted que el juego es importante para el desarrollo de la creatividad de la niña y niño.**

**Cuadro 6**

Variables	f	%
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."  
ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 6**



**Análisis e interpretación:**

De acuerdo al resultado obtenido de las 2 docentes encuestadas que equivalen al 100% nos indican que el juego es importante para el desarrollo de la creatividad de las niñas y los niños.

Ya que el fin principal de la educación es formar niñas y niños capaces de hacer cosas nuevas, capaces de crear, inventar y descubrir; que se debe educar para formar niñas y niños ricos en originalidad, flexibilidad, iniciativa, confianza y listos para afrontar obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar.

**7. En la planificación académica Ud. incluye el juego para el desarrollo de la creatividad.**

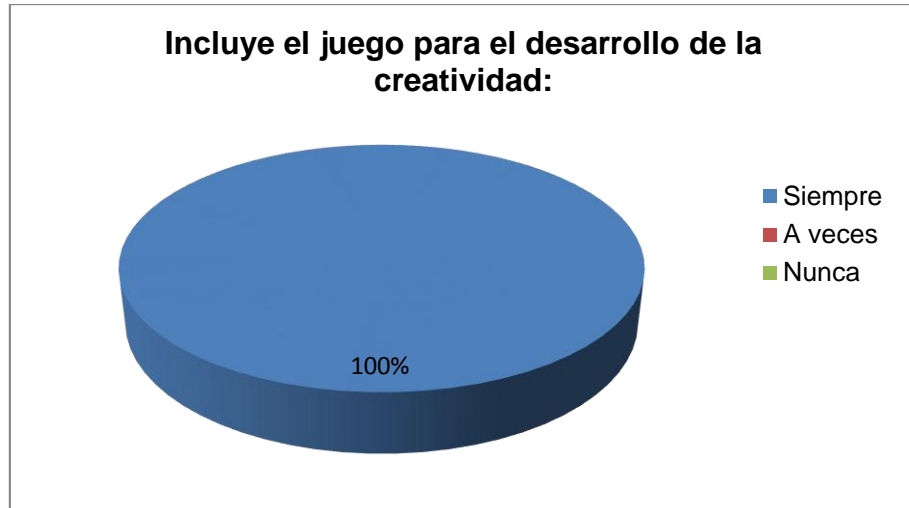
**Cuadro 7**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	2	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."

ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 7**



**Análisis e interpretación:**

Según la encuesta a las 2 docentes que representan el 100%, manifiestan que siempre incluyen en la planificación académica el juego para el desarrollo de la creatividad de las niñas y niños.

Porque a través del juego las niñas y niños aprenden, hacen descubrimientos, desarrollan su inteligencia, sus habilidades; el docente debe estar acorde con las necesidades educativas, siendo necesario que sea creativo y el motor dentro del proceso de estimulación creativa que necesariamente debe darse en el aula ofreciéndoles herramientas innovadoras para su desarrollo.

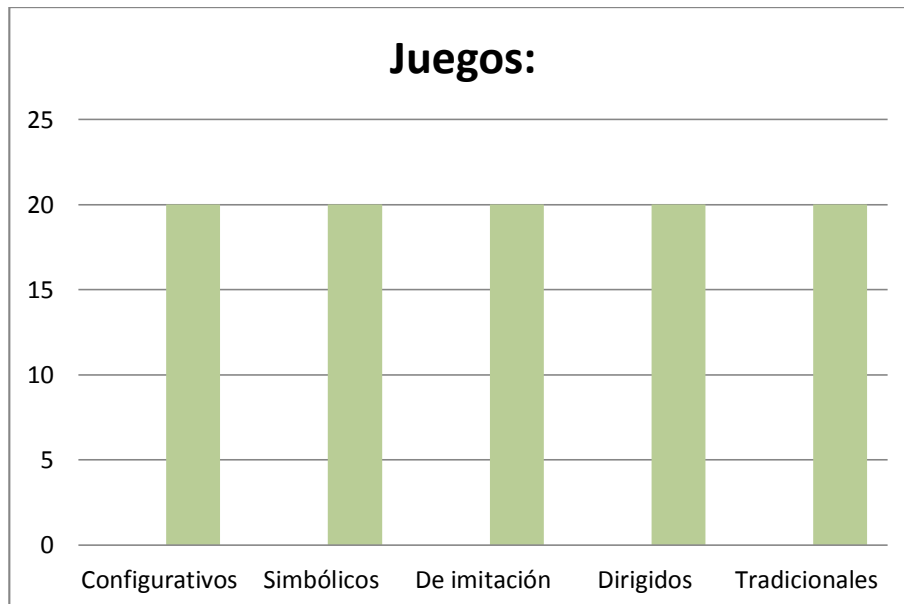
**8. ¿Cuál de los siguientes juegos cree Ud. que son importantes para el desarrollo de la creatividad de la niña y el niño?**

**Cuadro 8**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Configurativos	2	20
Simbólicos	2	20
De imitación	2	20
Dirigidos	2	20
Tradicionales	2	20
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."  
ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 8**



**Análisis e interpretación:**

De las 2 maestras encuestadas que equivalen al 100% podemos deducir que los juegos con mayor importancia para el desarrollo de la creatividad de la niña y el niño son: con un 20% los juegos configurativos, otro 20% el juego simbólico, otro 20% el juego de imitación, otro 20% el juego dirigido, y otro 20% los juegos tradicionales.

Mediante los juegos configurativos la niña y el niño dan forma a sus construcciones con plastilina, barro, bloques, garabateo, etc., de este trabajo suelen surgir primero la aplicación normal y luego la invención, de aquí surge el orden, el ritmo y la simetría; el juego simbólico es importante para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual, por lo que el niño rompe los hilos que unen la cosa con su función particular y les adjudica cualidades especiales, todo el material a su alcance lo transforma según el uso que el requiera darle; el juego de imitación aquí la niña y el niño repite las impresiones que vive en su entorno para el es una etapa en la que desarrolla la percepción, la representación y la función simbólica; con el juego dirigido que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos, se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas y opiniones o

acciones de los compañeros de juego; y los juegos tradicionales que se originan en la historia de los pueblos y se transmiten de generación en generación, están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

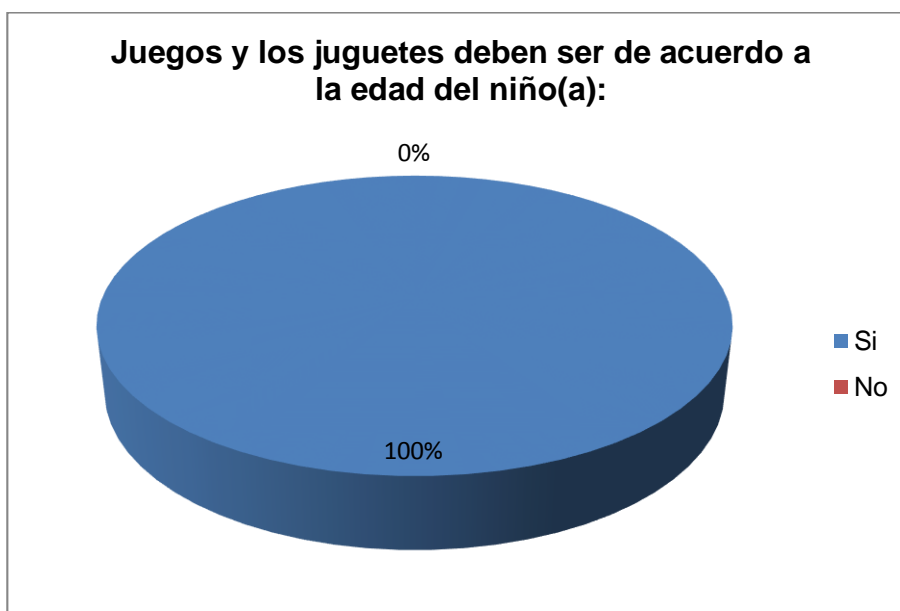
**9. ¿Considera Ud. que los juegos y los juguetes deben ser de acuerdo a la edad de la niña y niño?**

**Cuadro 9**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	2	2
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."  
 ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 9**



**Análisis e interpretación:**

Las 2 docentes que representan el 100% nos indican que los juegos y los juguetes deben ser de acuerdo a las edades de las niñas los niños.

El juego les ayuda a la comprensión y asimilación el entorno, al desarrollo del lenguaje, la imaginación y la creatividad; los juguetes deben ser adaptados a la edad de los niños a quienes se destina, un juguete dado prematuramente o tardíamente, habrá perdido su valor e interés, los juguetes forman una parte fundamental de la infancia, orientados a inspirar su universo creativo, ampliar su imaginación, estos deben ser seguros, estar confeccionados con materiales que no se sean cortantes si se rompen, con colores sólidos y no tóxicos, cada juguete debe ajustarse a la edad y personalidad del niño.

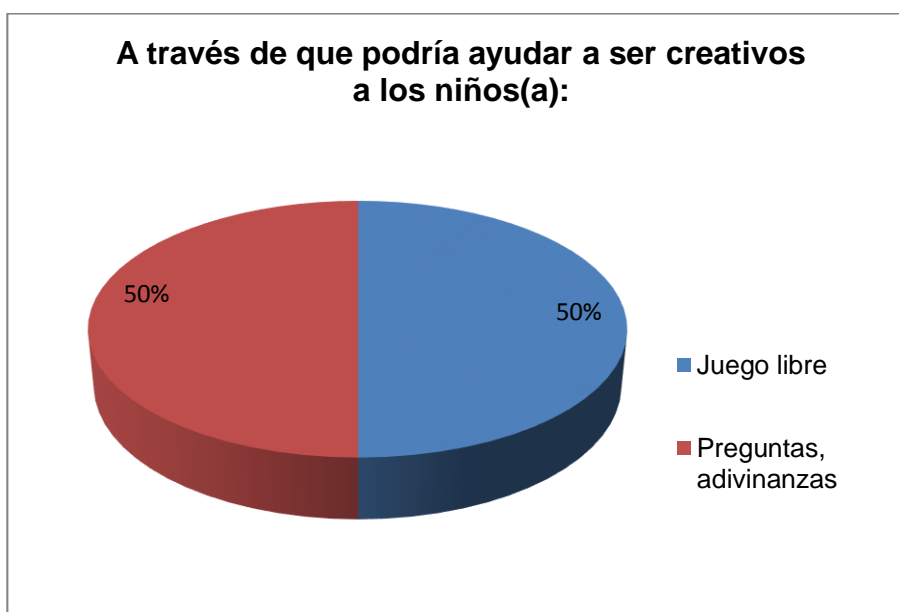
**10. ¿A través de que Ud. podría ayudar a ser creativos a las niñas y niños?**

**Cuadro 10**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Juego libre	1	50
Preguntas, adivinanzas	1	50
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."  
 ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 10**



### **Análisis e interpretación:**

De las encuestas realizadas a las 2 maestras que corresponden al 100% a través de que podría ayudar a ser creativos a las niñas y niños, una de ellas que equivale al 50% indica que el juego libre ayuda al las niñas y niños a ser creativos, la otra maestra que equivale al otro 50% indica que a través de preguntas y adivinanzas ayuda al los niños a ser creativos.

El juego libre ayuda a las niñas y niños a ser creativos dando soluciones originales, ya que todo juego educa o, por mejor decir, contribuye al desarrollo del niño, el juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida; que a través de preguntas y adivinanzas estimulan la capacidad para producir respuestas nuevas o inusuales alejadas de lo común, estimulando la capacidad para producir respuestas que supongan distintas maneras de concebir o interpretar un mismo estímulo.

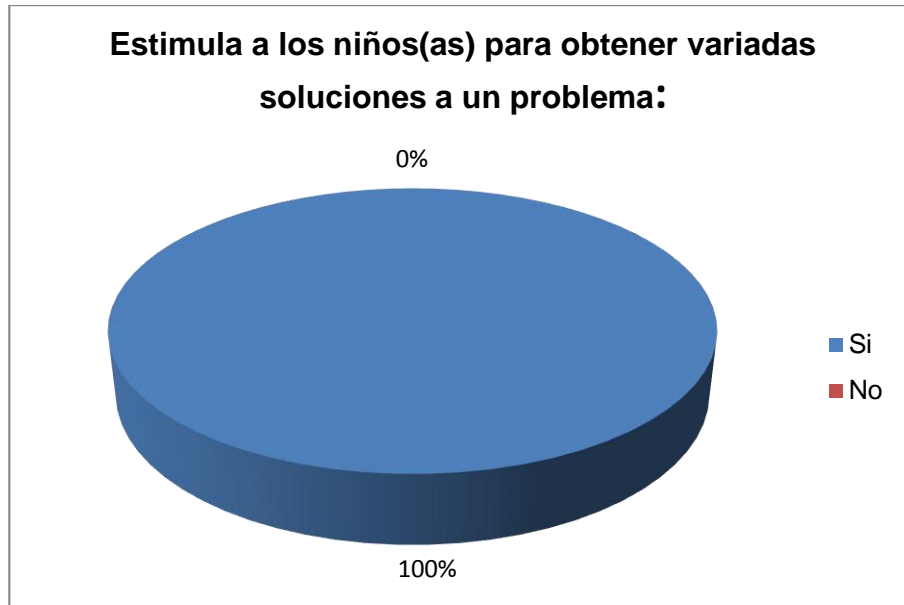
### **11. ¿Estimula Ud. a la niña y al niño para obtener nuevas y variadas soluciones a un problema?**

**Cuadro 11**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a las maestras de la EFM "J.M.R."  
**ELABORACIÓN:** Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 11**



**Análisis e interpretación:**

De las 2 maestras encuestadas que equivalen el 100%, las maestras estimulan a las niñas y niños para obtener variadas soluciones a un problema.

Las maestras formulan preguntas para ayudar a los niños a pensar sus propias respuestas con libertad, y a su vez sean novedosas, su labor se basa en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades, para dirigir su actividad pone en evidencia la motivación y su metodología, utilizando juegos eficientes y entretenidos que desarrollan su pensamiento y creatividad.



## 2.- FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JUAN MARÍA RIOFRÍO”

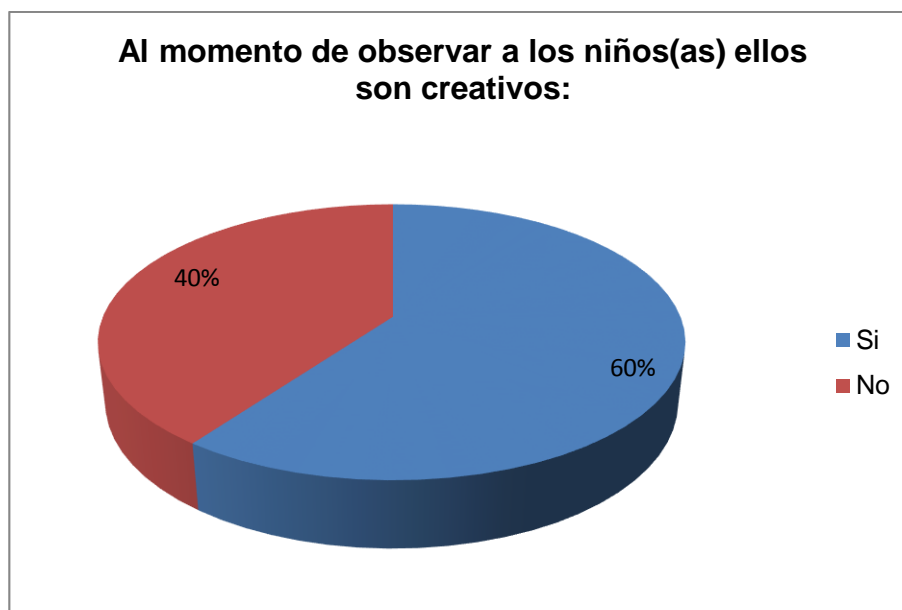
### 1. ¿Al momento de observar a los niños ellos son creativos?

**Cuadro 12**

Variable	f	%
Si	15	60
No	10	40
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

FUENTE: Ficha de observación aplicada a las niñas y niños de la EFM “J.M.R.”  
ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 12**



#### **Análisis e interpretación:**

De los 25 niños y niñas observados que representan el 100%, 15 de ellos que representan el 60% de las niñas y niños son creativos; mientras que 10 de ellos que representan el 40% no son creativos.

Las niñas y niños son creativos, ya que frente a una pregunta o problema tienen una gran cantidad de respuestas nuevas y originales, y tratan de

producir respuestas novedosas ante cualquier tipo de problema, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es algo que todos tenemos en diferente medida, todos los niños son creativos, existen, maneras de estimular esta capacidad de modo que permanezca y se potencie; Mientras que las niñas y niños que no son creativos dan las mismas respuestas que da el resto del grupo, ya sea por temor a equivocarse o son muy tímidos.

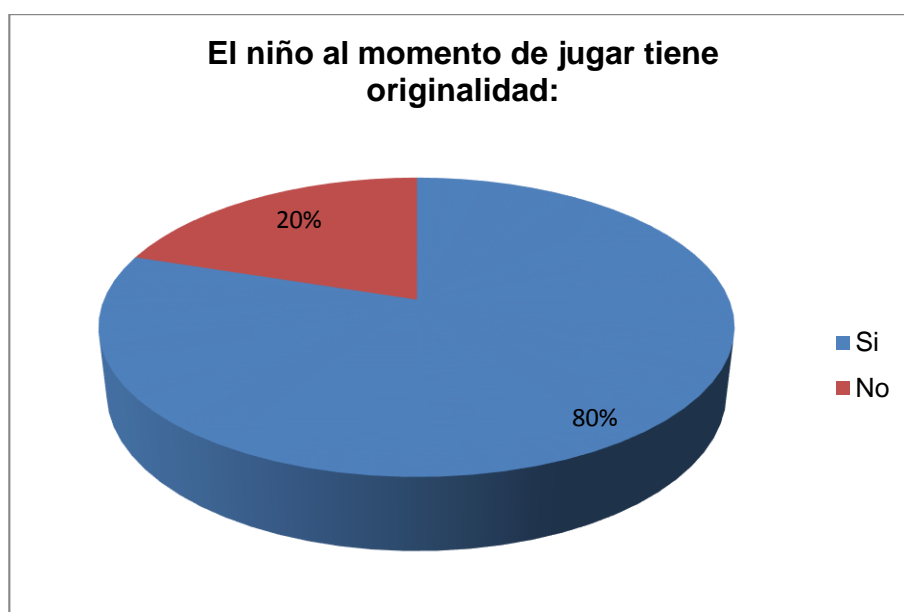
## 2. ¿El niño al momento de jugar tiene originalidad?

**Cuadro 13**

Variable	f	%
Si	20	80
No	5	20
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

FUENTE: Ficha de observación aplicada a las niñas y niños de la EFM "J.M.R."  
 ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 13**



### **Análisis e interpretación:**

De acuerdo a los resultados de la observación a 25 niños y niñas que equivalen al 100%, 20 de ellos que representan el 80% tienen

originalidad al momento de jugar; en tanto que 5 de ellos que representan el 20% no poseen originalidad al momento del juego.

Los niños y niñas tienen originalidad al momento de jugar porque el niño rompe los hilos que unen las cosas con su función particular y les adjudica cualidades especiales, estimular al niño para que sienta curiosidad que se divierta y critique así mismo y a los demás, que discuta las indicaciones del maestro, que tenga ideas originales, propias para evitar que los niños sean retraídos, apáticos, tímidos y que siempre sean dependientes del maestro, que él es quien aprende y se beneficia de lo que hace; Los niños y niñas que no poseen originalidad al momento del juego, optan por jugar con juguetes o juegos conocidos.

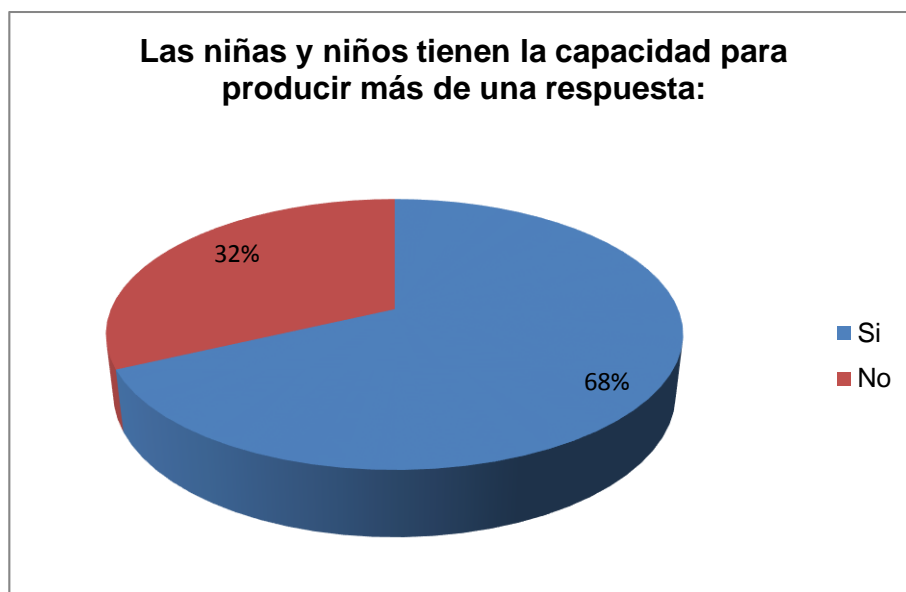
**3. ¿Las niñas y niños tienen la capacidad para producir más de una respuesta?**

**Cuadro 14**

Variable	f	%
Si	17	68
No	8	32
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

FUENTE: Ficha de observación aplicada a las niñas y niños de la EFM "J.M.R."  
 ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado

**Gráfico 14**



### **Análisis e interpretación:**

De los datos obtenidos de la observación a 25 niñas y niños que corresponde al 100%, 17 de ellos que representan el 68% si tienen la capacidad para producir más de una respuesta, Mientras que 8 de ellos que representa el restante 32% no tienen la misma capacidad para producir mas de una respuesta.

Las niñas y niños tienen la capacidad para producir más de una respuesta y estas a su vez son creativas, originales o a su vez muy poco frecuentes ante algún problema o situación; las niñas y niños que no tienen la misma capacidad para producir más de una respuesta, estas son las mismas de sus compañeros o muy comunes, con frecuencia en la escuela o en el hogar cuando una niña o niño se equivocan todos se burlan de él, esto no les ayuda en nada ya que el niño adquiere miedo a decir lo que piensa.

#### **4. ¿Al producir las respuestas estas son nuevas, inusuales y alejadas de lo común?**

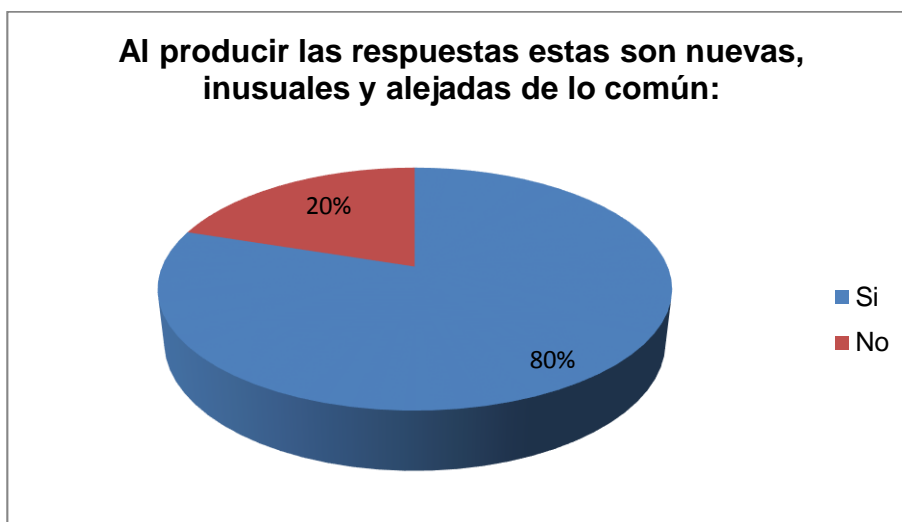
**Cuadro 15**

<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	20	80
No	5	20
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

FUENTE: Ficha de observación aplicada a las niñas y niños de la EFM "J.M.R."

ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 15**



### **Análisis e interpretación:**

De acuerdo a la gráfica mediante la observación realizada a 25 niñas y niños que equivale al 100%, 20 de ellos que representan el 80% al producir las respuestas, éstas son nuevas, inusuales y alejadas de lo común; mientras que 5 de ellos que representan el 20% no puede producir respuestas nuevas, inusuales y alejadas de lo común.

Al producir las respuestas las niñas y niños estas son nuevas, inusuales y alejadas de lo común, por lo que se puede notar que son creativos al momento de resolver una pregunta o problema en función de la rareza de las respuestas o por su escasa frecuencia; Mientras que las niñas y niños no puede producir respuestas nuevas, optan por responder lo mismo o demuestran poco interés en responder.

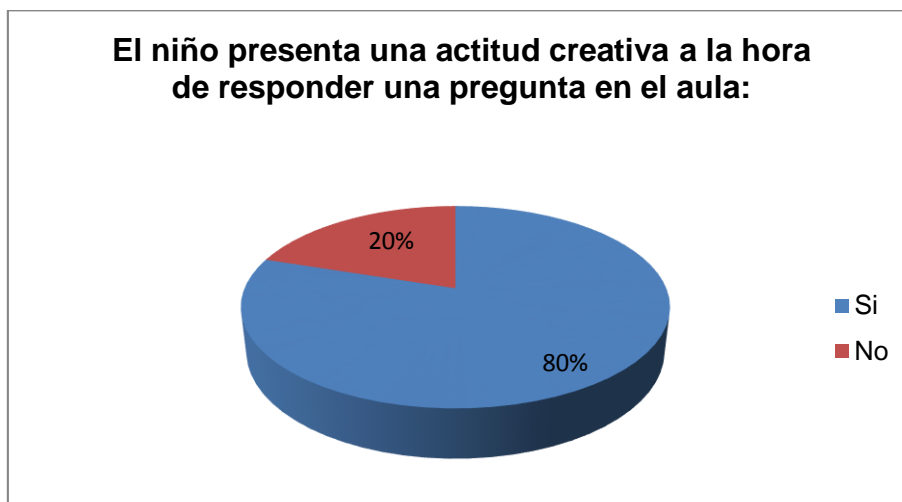
### **5. ¿El niño presenta una actitud creativa a la hora de responder una pregunta en el aula?**

**Cuadro 16**

<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	20	80
No	5	20
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**FUENTE:** Ficha de observación aplicada a las niñas y niños de la EFM "J.M.R."  
**ELABORACIÓN:** Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado

**Gráfico 16**



### **Análisis e interpretación:**

De acuerdo a la observación realizada a los 25 niños y niñas que corresponden al 100%, 20 de ellos que representan el 80% si presentan una actitud creativa a la hora de responder a una pregunta; mientras que 5 de ellos que representan el 20% no presentan una actitud creativa a la hora de responder a una pregunta.

Las niñas y niños presentan una actitud creativa a la hora de responder a una pregunta ya que la docente los motiva y así despierta el interés en participar en todas las actividades del aula, la creatividad se origina cuando hay una motivación o una necesidad en ese momento aparece en la mente una diversidad de ideas para la respuesta del problema planteado, las cuales se depuran para llegar al proceso de acierto-error que lleva a la solución; mientras que las niñas y niños que no presentan una actitud creativa a la hora de responder a una pregunta demuestran timidez u optan por no participar.

### **6. Al momento del juego los niños presentan:**

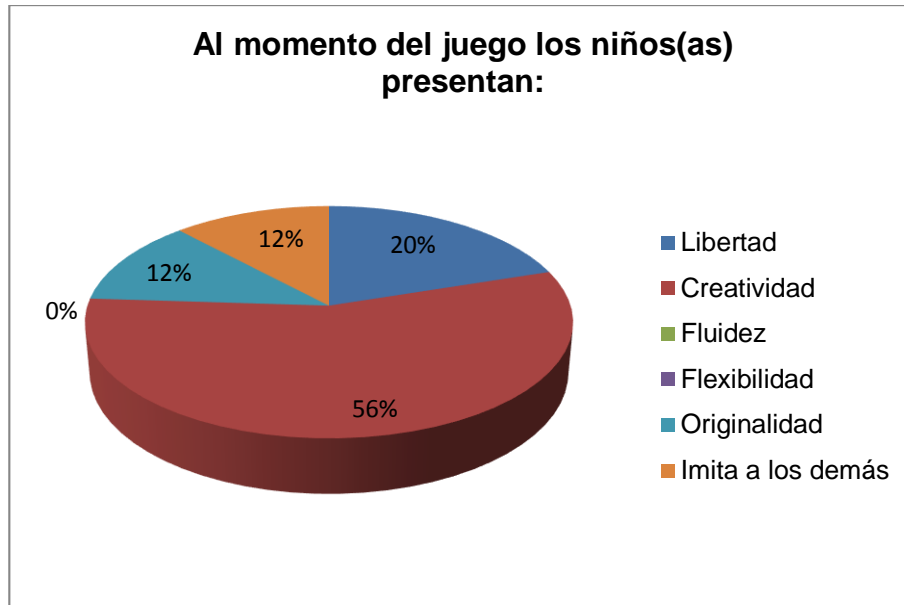
**Cuadro 17**

<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Libertad	5	20
Creatividad	14	56
Fluidez	0	0
Flexibilidad	0	0
Originalidad	3	12
Imita a los demás	3	12
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

FUENTE: Ficha de observación aplicada a las niñas y niños de la EFM "J.M.R."

ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 17**



**Análisis e interpretación:**

De los datos obtenidos a través de la observación a los 25 niños y niñas que equivalen al 100%, se deduce que 17 de ellos que representan 56% al momento del juego son creativos; 5 de ellos que representa el 20% al momento del juego lo hacen con libertad; 3 de ellos que representan el siguiente 12% al momento del juego lo hacen con originalidad; otros 3 de ellos que representan un 12% al momento del juego imitan a los demás.

Al momento del juego las niñas y niños son creativos, porque inventan juegos hacen sus propias reglas, las exploraciones más básicas de los niños por el mundo son en realidad ejercicios creativos, la necesidad y el deseo de investigar, descubrir, experimentar es algo natural para ellos; También al momento del juego lo hacen con libertad, ya que ellos son los encargados de escoger sus propios juguetes o juegos, lo importante es que el juguete le guste a él y que le permita desarrollar alguna destreza; otros al momento del juego lo hacen con originalidad, ya que ellos cambian de forma a las cosas según sus necesidades en el momento; y además al momento del juego imitan a los demás u optan por jugar solos.

## 7. ¿A las niñas y niños les gusta inventar juegos nuevos?

**Cuadro 18**

Variable	f	%
Si	15	60
No	10	40
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

FUENTE: Ficha de observación aplicada a las niñas y niños de la EFM "J.M.R."

ELABORACIÓN: Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.

**Gráfico 18**



### **Análisis e interpretación:**

Según la observación realizada a 25 niños y niñas que corresponden al 100%, 15 de ellos que representan el 60% les gusta inventar juegos nuevos; mientras que 10 de ellos que representan el 40% no les gusta inventar juegos nuevos.

A las niñas y niños les gusta inventar juegos nuevos debido a que les atraen las cosas novedosas, como crear, inventar y descubrir, en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego, el beneficio es desarrollar la imaginación y la creatividad; algunos niños y niñas no les gusta inventar juegos nuevos y optan por realizar los mismos juegos, porque son demasiado tímidos.



## **g. DISCUSIÓN**

De acuerdo al objetivo específico referente a: Verificar si los tipos de juegos inciden en la creatividad de las niñas y niños de primer año de educación se determinó de la siguiente manera:

Del análisis de los datos obtenidos, el 100% de las maestras encuestadas manifestaron que los diferentes tipos de juegos si influyen en la creatividad de las niñas y niños, porque a través de la actividad lúdica los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Por lo tanto se puede afirmar que la actividad lúdica para las niñas y niños es una actividad libre, es la primera herramienta de interacción con todo lo que le rodea, es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades creativas, intelectuales, motoras, afectivas y todo esto lo realiza de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo.

De igual manera el 100% las niñas y los niños eligieron los tipos de juegos y juguetes con cuales se divirtieron, las maestras siempre están predispuestas para brindarles lo que necesiten, por lo que se es importante que las niñas y niños puedan contar con juegos y juguetes que favorezcan a su desarrollo, y a su vez, son perfectos aquellos que estimulan su imaginación y les ayuda a crecer jugando, estos forman una parte fundamental en la infancia para ampliar su imaginación y creatividad.

Además un 100% a las niñas y niños, se interesaron por obtener varias soluciones a un problema, las maestras formularon preguntas para ayudar a los niños a pensar sus propias respuestas con libertad, y a su vez sean novedosas, su labor se basó en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades, para dirigir su actividad pusieron en evidencia la motivación y su metodología, utilizaron juegos eficientes y entretenidos que desarrollan su pensamiento y creatividad.

Según Federico Froebel: “Desde diversos puntos de vista, el juego en su doctrina es fin y medio. Fin porque es la manifestación libre y espontánea del interior, que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás. Medio en cuanto que el juego representa el "retoño del trabajo", que se desplegará en el pluriforme universo de la cultura, fruto de un trabajo creativo. Gracias al adecuado y original aprovechamiento del juego infantil, se considera a **Froebel** como uno de los grandes pioneros de la educación para el trabajo”. Por lo que puedo decir que este autor está de acuerdo que a través de la actividad lúdica nace la creatividad de los niños, potenciando así su libertad, su capacidad de acción y sus primeros conocimientos, ayuda para que sean curiosos, creativos y aprenden a pensar por sí mismos.

Según María Montessori: “**Montessori** daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje, Ella decía que los niños se encontraban aprendiendo al moverse y que era absurdo tenerlos quietos o en silencio. Por medio del juego los niños experimentan de manera segura, mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. Lo más importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás”. Por lo que puedo afirmar que las niñas y niños aprenden a través de los diferentes tipos de juego de las experiencias que van adquiriendo y a su vez desarrollan sus capacidades creadoras.

## **h. CONCLUSIONES**

Luego de haber realizado el trabajo de investigación y una vez que se ha analizado los resultados es pertinente considerar las siguientes conclusiones:

- De las maestras encuestadas el 100% manifestaron que los diferentes tipos de juegos si influyen en la creatividad de las niñas y niños, porque a través del juego los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias, el niño se desarrolla activo en las clases, los diferentes tipos de juegos constituyen una vía para lograr procesos creativos y propiciar una enseñanza en la cual los niños van resolviendo problemas, organizando ideas, originándose así un aprendizaje agradable y profundo.
- El 100% de las maestras encuestadas indicaron que el juego es una actividad libre, que el juego es la primera herramienta de interacción con el mundo que rodea a la niña y el niño, esta le ayuda a familiarizarse con sus alrededores; es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar; a su vez es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, afectivas y creativas todo esto se debe realizar de forma placentera.
- El 100% de maestras encuestadas utilizaron el juego como herramienta metodológica para desarrollar la creatividad de las niñas y los niños, uno de ellos: los juegos de construcción ya que les agrada crear distintas estructuras con cubos, etc., el juego simbólico ya que les gusta representar personajes reales o ficticios, el juego dirigido aquí se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego; y los juegos

tradicionales que se originan en la historia de los pueblos y transmiten de generación en generación.

- La actividad lúdica para algunos autores como: Froebel y Montessori, es la mejor herramienta metodológica para el desarrollo de la creatividad de los niños, ya que a través de las experiencias concretas con las cuales pueden tocar, examinar y manipular los objetos adquieren y desarrollan sus capacidades creadoras.

## **i.RECOMENDACIONES**

Luego de la investigación realizada podemos recomendar lo siguiente:

- A las maestras y autoridades de la institución que sigan utilizando la actividad lúdica como recurso didáctico, que este debe estar incluido en las planificaciones educativas no solo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino porque a través de él aprenden y asimilan nuevos conceptos.
- A las docentes que sigan impartiendo los conocimientos a sus educandos con actividades lúdicas didácticas, para despertar mayor interés por aprender un nuevo conocimiento, tomando al juego como un instrumento didáctico eficaz para lograr el desarrollo integral.
- A las maestras que sigan utilizando los diferentes tipos de juegos puesto que a través de estos permite a las niñas y niños su desarrollo intelectual y creativo, además es importante que busquen otros juegos igual de dinámicos y divertidos y los ajusten a los intereses educativos, según las edades y ritmo de aprendizaje de cada niño.
- A las maestras que se guíen en los diferentes autores que hablan acerca de los juegos, para que a través de estos, se despierta el interés las niñas y niños por obtener nuevos conocimientos.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- ✓ Allen, M.S., En creatividad Morfológica: El milagro del poder oculto. Herrero Hermanos. México, 1963, pág.97.
- ✓ Berge, A., La Libertad en educación. Kapelusz. Buenos Aires, 1959, pág. 72.
- ✓ Bruner, j (1984) Juego, pensamiento y Lenguaje En Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza, pág.215.
- ✓ Camacho, Jorge E., La Psicología en la escuela infantil, Capitulo 21, 26, pág. 440 - 556.
- ✓ Campo Sánchez, Gladys Elena, El Juego en la Educación Física Básica, Editorial Kinesis, 1986, Capitulo II, pág. 41.
- ✓ Castillo Cebrián Cristina, Zapata María Carmen: Biblioteca de la Educación Preescolar, 1967, Capitulo 4, pág.84.
- ✓ Fromm, E. The Creative Attitudes, en Anderson, H.H., Creativity and Cultivation. Harper, Row, Publishers, N. York, 1959, capítulo IV.
- ✓ Hendrick, Joanne, Educación Infantil 2, Lenguaje, Creatividad y Situaciones Especiales, 1ra. Edición, capítulo 2, pág. 40.
- ✓ Hurlolok, Elizabeth, Desarrollo del niño, 1ra. Edición, capítulo 11, pag. 316-318.
- ✓ Jeanne, Mark y GilleyB.H., Primera y Segunda Infancia Desarrollo y Educación, 1ra. Edición, unidad 7, pág. 67.
- ✓ Martinez U., Aprender jugando y juguete adecuado, 2011, Segunda edición, pag. 324.

- ✓ Martínez Beltrán, José María, Pedagogía de la Creatividad, Editorial Bruno, 1963, Capítulo I, II, pág. 21.
- ✓ Newman y Newman, Desarrollo del niño, 1ra. Edición, 1966, pág. 317.
- ✓ Trejo López, Olivia; Jimenez Izquierdo, Juan; Tecuetl Trejo, David; Muriel Suárez, Educación Creativa Proyectos Escolares, 1996, pág. 21.

## WEBGRAFÍA

- ✓ [http:// www. google.com.](http://www.google.com)
- ✓ <http://www.yturalde.com/lúdica.htm>
- ✓ <http://www.cervantes.es/enseñanza/biblioteca...>
- ✓ <http://www.monografias.com>
- ✓ <http://www.monografias.com/...creativo/pensamiento/shtm/>
- ✓ [http://www.heidydavid.blogspot.com/ en caché](http://www.heidydavid.blogspot.com/)
- ✓ [http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0\\_montessori.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_montessori.htm)
- ✓ <http://portafoliopedagogia2010.blogspot.com/p/federico-froebel.html>

k. Anexos

Anexo 1



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**TEMA:**

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "JUAN MARÍA RIOFRÍO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2011-2012.

Proyecto tesis previa a la obtención de grado en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

**Autora:**

**Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado.**

LOJA –ECUADOR

2011

1859



**a. TEMA:**

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JUAN MARÍA RIOFRÍO” DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2011-2012.

## **b. PROBLEMÁTICA.**

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los niños) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar. El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, motoras, sociales, y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de forma espontánea y placentera. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

El juego es una parte esencial del crecimiento de cada niño o niña que requieren hacer del movimiento la vía por donde se desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación; por tanto el desarrollo motor se ve potenciado por el juego, en la medida que los patrones motores son explorados con posibilidades y sin restricciones desde éste; partiendo de una de las bases como lo es la coordinación que es estimulada desde los juegos que involucren los movimientos gruesos y finos.

Es así, que existe el juego, el cuál potencia la necesidad y ganas de aprender de los niños, de adquirir conocimientos nuevos. Desarrolla el espíritu de búsqueda, de investigación y favorecen la utilización de diferentes técnicas y estrategias de aprendizaje a la hora de encontrar soluciones a los problemas planteados.

El planteamiento del juego responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas para dar respuesta a las diferencias, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño. También favorece la autonomía del niño y le ayuda a ser responsable en el trabajo, exigiéndole y creándole la necesidad de un orden. El niño aprende a organizarse, planificar el trabajo, a mejorar su creatividad, a saber qué quiere aprender y qué camino ha de utilizar para conseguirlo.

La creatividad es la forma más libre de expresión propio para las niñas y niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado no hay nada más satisfactorio para los niños que expresarse completamente y libremente, todo lo que la niña y el niño necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad en el juego.

Haciendo un acercamiento a la ESCUELA FISCAL MIXTA “JUAN MARÍA RIOFRÍO” me he encontrado con la problemática, de que no se da importancia al juego como una metodología que apoya al desarrollo de la creatividad. Por lo que ven a la educación simplemente receptora, lo que impide a las niñas y niños proyectar sus intereses y plasmar su iniciativa y creatividad. Algunos maestros y padres de familia no son conscientes de que el juego es importante en el desarrollo de la creatividad de los educandos; es así, que planteamos la siguiente pregunta:

**¿De qué manera la actividad lúdica incide en el la creatividad de las niñas y niños de primer año de educación básica dela escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la cuidad de Loja periodo 2011-2012?**

### **c. JUSTIFICACIÓN.**

La Universidad Nacional de Loja, mediante su modelo de enseñanza promueve el desarrollo integral del ser humano, exigiendo una formación científica y auto – aprendizaje sólida, permitiendo establecer un vínculo entre los conocimientos teóricos y la realidad.

Es así, que al ser parte de la Institución y de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, tengo el compromiso con nuestro entorno social, familiar y especialmente con la niñez de dar un aporte detectando sus problemáticas y buscando alternativas de solución que permitan un mejor desarrollo, he evidenciado que el juego es muy importante porque su característica principal es desarrollar la autonomía y la creatividad en la niñay el niño, respetando su ritmo de aprendizaje. También es importante conocer las características de cada grupo ya que gracias a esto podemos implementar según la realidad.

Por otra parte le debemos llamar la atención al niño, que existen juegosllamativos los cuales pueden jugar y hasta construirlos. De esta manera el niño tendrá la oportunidad de desarrollar su imaginación y creatividad de una forma libre y espontánea donde pueda expresar lo que desea y al mismo tiempo obtenga un aprendizaje enriquecedor.

El juegoes una actividad fundamental durante toda la vida. Los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello los padres debemos estar conscientes del significado que tienen los juegos para el sano desarrollo de sus hijos.

Por ello el presente trabajo de investigación es importante, porque permite a las maestras y padres de familia conocer que el juego ayuda al desarrollo motor, la creatividad, entre otros; y, mediante estos recursos permitan dar a

los niños la oportunidad de que elaboren su propio conocimiento. Además, este trabajo será un aporte para las maestras del Centro Educativo investigado, ya que contribuirá a mejorar la calidad de la Educación.

Para la realización de esta investigación se cuenta con el tiempo necesario, la colaboración de las personas involucradas en el presente trabajo investigativo como son: la Directora del centro, las maestras, los padres de familia o representantes, las niñas y niños, así también, la bibliografía necesaria y los recursos económicos pertinentes.

Finalmente justifico que se encuentra la normativa de la UNL que contempla como un requisito previo a la graduación y obtención de un título profesional de nivel de licenciatura el mismo que nos garantiza ejercer la profesión.

**d. OBJETIVOS:**

➤ **OBJETIVO GENERAL:**

Analizar si la actividad lúdica incide en la creatividad de las niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la ciudad de Loja periodo 2011-2012

➤ **OBJETIVO ESPECÍFICO:**

Verificar si los tipos de juegos inciden en la creatividad de las niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío” de la ciudad de Loja periodo 2011-2012

## **e. MARCO TEÓRICO.**

### **CAPITULO I**

- 1. Actividad lúdica o juego.**
  - 1.1. Definición de juego.**
  - 1.2. Características del juego.**
  - 1.3. Funciones del juego.**
    - 1.3.1. Función educativa.**
    - 1.3.2. Función física.**
    - 1.3.3. Función emocional.**
    - 1.3.4. Función Social.**
  - 1.4. Papel de la profesora.**
  - 1.5. ¿Porque juega el niño?**
  - 1.6. Teorías sobre el porqué del juego.**
    - 1.6.1. Teoría del descanso.**
    - 1.6.2. Teoría del atavismo.**
    - 1.6.3. Teoría del excedente de energía.**
    - 1.6.4. Teoría del ejercicio preparatorio.**
    - 1.6.5. Teoría Psicoanalítica.**
  - 1.7. Poderes del juego y del juguete.**
    - 1.7.1. El juego factor motivación afectiva.**
    - 1.7.2. El juego factor de maduración motriz.**

**1.7.3.** El juego como expansión y enriquecimiento del Yo.

**1.8.** El juego y la educación.

**1.8.1.** Juego y desarrollo psicomotor.

**1.8.2.** Juego y desarrollo sensorial y perceptivo.

**1.8.3.** Juego y desarrollo intelectual.

**1.8.4.** Juego y desarrollo afectivo.

**1.8.5.** Juego y desarrollo social.

**1.9.** Juego y cultura.

**1.10.** Juego y Socialización.

**1.11.** Juego y lenguaje.

**1.12.** Juego y aprendizaje.

## **CAPITULO II**

### **2. TIPOS DE JUEGOS:**

**2.1.** Juegos funcionales.

**2.2.** Juegos configurativos.

**2.3.** Juegos entrega.

**2.4.** Juegos simbólicos.

**2.5.** Juegos de reglas.

**2.6.** Juegos de imitación.

**2.7.** Juegos motóricos.



- 2.8. Juegos sensoriales.
- 2.9. Juegos dirigidos.
- 2.10. Juegos Recreativos.
- 2.11. Juegos pre deportivos.
- 2.12. Juegos tradicionales.

### **CAPITULO III**

#### **3. CREATIVIDAD:**

- 3.1. Concepto de creatividad.
- 3.2. Componentes de la creatividad.
  - 3.2.1. Fluidez.
  - 3.2.2. Flexibilidad.
  - 3.2.3. Originalidad.
  - 3.2.4. Elaboración.
- 3.3. Creatividad como proceso.
  - 3.3.1. Preparación.
  - 3.3.2. Incubación.
  - 3.3.3. Iluminación.
  - 3.3.4. Verificación.
- 3.4. Creatividad, inteligencia y personalidad.
  - 3.4.1. Creatividad e inteligencia.

- 3.4.2.** Creatividad y personalidad.
- 3.5.** Creatividad y educación.
  - 3.5.1.** La creatividad una necesidad de nuestro tiempo.
  - 3.5.2.** Desarrollo de la creatividad.
  - 3.5.3.** Identificación del pensamiento creativo.
- 3.6.** Creatividad y pensamiento.
- 3.7.** Fomente el pensamiento creativo mediante preguntas que estimulen a los niños.
- 3.8.** Factores que intervienen en la creatividad.
  - 3.8.1.** Factor físico.
  - 3.8.2.** Factor psicológico.
  - 3.8.3.** Factor personalidad.
- 3.9.** Condicionantes de la creatividad.
  - 3.9.1.** Desarrollar la capacidad de admiración.
  - 3.9.2.** Habilidad para aceptar el conflicto.
  - 3.9.3.** Voluntad para comenzar el día.

## **CAPITULO I**

### **1. ACTIVIDAD LÚDICA O JUEGO.**

El juego es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano. El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos. “El juego es una necesidad vital para el niño, sobre todo en los primeros años de vida”<sup>1</sup>

#### **1.1. DEFINICIÓN DE JUEGO.**

El juego es una actividad por medio de la cual un párvulo se familiariza con sus alrededores; incluso se ha definido como el trabajo de un niño. Un pequeño simplemente juega por placer intrínseco. No obstante, a medida que crece, su juego se dirige más hacia un objetivo. A los cinco años de edad, juega para “construir una carretera” o “cavar un túnel”.

#### **1.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.**

En el juego, un niño de edad preescolar pasa del egocentrismo a la interacción social. El grado de interacción social aumenta con la edad. Un párvulo en edad preescolar, como carece de habilidad verbal, no interactúa correctamente con sus compañeros de juego, se distrae fácilmente y no sabe reconocer las necesidades y disposiciones de sus compañeros de juego.

Las formas siguientes de juego social existen en cierto grado entre pequeños en edad preescolar:

---

<sup>1</sup> Cebrián Castillo Cristina, Zapata María Carmen: Biblioteca de la Educación Preescolar, pag.84.

- ✓ Conducta desocupada.
- ✓ Juego solitario.
- ✓ Comportamiento de espectador.
- ✓ Juego paralelo.
- ✓ Juego asociativo.
- ✓ Juego suplementario cooperativo.

**Conducta desocupada:** No se une a otros en el juego en el sentido usual. Pasa su tiempo observando objetos en sus alrededores y que son de interés momentáneos. Este tipo de comportamiento casi siempre se localiza en pequeños de dos y dos y medio años de edad.

**Juego solitario:** Un niño juega solo, con juguetes que pueden ser diferentes a los de sus compañeros de juego, no se acerca a los otros párvulos ni les habla.

**Comportamiento de espectador:** Caracteriza al niño que observa atentamente mientras otros pequeños juegan, habla pero no se ofrece a participar en el juego.

**Juego paralelo:** Un pequeño elige los mismos juguetes que los niños que lo rodean. Prefiere jugar en forma independiente y cerca de ellos.

**Juego Asociativo:** Una forma libre de juego en grupo y es un intento de actividad inicial de actividad colectiva. Todos los párvulos de un grupo

participan en actividades parecidas y utilizan los mismos materiales u otros semejantes. El juego asociativo casi siempre se presenta entre párvulos de tres y medio a cuatro y medio años de edad.

**Juego suplementario cooperativo:** Es una actividad colectiva organizada. Los pequeños participan en el grupo para alcanzar una meta específica. Cada miembro está identificado y tiene una tarea determinada que efectuar en la actividad del juego. Este tipo de actividad de juego participa párvulos de cuatro a cinco y medio años de edad.

### **1.3. FUNCIONES DEL JUEGO.**

Mediante el juego un pequeño se enseña a hacer algo cuando no hay nadie más que lo instruya. Lo hace experimentando con materiales de juego y observando cómo emplean el equipo otros párvulos.

Condiciones que promueven las experiencias de aprendizaje satisfactorio: Primero un pequeño necesita tiempo para jugar, debe estar libre de presiones y responsabilidades. Segundo el espacio es un requisito significativo para el juego. El párvulo necesita espacio amplio bajo techo a la intemperie para un movimiento activo, vigoroso y seguro. Tercero un equipo adecuado de juego.

#### **1.3.1. Función educativa.**

Desarrolla el desarrollo intelectual de un párvulo. El niño hace juicios al solucionar problemas, y aprende a estar atento e una actividad durante un tiempo. En el juego, los párvulos también aprenden con respecto a la naturaleza de los objetos en el ambiente, peso, forma, tamaño, textura, y aprenden a describirlos.

### **1.3.2. Función física.**

La actividad física es la esencia del juego. A través de ella un párvulo desarrolla el control de su cuerpo. Específicamente, las actividades vigorosas al aire libre como correr, brincar, saltar y mecerse, desarrollan habilidades motrices y coordinación del cuerpo, liberación de energía contenida.

### **1.3.3. Función emocional.**

El juego es un escape aceptable para sentimientos que no se pueden expresar de otra manera en una forma adecuada. Un párvulo puede aparentar a través del juego que es alguien o algo que no puede ser en la vida real.

### **1.3.4. Función social.**

La lección más importante que aprende un párvulo en el juego es cómo cooperar con otras personas. Las amistades en estos grupos no son exclusivas ni estables. El juego social permite a un pequeño aprender la conducta del papel sexual que debe cumplir en la sociedad.

## **1.4. PAPEL DE LA PROFESORA.**

El papel de la profesora en el juego se cubre de manera más amplia en la unidad concerniente a la guía. En las actividades de juego, una profesora guía en vez de dirigir. Debe apartar los obstáculos que interfieran con la actividad creativa e imaginativa.

Deberá proveer espacio, materiales y oportunidad para jugar, debe permitir que los pequeños ejerzan su propia iniciativa. La profesora deberá observar

de cerca el juego de los niños para ofrecer apoyo, consuelo y guía, observar con atención puede determinar intereses y habilidades de un pequeño. La maestra solo debe intervenir cuando un niño no puede resolver su problema de modo independiente o si está en peligro la seguridad física del pequeño.

### **1.5. ¿POR QUÉ JUEGA EL NIÑO?**

El juego es importante no solo en el desarrollo del niño sino también en la vida del adulto. Schiller ha escrito: <El hombre no está completo sino cuando juega><sup>2</sup>. El hombre por el juego se evade de preocupaciones cotidianas y busca en él un refugio para realizarse plenamente. Con mayor razón el niño, rodeado de adultos que tratan de protegerle y de coartar su libertad, se refugia, como ya hemos dicho, en el juego.

### **1.6. TEORÍAS SOBRE EL PORQUÉ DEL JUEGO.**

Las teorías según Claparède que sustentan el porqué del juego en el niño:

#### **1.6.1. Teoría del descanso.**

Los niños juegan para descansar. El niño juega cuando no está cansado, ni tampoco fatigado por un esfuerzo mental. Esta dispuesto a jugar cuando se levanta de la cama, y se resiste a dejar el juego cuando por la noche está rendido de sueño.

#### **1.6.2. Teoría del atavismo.**

Los juegos infantiles no son sino efectos de actividades de generaciones pasadas que persisten en el niño a través de la evolución de la raza y tienden a desaparecer mediante el juego.

---

<sup>2</sup> Cebrián Castillo Cristina, Zapata María Carmen: Biblioteca de la Educación Preescolar, pag.86.

### **1.6.3. Teoría del excedente de energía.**

Los niños juegan porque tienen exceso de energías y como no realizan trabajos serios para gastarlas se manifiestan en estos movimientos espontáneos, los niños fatigados, disminuidos física y mentalmente no tienen exceso de energías.

### **1.6.4. Teoría del ejercicio preparatorio.**

Tiene por objeto desarrollar los instintos heredados todavía no formados, el juego es un agente natural de educación, es decir, de desarrollo de los instintos del niño. Esta teoría se refiere a los juegos funcionales cuando en el predomina el instinto animal en los primeros dos años de vida.

### **1.6.5. Teoría Psicoanalítica.**

Las tendencias reprimidas no son anuladas en absoluto, sobreviven en nuestro inconsciente y tratan de expresarse por medio de actividades como el juego e el sueño. El niño cuando juega se revela con toda su frescura y espontaneidad, no sabe esconder los sentimientos que le animaron.

## **1.7. PODERES DEL JUEGO Y DEL JUGUETE.**

El juego y el juguete acompañan al niño en todos los momentos decisivos de su evolución física, moral e intelectual. Es importante que el niño pueda contar con juguetes que favorezcan su desarrollo, y tiempo para jugar.

Los juguetes deben ser adaptados a la edad del niño a quien se destina, un juguete dado prematuramente o tardíamente, habrá perdido su valor e interés. También hemos de tener en cuenta el carácter del niño y su estado físico.



### **1.7.1. El juego factor motivación afectiva.**

Cuando el niño empieza a desligarse de la madre e integrarse en el grupo familiar, aparecen las primeras frustraciones. De todas las frustraciones la efectiva es la más profunda: la que puede dejar más honda huella en el espíritu infantil. El oso de felpa, la primera muñeca, suelen ser un sedante en todos los momentos. Le sirve de confidente, le entrega cariño, le regaña: es el fiel compañero que todo lo soporta y siempre le acompaña si protestar. Estos son como mediadores y le prepara para las relaciones sociales.

### **1.7.2. El juego factor de maduración motriz.**

El juego cumple esta función de ajuste de la motricidad y puede ser visto bajo dos aspectos: El de desarrollo motor general y el de los músculos pequeños. Los dos deben desarrollarse paralela y recíprocamente a medida que el niño va consiguiendo la maduración nerviosa. Lo esencial en el pequeño es la conquista del equilibrio, y el perfeccionamiento de la destreza manual que ya comenzó desde la cuna con los juegos de manos.

## **1.8. EL JUEGO COMO EXPANSIÓN Y ENRIQUECIMIENTO DEL YO.**

El juego crea las condiciones idóneas para que el yo infantil se despliegue en estructuras de personalidad progresivamente complejas. En un primer momento el niño vive un confuso <nosotros> en las relaciones interpersonales.

La ausencia de juegos con la madre y la derrota frecuente antes las pruebas llevarán inevitablemente a un empobrecimiento y empequeñecimiento de yo. El juego ensancha y enriquece el yo corporal con la adquisición, afinamiento y potenciación de capacidades físicas y destrezas. Contribuye asimismo a la forja del yo ideal, que elaborado en gran parte por la imaginación.

## **1.9. EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN.**

La función de juego se manifiesta a través de las diversas etapas evolutivas, por el uso de los juegos apropiados para cada etapa cronológica. El niño moldea sus capacidades y aprende a vencer obstáculos a través de la vía lúdica, vía más flexible, variada y absorbente que la del trabajo.

Los repertorios de respuesta se enriquecen paralelamente a la calidad y cantidad de interacción que provocan y a la riqueza de los estímulos y al modo en que al niño se le permite utilizar la situación de juego: en libertad, con iniciativa propia, con toma de decisiones, etc. Que le lleven a situaciones de autocontrol y de creatividad.

Que solo son educativos los juegos así expresamente denominados o los también llamados didácticos. Todo juego educa o, por mejor decir, contribuye al desarrollo del niño. La diferencia entre los expresamente educativos y los espontáneos es que aquellos son elaborados o seleccionados por el educador para promover a su través el desarrollo y perfeccionamiento de algunas cualidades específicas.

### **1.9.1. Juego y desarrollo psicomotor.**

El juego colabora en el desarrollo armónico de las funciones de las funciones psicomotrices como base para la evolución del pensamiento y la personalidad. Desde el jardín de infancia hay que adaptar el material de juego y las actividades lúdicas al desarrollo armónico de movimientos, a la coordinación de movimientos precisos, al equilibrio, ritmo, etc.

Hay que resaltar los ejercicios lúdicos encaminados a la precisión de las actividades cotidianas: abrocharse, desabrocharse, vestirse, lavarse. Las actividades lúdicas no solo deben desarrollar la motricidad fina y gruesa sino también todas aquellas habilidades que ayuden al niño a su integración en el grupo, siguiendo diversas consignas: ritmo de marcha, al trote, carrera.

El niño deberá estar adaptado:

- ❖ El primer año objetos para succionar, que pueda coger, sonar y que faciliten la coordinación viso-manual.
- ❖ El segundo año juguetes sobre los que pueda subir y bajar, balancear, siempre que ofrezcan estabilidad y seguridad.
- ❖ El tercer año juegos que afiancen las destrezas, el equilibrio, la precisión y una buena coordinación de manos y pies.

### **1.9.2. Juego y desarrollo sensorial y perceptivo.**

Para el desarrollo sensorial y perceptivo cuenta el niño con una inmensa gama de oportunidades que le ofrecen todos los objetos a los que puede acceder primero desde la cuna, luego desde el suelo y, por último con la marcha. El desarrollo sensorial y perceptivo es notablemente facilitado por los juegos a los que el niño opera en un marco <espacio-temporal> con variados, él descubre colores asociados a la luz y al brillo, descubre la fragilidad y la resistencia.

El desarrollar los juegos en espacios muy variados, que van desde los juegos sedentarios a los de carreras, hará que el niño adquiera nociones espaciales: cerca-lejos, dentro-fuera. Las adquisiciones sensoriales se hacen de modo asistemático en los juegos espontáneos, pero pueden sistematizarse a través de la organización de juegos educativos. Estos pueden ser agrupados con intención de desarrollar cada uno de los sentidos en particular.

### **1.9.3. Juego y desarrollo intelectual.**

Con el desarrollo sensorial se inicia desde los primeros años de vida del niño el desarrollo de sus capacidades intelectuales. El modo de adquirir esas

capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

El desarrollo intelectual se inicia desde las primeras adaptaciones a las circunstancias cambiantes de un medio físico y humano. La primera conquista intelectual la realizara el niño cuando descubre donde termina él y donde empiezan los demás. Un niño que juega, y que juega con éxito suficiente, está en mejores condiciones para adaptarse al medio que otro niño cuyas experiencias de juego son frustrantes o que carezca de las suficientes ocasiones para jugar, por proceder de un medio sumamente empobrecido.

#### **1.9.4. Juego y desarrollo afectivo.**

El juego favorece el desarrollo afectivo, es una vía de expresión libre, a la medida de los deseos del niño. En definitiva es una actividad gozosa y, como tal, propicia la exaltación o la depresión derivadas de la posibilidad de ganar o perder. El juego se convierte así en una extraordinaria vía de expresión. El niño habla su propio lenguaje afectivo en todas las modalidades de juego.

Como dice Lagache: <El juego es un conjunto de acciones psicológicas, mentales, verbales y motrices, por las cuales un sujeto, en lucha con su entorno, busca resolver las tensiones que le impiden realizar sus posibilidades><sup>3</sup>. Así es que en el juego, casi como en el sueño, el niño siente una relajación de la censura y dramatiza libremente, de ahí su extraordinario valor educativo.

Las técnicas de juego nos ayudan a profundizar en las emociones infantiles: celos, alegría, envidia, tristeza, ira, etc. El juego en el niño expresa

---

<sup>3</sup>Lagache, 1962,pag.100

espontáneamente celos ante el rival de más suerte o envidia ante el feliz poseedor del juguete de más categoría.

#### **1.9.5. Juego y desarrollo social.**

El niño se socializa desde la más temprana infancia, pero con las dificultades que derivan de la imagen que tiene de sí y su postura egocéntrica. El niño manifiesta sus primeros comportamientos sociales con la actitud: dar, recibir, mostrar, compartir, actos y efectos de su madre. Los juegos y actividades lúdicas que solo tiene razón de existir en función de virtudes sociales básicas, con la colaboración y que sin ellas el juego se destruye.

#### **1.10. JUEGO Y CULTURA.**

La cultura se crea mediante el intercambio de ideas, creencias, usos, costumbre, procedimiento y técnicas. La cultura como el comportamiento simbólico y guía para la acción colectiva o individual del hombre, Según esta definición podemos apreciar que el juego es una manifestación cultural, siendo este un elemento más de ella, pues aporta formas de expresión y organización.

#### **1.11. JUEGO Y SOCIALIZACIÓN.**

El juego un proceso importante en el desarrollo de la moralidad que se basa en la diferenciación entre la conciencia de la norma y su práctica. A través de las vivencias del juego, se crea un significado personal de valores, actitudes y normas que son susceptibles de ser revisados críticamente: ya que el juego es la primera herramienta de interacción con el mundo que rodea al niño esta le ayuda a construir sus relaciones.

### **1.12. JUEGO Y LENGUAJE.**

El niño accede al lenguaje por imitación y creatividad, que depende la necesidad y deseo de querer expresar, comunicar y encontrarse con los demás a través de la palabra. Bruner dice: “La lengua materna se domina más rápidamente cuando la adquisición tiene lugar en medio de una actitud lúdica. Sucede a menudo que las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados, aparecen en primer lugar en contexto de juego”<sup>4</sup>.

### **1.13. JUEGO Y APRENDIZAJE.**

El juego como medio de enseñanza-aprendizaje es que éste junto con tantas otras actividades lúdicas resultan altamente motivantes. El juego constituye una variedad de estímulos que acelera el proceso de aprendizaje de todo tipo. La construcción de aprendizaje en el juego:

- ♣ Se produce a través de la actividad.
- ♣ Conlleva un proceso de elaboración personal.
- ♣ Se origina en interacción con el entorno.

## **CAPITULO II**

### **2. TIPOS DE JUEGOS.**

La naturaleza del juego es tan variada podemos decir que abarca toda la naturaleza del niño, si por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, es natural que una clasificación de juego se puede hacer bajo muy distintos aspectos y modalidades.

---

<sup>4</sup> Bruner, j (1984) Juego, pensamiento y Lenguaje En Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianzap.215

## **2.1. JUEGOS FUNCIONALES.**

Que aparece el niño antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar las funciones latentes. El juego funcional el que el niño desarrolla en la primera infancia (desde 0 a 2 años), al niño de pocos meses para comprobar tales juegos: golpea la cuna o coche con el pie, repite gorgoros largamente, los juegos funcionales permiten a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.

## **2.2. JUEGOS CONFIGURATIVOS.**

También juegos constructivos. En esta grupo caben los juegos de modelados el garabateo y hasta algunas modalidades lingüísticas. Por la tendencia configurativa, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (con plastilina, barro, construcciones con bloques, garabateo). De este trabajo suelen surgir primero la aplicación normal y luego la invención. De aquí surge el orden, el ritmo y la simetría.

## **2.3. JUEGOS ENTREGA.**

Lo más característico de estos juegos es la entrega al material. Son típicos juegos de entrega: la pelota, pompas de jabón, los de agua y arena. Estos juegos son tranquilos, son propios de las primeras edades.

## **2.4. JUEGOS SIMBÓLICOS.**

Entran en esta acepción todos los juegos dramáticos, representativos de personajes. Son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual. Por el juego simbólico el niño rompe los hilos que unen la cosa con su función particular y les adjudica cualidades especiales (esta silla es un tren, esta escoba es un caballo, esta rueda es un coche), etc. Todo el material a su alcance se transforma a su capricho según el uso que el niño requiera darle.

## **2.5. JUEGOS DE REGLAS.**

Es más propio del adulto y de los niños mayores, sin embargo el niño preescolar gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas. Las reglas del pequeño son individuales y espontaneas es decir no son intencionales y se improvisan sobre la marcha.

## **2.6. JUEGOS DE IMITACIÓN.**

El niño repite en sus juegos las impresiones que viven. Para los más pequeños la imitación es la regla del juego. Esta imitación, que primero es espontánea y aparece ya a los tres años. Para el niño es una etapa en la que desarrolla la percepción, la representación y la función simbólica. Al repetir sus gestos los enriquecen y perfecciona, ya sea con ayuda de juguetes a su disposición.

## **2.7. JUEGOS MOTÓRICOS.**

Refiriéndonos a los juegos de movimiento que son el juego por excelencia de la primera edad. Es de vital importancia para el educador preescolar definir el tipo de juego que debe emplear para que los alumnos alcancen el pleno desarrollo de sus potencialidades su independencia funcional, la alegría que proporciona la libertad de acción, el pleno disfrute de la salud y el equilibrio emocional, que son fundamentales para el párvulo.

## **2.8. JUEGOS SENSORIALES.**

Cuando el niño da el paso subjetivo. Es tan claro predominio de lo formativo sobre lo instructivo, todos los juegos sensoriales están inspirados en el material didáctico empleado por: Froebel, Montessori, y Decroly. El material de objetos es el primero que debemos poner en manos de los niños en gran



parte puede ser coleccionado por el profesor, con ayuda de los alumnos: Piedrecitas, botones, semillas, papeles diferentes etc.

Para los primeros juegos emplearemos el material de objetos más grande y después podrán ir utilizándose los más pequeño a medida que el niño va adquiriendo suavidad en el tacto y destreza en las manos agudeza visual y atención.

## **2.9. JUEGOS DIRIGIDOS.**

El juego dirigido es una categoría de juego que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación, la psicología, etc. Se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que al conjugarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social.

## **2.10. JUEGOS RECREATIVOS.**

Surge como respuesta a la incesante utilización del juego en aprendizajes concretos. Su idea fundamental se basa en el rescate del sentido profundo del juego como actividad exclusiva de diversión y entretenimiento.

## **2.11. JUEGOS PRE DEPORTIVOS.**

De tipo medio entre el juego simple y el deporte, que contiene elementos afines de alguna modalidad deportiva. Su contenido, estructura y propósito permite la adquisición de ciertas destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas. Se halla estrechamente relacionada en el campo de la educación física, recreación y los deportes.

## **2.12. JUEGOS TRADICIONALES.**

Se originan en la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmiten en una comunidad determinada, definida por pautas culturales propias. Un ejemplo de ello pudieran ser juegos tan tradicionales como los dedos, el trompo, las cometas, la rayuela. Los juegos tradicionales por su alto contenido socializador son eminentemente pedagógicos

## **CAPITULO III**

### **3. CREATIVIDAD:**

#### **3.1. CONCEPTO DE CREATIVIDAD.**

La creatividad es el arte de buscar, probar, combinar de nuevas maneras los conocimientos e informaciones de todo tipo; para otros el pensamiento creativo es el pensamiento innovador, exploratorio, atraído por lo desconocido e indeterminado; para otros, finalmente, la creatividad es la tendencia natural a la realización personal.

Las características principales de la creatividad, que se resuelven en dos: La novedad y la Libertad. La novedad, son respuestas o productos deben ser creativo, originales o, al menos, estadísticamente muy poco frecuentes. La libertad, con ella se quiere expresar que se trata de un proceso abierto y flexible, es decir, que el pensamiento no funciona, en un sistema cerrado.

#### **3.2. COMPONENTES DE LA CREATIVIDAD.**

La creatividad se concibe integrada por un conjunto de dimensiones o componentes de los que depende, en mayor o menor medida, la actividad creadora.

##### **3.2.1. Fluidez.**

Es la capacidad para producir una gran cantidad de ideas en un tiempo determinado. La fluidez se evalúa por el número de respuestas dadas al problema planteado.

##### **3.2.2. Flexibilidad.**

Es la capacidad para producir respuestas que supongan distintas maneras de concebir o interpretar un mismo estímulo. La flexibilidad se evalúa en

función del número de categorías diferentes es las que se pueden agrupar las respuestas.

### **3.2.3. Originalidad.**

Capacidad para producir respuestas nuevas o inusuales alejadas de lo común o evidente. La originalidad se evalúa en función de la rareza de las respuestas por su escasa frecuencia.

### **3.2.4. Elaboración.**

Es la capacidad para producir el mayor número posible de pasos o detalles para la ejecución de un plan. Se evalúa en función del número de detalles aportados a la respuesta.

## **3.3. CREATIVIDAD COMO PROCESO.**

Aunque el punto de partida de los estudiantes sobre la creatividad hay que situarlo en el análisis de los productos creados. Este proceso implica una dimensión temporal que, en ocasiones debe ser breve. Señala las siguientes 4 fases:

### **3.3.1. Preparación.**

El proceso creador comienza en una fase de preparación durante la cual el sujeto se familiariza y acumula información sobre un determinado problema. Un descubrimiento un invento o una obra de arte, no surgen espontáneamente, sino solo después de un largo periodo de adquisición.

### **3.3.2. Incubación.**

El inventor parece desentenderse del problema de una manera consiente, aunque, inconscientemente siga ocupándose de él.

### **3.3.3. Iluminación.**

En un determinado momento, normalmente de manera repentina, el problema se presenta reestructurado para el sujeto. La iluminación o de la intuición que permite al individuo <ver> como solucionar el problema.

### **3.3.4. Verificación.**

La fase final consiste en poner a prueba o verificar la hipótesis que ha surgido en la fase anterior.

## **3.4. CREATIVIDAD, INTELIGENCIA Y PERSONALIDAD.**

### **3.4.1. Creatividad e inteligencia.**

Los psicólogos que se han ocupado del tema de la creatividad es el de las relaciones entre creatividad e inteligencia. De acuerdo con los resultados de las investigaciones, se han defendido las dos posiciones:

- 1.- Que la creatividad es una variable relacionada con la inteligencia.
- 2.- Que creatividad e inteligencia son dos variables independientes.

Los estudios correlacionales parecen indicar que una persona para ser creativa, requiere cierto nivel de inteligencia, algo superior al promedio. Es decir, que hay un umbral de nivel intelectual por debajo del cual es poco probable que se de una alta capacidad creativa.

### **3.4.2. Creatividad y personalidad.**

Hay personas que suelen ser siempre creativas y otras que carecen constantemente de originalidad, debe ser cierto también que haya algunos rasgos de la personalidad relativamente estables, que facilitan u obstaculizan la producción creativa. La característica específica más importante de un individuo creativo es la posición de actitudes creativas, esto

es, de rasgos de personalidades que le predisponen a pensar de una manera independiente, flexible e imaginativa.

### **3.5. CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN.**

#### **3.5.1. La creatividad una necesidad de nuestro tiempo.**

Los estudios e investigaciones sobre la creatividad se han hecho frecuentes y se ha empezado a insistir en que uno de los objetivos prioritarios de la educación, en todos sus niveles, es el desarrollo de la creatividad. El fin principal de la educación es formar hombres capaces de hacer cosas nuevas, hombres capaces de crear, inventar y descubrir.

#### **3.5.2. Desarrollo de la creatividad.**

La capacidad creadora podía ser desarrollada mediante procedimientos adecuados, con métodos intencionalmente preparados, puede ejercitarse la creatividad de los alumno dado como resultado que los estudiante mejoran sustancialmente su capacidad para encontrar soluciones originales y útiles a los problemas que se presentan.

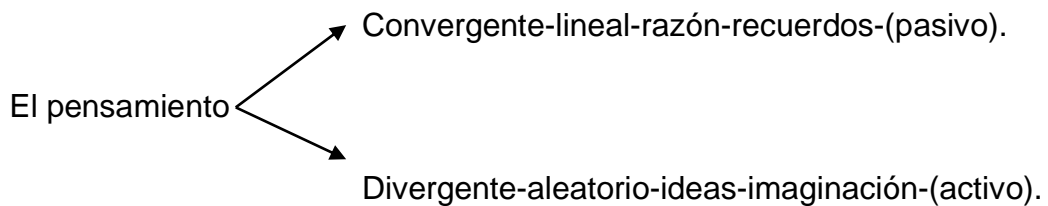
#### **3.5.3. Identificación del pensamiento creativo.**

Los instrumentos que se utilizan para identificar la creatividad se han elaborado a partir de los modelos de Guilford, que tienen como fundamento su concepción factorial de la inteligencia. Para identificar estos factores, se idearon distintos y variados test, cuya finalidad consistía en medir las aptitudes para producir el mayor número posible de respuestas ante un determinado problema.

### **3.6. CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO.**

El pensamiento convergente se impone a la manifestación de las ideas; la innovación debe estar libre de juicio. Sin embargo, el pensamiento divergente no podría existir sin el lineal, porque, como ya se dijo, la base de

la creatividad son los elementos ya conocidos, para y para ello son necesarios los recuerdos.



### **3.7. FOMENTE EL PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE PREGUNTAS QUE ESTIMULEN A LOS NIÑOS**

Aunque hay pequeños que resuelven problemas y producen ideas interesantes sin ayuda exterior, el maestro ha adoptar una actitud activa en la estimulación del pensamiento creativo. El modo más eficaz de hacerlo consiste en formular preguntas que ayuden a los niños a pensar sus propias respuestas. No debe subestimarse el valor de tales preguntas.

- ✓ Espere las respuestas y formule solo unas pocas preguntas: Una de las cosas más importantes cuando se formulan preguntas es aprender a esperar una respuesta. Esto es algo asombrosamente difícil. Muchos maestros formulan excelentes preguntas, pero luego se precipitan y responden por si mismo.
- ✓ Estimule el proceso interrogatorio ayudando a los niños a pensar respuestas para si mismos.
- ✓ La clasificación de diferente tipo de preguntas: preguntas fácticas y preguntas del pensamiento.
- ✓ Estimule al niño o al grupo a producir más de una respuesta.

### **3.8. FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA CREATIVIDAD.**

El hecho de que la creatividad tenga su base en la persona total y en su dinámica no quiere decir que ya de hecho se de en ella la creatividad en todas sus manifestaciones; estas requieren una serie de factores y condiciones como medio de hacerlas posibles.

#### **3.8.1. Factor físico.**

Puede referirse tanto a lo somático, como disposición fisiológica que mueve a la persona a una actividad y puesta en juego de su dinamología interna; al medio creado a su alrededor por un material, un clima de confianza, etc. Como una realidad condicionante de la creatividad; así a podido escribir M.S. Allen en su “creatividad Morfológica”.

“Las estructuras neuro-biológicas suscitando operaciones intelectuales con estructuras homólogas pueden orientar la actitud espontanea de la inteligencia de un sujeto en presencia de los problemas”<sup>5</sup>

#### **3.8.2. Factor psicológico.**

Las características psicológicas de la persona se proyectan en sus actos; lo que la persona crea obedece a unos imperativos y maneras de ser peculiares de cada individuo. Quizá pudiéramos afirmar que la auténtica creatividad es psicológica, pues las creaciones concretas van siempre impregnadas de algo distintivo personal y al mismo tiempo cualquier producto creativo está sirviendo de liberación de los dinamismos psicológicos puestos en acción. Buscar al alumno en el fondo mismo de su psicología para motivarla, respetando su libertad, es el secreto y objeto de esfuerzo de la pedagogía actual.

---

<sup>5</sup> Allen, M.S., En creatividad Morfológica: El milagro del poder oculto. HerreroHermanos. México, 1963, p.97.



### **3.8.3. Factor personalidad.**

Todos los factores de los que depende e integra la capacidad creadora; el término “personalidad” puede ser síntesis de muchos de ellos. No es que la creatividad añada nada a la personalidad, más bien sería esa misma personalidad puesta de manifiesto en sus expresiones creativas. Creatividad es facultad de la persona total, como una necesidad de expresión de un mundo interior, formado por representaciones, sentimientos, valores, cultura, dotado en un dinamismo coherente con la personalidad misma y en razón de su fuerza comunicativa y de la intensidad de su posesión.

### **3.9. CONDICIONANTES DE LA CREATIVIDAD.**

La creatividad aparece en los individuos como una “necesidad” inherente a su misma condición: como toda “necesidad” a de ser satisfecha siguiendo el principio general de la psicología, ya que obedece a unos imperativos estrictamente personales. Es E: Fromm quien, después de afirmar que “La creatividad es aptitud que puede desarrollar todo ser humano si recibe adecuadamente educación de la misma, sintetiza condiciones para dicho desarrollo”<sup>6</sup>.

#### **3.9.1. Desarrollar la capacidad de admiración.**

La admiración es el principio del encuentro con el mundo circundante y su realidad a través de las apariencias. La progresión extensiva e intensiva en la admiración del cosmos e igualmente principio de creatividad.

#### **3.9.2. Habilidad para aceptar el conflicto.**

A medida que la razón interviene en el encuentro con la experiencia surgen en mayor número los estados conflictivos: unos motivados por la propia dureza de los acontecimientos; otros por el propio ejercicio del carácter.

---

<sup>6</sup> Fromm, E.. The Creative Attitudes, en Anderson, H.H., Creativity and Cultivation. Harper, Row, Publishers, N. York, 1959, capítulo IV.

### **3.9.3. Voluntad para comenzar el día.**

Esta formación de la voluntad abarca a todo el contenido de la persona en cuanto tiene de vencimiento de resistencias internas y ambientales, necesarias para lograr un control y disponibilidad de los recursos. Educar en la creatividad equivaldrá a permitir una postura dialéctica ante el mundo, pero una dialéctica de intercambio recíproco de valores y valoraciones. Será una dialéctica educativa entre libertad y motivación.

- a) Libertad: por la variedad de soluciones que ofrece, pero que es al mismo tiempo responsabilidad de opciones desde la realidad individual y social. La afirmación de André Bergé denominó “libertad fin” a la libertad educativa, a aquella “que coincide con la fuerza creadora, con la actividad misma y en consecuencia con la expresión del ser”<sup>7</sup>
- b) Motivación: Sin la cual no existe conducta humana. Dejando aparte consideraciones amplias que sobre el particular se han hecho, preocupa ahora la motiva como condición de la creatividad.

---

<sup>7</sup>Berge, A., La Libertad en educación. Kapelusz. Buenos Aires, 1959, p. 72.

## **f. METODOLOGÍA.**

Todo proceso investigativo requiere de uno o varios caminos y procedimientos que permitan llegar a entender la problemática del tema investigado, alcanzar los objetivos planteados y establecer los resultados. Para ello se utilizará los siguientes métodos:

### **Métodos:**

**Científico:** Que según sus características es el más pertinente y adecuado. Este método permitirá plantear el problema, objetivos que corresponde y visualiza el camino a seguir para realizar su contraste, así como también para realizar la búsqueda de fundamentos teórico-científicos para explicar la relación de las variables como son los el Juego y la Creatividad, y así formular las conclusiones y recomendaciones.

**Analítico – Sintético:** Permitirá desintegrar el problema en estudio, en sus partes componentes para describirlas explicando las causas que lo constituyen.

**Deductivo- Inductivo:** Se utilizará tanto en la relación de variables como en la estructura del marco teórico, para obtener datos con secuencia lógica y aplicable a la realidad.

**Descriptivo:** A través del cual se realizará la descripción del problema, de las variables tanto independiente, como dependiente en el marco teórico, para establecer la coherencia de los resultados lo que permitirá fundamentar las conclusiones.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:**

Para recolectar la información se utilizará:

### **Encuesta dirigida a la maestra:**

Esta técnica me permitirá recopilar datos que servirán de base para estructurar las posibles alternativas de solución del problema a investigar, la cual será dirigida a las maestras, la misma que se la aplicara a 2 maestras con la finalidad de determinar de qué manera incide el juego en la creatividad de las niñas y niños de la escuela fiscal mixta “Juan María Riofrío”.

### **Observación Directa:**

Este método permitirá tener una visión más clara y conocer más a fondo cuales son los principales problemas y las inquietudes que afectan este centro educativo.

## **POBLACIÓN Y MUESTRA:**

**POBLACIÓN:** En el Escuela Fiscal Mixta “Juan María Riofrío”, que se encuentra ubicado en la Avenida Paltas y Manuel Carrión Pinzón cuenta con una población total 17 maestros, 375 alumnos, y 240 padres de familias dando un total de una población en total de 632 personas de la cual tomamos una pequeña muestra de 1 sala de Jardín.

**Muestra:** La muestra con la que trabajaré la presente investigación consta de acuerdo al siguiente detalle:

<b>CENTRO EDUCATIVO</b>	<b>PARALELO</b>	<b>MAESTRAS</b>	<b>ALUMNOS.</b>
"JUAN MARÍA RIOFRÍO"	A	2	25
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>25</b>

**FUENTE:** Escuela Fiscal Mixta "José María Riofrío"  
**INVESTIGADORA:** Patricia Chicaiza.

**g. CRONOGRAMA.**

2011																																																				
Actividades	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre							
Meses/Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
Elaboración del informe de tesis	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x																								
Revisión del tribunal																																																				
Sustentación pública																																																				

2012																																																				
Actividades	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre							
Meses/Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
Elaboración del informe de tesis	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x																								
Revisión del tribunal																																																				
Sustentación pública																																																				



## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.**

### **RECURSOS INSTITUCIONALES:**

- ❖ Universidad Nacional de Loja. .
- ❖ Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.
- ❖ Unidad Educativa “ Juan María Riofrío”
- ❖ Biblioteca.

### **RECURSOS MATERIALES:**

- Bibliográficos
- Bibliotecas Públicas
- Bibliotecas Privadas.
- Páginas especializadas de Internet.
- Materiales de escritorio.
- Computadora.
- Impresora.
- Esferográficos
- Papel Bond
- Cartuchos de tinta negro y color.

### **RECURSOS HUMANOS:**

Los recursos que intervienen en el presente trabajo son:

- ☺ Maestras.



- ☺ Niñas y niños del centro infantil
- ☺ Investigadora.
- ☺ Directora del proyecto de tesis.

## PRESUPUESTO

Adquisición de bibliografía	90,00
Material de escritorio	100,00
Impresiones	100,00
Copias	30,00
Primer Borrador	30,00
Internet	150,00
Movilización	50,00
Imprevistos	<u>200,00</u>
<b>TOTAL</b>	<b>750,00</b>

NOTA: los recursos serán financiados por la investigadora.

## **i. BIBLIOGRAFÍA:**

- ✓ Allen, M.S., En creatividad Morfológica: El milagro del poder oculto. Herrero Hermanos. México, 1963, pág.97.
- ✓ Berge, A., La Libertad en educación. Kapelusz. Buenos Aires, 1959, pág. 72.
- ✓ Bruner, j (1984) Juego, pensamiento y Lenguaje En Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza, pág.215.
- ✓ Camacho, Jorge E., La Psicología en la escuela infantil, CapituloS 21, 26, pág. 440 - 556.
- ✓ Campo Sánchez, Gladys Elena, El Juego en la Educación Física Básica, Capitulo II, pág. 41.
- ✓ Cebrián Castillo Cristina, Zapata María Carmen: Biblioteca de la Educación Preescolar, Capitulo 4, pag.84.
- ✓ Fromm, E.. The Creative Attitudes, en Anderson, H.H., Creativity and Cultivation. Harper, Row, Publishers, N. York, 1959, capítulo IV.
- ✓ Hendrick, Joanne, Educación Infantil II Lenguaje, Creatividad y Situaciones Especiales, 1ra. Edición.
- ✓ Hurlolok, Elizabeth, Desarrollo del niño, 1ra. Edición.
- ✓ Jeanne, Mark y B.H. Gilley, Primera y Segunda Infancia Desarrollo y Educación, 1ra. Edición, unidad 7.
- ✓ Lagache, 1962, pág.100.
- ✓ Martínez Beltrán, José María, Pedagogía de la Creatividad, Editorial Bruno. Capítulo I, II, pág. 21.
- ✓ Newman y Newman, Desarrollo del niño, 1ra. Edición, pág. 317.

- ✓ Trejo López, Olivia; Jiménez Izquierdo, Juan; Tecuetyl Trejo, David; Muriel Suárez, Educación Creativa Proyectos Escolares, pág. 21.

**Internet:**

- ✓ [http:// www. google.com.](http://www.google.com)
- ✓ <http://www.yturralde.com/lúdica.htm>
- ✓ <http://www.cervantes.es/enseñanza/biblioteca...>
- ✓ <http://www.monografias.com>
- ✓ <http://www.monografias.com/...creativo/pensamiento/shtm/>
- ✓ <http://www.heidydavid.blogspot.com/> en caché

j. ANEXOS.

ANEXO 1



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

### ENCUESTA A LA DOCENTE

ESTIMADA DOCENTE:

LE PEDIMOS COMEDIDAMENTE QUE SE DIGNE CONTESTAR CORRECTAMENTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, ANTES LEA DETENIDAMENTE CADA UNA DE ELLAS Y CONTESTE DE UNA MANERA SINCERA A CADA INTERROGANTE.

**1. ¿Qué es el Juego para Ud., señale y explique el por qué?**

**Una actividad:**

- Libre ( )
- Obligada ( )
- Improvisada ( )

- Creativa ( )
- De Ocio ( )

**2. ¿Cuándo la niña y el niño juega Ud.?**

- Observa ( )
- Dirige ( )
- Ayuda ( )
- Deja solo ( )
- Da libertad ( )

**3. A la hora del juego las niñas y niños:**

- Eligen sus juguetes ( )
- Les gusta jugar en grupo ( )
- Participa para alcanzar una meta ( )

**4. Mediante el juego que realiza la niña y niño:**

- ✓ Estimula el desarrollo intelectual ( )
- ✓ Soluciona problemas ( )
- ✓ Desarrolla el control de su cuerpo ( )
- ✓ Escape de sentimientos ( )
- ✓ Aparenta ser alguien o algo que no puede ser( )

**5. Usted utiliza el juego como herramienta metodológica?**

Si ( )      No ( )

Cómo.....  
.....

**6. Considera usted que el juego es importante para el desarrollo de la creatividad de la niña y niño.**

Si ( )      No ( )

Porque.....  
.....

**7. En la planificación académica Ud. incluye el juego para el desarrollo de la creatividad.**

Siempre ( )

A veces ( )

Nunca ( )

**8. ¿Cuál de los siguientes Juegos cree Ud. que son importantes para el desarrollo de la creatividad de la niña y el niño?**

**Juegos:**

• Funcionales ( )

• Configurativos ( )

• Entrega ( )

- Simbólicos ( )
- De reglas ( )
- De imitación ( )
- Motóricos ( )
- Sensoriales ( )
- Dirigidos ( )
- Recreativos ( )
- Pre deportivos ( )
- Tradicionales ( )

Otros cuáles.....  
 .....

**9. ¿Considera Ud. que los juegos y los juguetes deben ser de acuerdo a la edad de la niña y niño?**

SI ( ) NO ( )

Por que:.....  
 .....

**10. ¿A través de que Ud. podría ayudar a ser creativos a las niñas y niños?**

Explique:.....  
 .....

**11. ¿Cómo estimula Ud. a la niña y al niño para obtener nuevas y variadas soluciones a un problema?**

.....

.....

.....

**GRACIAS POS SU COLABORACIÓN.**



## ANEXO 2



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

### GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS:

La presente guía de observación tiene como objetivo principal determinar la creatividad de las niñas y niños que asisten a dicho centro educativo, la misma que será de carácter confidencial.

#### a. DATOS INFORMATIVOS:

Centro Educativo.....

Nombre:.....

Edad:.....

Fecha:.....

#### b. GUÍA DE OBSERVACIÓN

1. ¿Al momento de observar a los niños ellos son creativos?

SI ( ) NO ( )

**2. ¿El niño al momento de jugar tiene originalidad?**

SI ( ) NO ( )

**3. ¿Las niñas y niños tienen la capacidad para producir más de una respuesta?**

SI ( ) NO ( )

**4. ¿Al producir las respuestas estas son nuevas, inusuales y alejadas de lo común?**

SI ( ) NO ( )

**5. ¿El niño presenta una actitud creativa a la hora de responder una pregunta en el aula?**

SI ( ) NO ( )

**6. Al momento del juego los niños presentan:**

Libertad	( )
Creatividad	( )
Fluidez	( )
Flexibilidad	( )
Originalidad	( )
Imita a los demás	( )

**7. ¿A las niñas y niños les gusta inventar juegos nuevos?**

SI ( ) NO ( )

## ESQUEMA DEL PROYECTO

- a. TEMA.
- b. PROBLEMÁTICA.
- c. JUSTIFICACIÓN.
- d. OBJETIVOS.
- e. MARCO TEÓRICO.
- f. METODOLOGÍA.
- g. CRONOGRAMA.
- h. RECURSOS Y PRESUPUESTO.
- i. BIBLIOGRAFÍA.
- j. ANEXOS

## ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	vii
UBICACIÓN GEOGRÁFICA.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
SUMMARY.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
e. METODOLOGÍA.....	25
f. RESULTADOS.....	27
g. DISCUSIÓN.....	48
h. CONCLUSIONES.....	50
i. RECOMENDACIONES.....	52
j. BIBLIOGRAFÍA.....	53
k. ANEXOS, PROYECTO DE TESIS.....	55
ÍNDICE.....	108