UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

EL JUEGO PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA "VICENTE BASTIDAS REINOSO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018.

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

AUTORA

Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

DIRECTORA

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2018

CERTIFICACIÓN

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc.

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

CERTIFICO:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **EL JUEGO PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA "VICENTE BASTIDAS REINOSO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018,** de autoría de la Sra. Noemi Eliana Jaramillo Tacuri. En consecuencia el informe reúne los requisitos formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentacion ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 22 de Junio del 2018

.....
Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc.
DIRECTORA DE TESIS

AUTORIA

Yo, Noemi Eliana Jaramillo Tacuri, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes juridicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicacion de mi tesis en el Repositorio Institucional- Biblioteca Virtual.

Autora: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Firma:

Cedula: 1104990807

Fecha: 31 de julio de 2018

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

Yo, Noemi Eliana Jaramillo Tacuri, declaro ser autora de la tesis titulada: EL JUEGO PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA "VICENTE BASTIDAS REINOSO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo 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 su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, 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 treinta y un días del mes de julio de dos mil dieciocho, firma de la autora.

Firma:.....

Autora: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Número de cédula: 1104990807

Dirección: Loja, barrio "San José Bajo", calles: Ramón Burneo y Canónigo Bolívar Bailón

Correo electrónico: noemieli31@gmail.com

Teléfono: 2326468 **Celular:** 0987582436

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Lic. Viviana Collaguazo Mg. Sc.

Presidenta: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg. Sc.

Primer Vocal: Lic. Juan Iván Rojas Guzmán Mg. Sc.

Segunda Vocal: Lic. Cisna Piedad Ríos Robles Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Al finalizar mi vida estudiantil y al empezar mi vida laboral sirviendo a la sociedad profesionalmente, quiero expresar mi gratitud indeleble a la Universidad Nacional de Loja, la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación y particularmente a las autoridades y docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por la formación académica impartida.

A la Lic. Viviana Collaguazo Mg. Sc docente directora de la tesis, por su apoyo, paciencia, y guía en todos los procedimientos de la investigación, para que este trabajo culmine con éxito.

Al Director de la Escuela de Educación Básica "Vicente Bastidas Reinoso", a las docentes y alumnado del nivel inicial I, y a todos quienes de una u otra manera colaboraron para culminar con éxito el presente trabajo investigativo.

LA AUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo resultado de mi esfuerzo y entrega, lo dedico con amor a Dios, a mis padres que me han apoyado incondicionalmente, a mi esposo Leonardo el acompañante y sostén durante todo este recorrido y también a mis hijas Anaeli y Leonela quienes son el motor fundamental en mi vida, principales protagonistas de esta meta alcanzada.

Noemi Eliana

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN												
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN												
TIPO DE DOCUMENTO	**AUTORA/ TÍTULO DE TESIS**	**Fuente**	**Fecha/ Año**	**ÁMBITO GEOGRÁFICO**						**Otras desagregaciones**	**Otras observaciones**
				Nacional	**Regional**	**Provincia**	**Cantón**	**Parroquia**	**Barrio o Comunidad**		
TESIS	Noemi Eliana Jaramillo Tacuri EL JUEGO PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA "VICENTE BASTIDAS REINOSO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018.	UNL	2018	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	Sucre	Clodoveo Jaramillo Alvarado	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA "VICENTE BASTIDAS REINOSO"

ESQUEMA DE TESIS

i. PORTADA

ii. CERTIFICACIÓN

iii. AUTORÍA

iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN

v. AGRADECIMIENTO

vi. DEDICATORIA

vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

ix. ESQUEMA DE TESIS

a. TÍTULO

b. RESUMEN

ABSTRACT

c. INTRODUCCIÓN

d. REVISIÓN DE LITERATURA

e. MATERIALES Y MÉTODOS

f. RESULTADOS

g. DISCUSIÓN

h. CONCLUSIONES

i. RECOMENDACIONES

- PROPUESTA PEDAGÓGICA

j. BIBLIOGRAFÍA

k. ANEXOS

- PROYECTO DE TESIS
- OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

El JUEGO PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA "VICENTE BASTIDAS REINOSO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018.

b. RESUMEN

La presente investigación denominada: EL JUEGO PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA "VICENTE BASTIDAS REINOSO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018, tiene como objetivo general determinar cómo la utilización de juegos ayuda a fortalecer la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso", de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018. La investigación utilizó el método científico, método de análisis y síntesis, método deductivo-inductivo, método estadístico y como técnicas e instrumentos fueron aplicados la observación, la encuesta, la adaptación del test y post test de creatividad de Torrance. Se tomó como muestra 12 niños y 6 niñas con un total de 18 niños y 2 docente; en la investigación mediante la adaptación del test de Torrance se obtuvieron los siguientes resultados principales, que la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la originalidad estaban en un nivel medio con un promedio de 59,70%. Al concluir se puede evidenciar que el utilizar juegos creativos si ayuda a potenciar la creatividad en los más pequeños, observando en el pos test el incremento de dos componentes de la creatividad como es en la fluidez con un 55,56% situándola en un nivel alto y la originalidad con un 50,00% pasando de un nivel medio a un nivel alto, por lo que se recomienda aplicar juegos de creatividad de manera permanente y secuencial, creando un ambiente idóneo y estimulante en el que el niño pueda manifestar libremente su creatividad y así poder potenciar el desarrollo total.

ABSTRACT

The present study entitled: GAMES USAGE FOR ENHANCING CREATIVITY IN CHILDREN AGED 3 TO 4 YEARS OLD, FROM “VICENTE BASTIDAS REINOSO" ELEMENTARY SCHOOL, 2017-2018 ACADEMIC YEAR, IN LOJA CITY, has the general objective to determine how the use of games help to enhance creativity in children aged 3 to 4 years old, from "Vicente Bastidas Reinoso" Elementary School, 2017-2018 academic year, in Loja city. This study used the scientific method, analysis -synthesis method, deductive-inductive method and statistical method. The main techniques and instruments applied were observations, surveys, and an adaptation of Torrance's creativity test. The research sample consisted of 12 boys, 6 girls, and 2 teachers. Through the application of the adaptation of Torrance' creativity test were obtained the following results: the fluidity, flexibility, elaboration and originality were stood at medium level with an average of 59.70%. These results evidenced that using creative games certainly enhance creativity in children. Besides, the post-test results showed the increasement of two creativity components, these are; fluidity with 55.56% reached a high level, and originality with 50.00% moved from medium level to high level. Therefore, it is recommended to apply creativity games permanently and sequentially, as well as creating an ideal and stimulating environment in which the children can freely express their creativity, and thus be able to promote their total development.

c. INTRODUCCIÓN

La creatividad es la forma más libre de expresión propia, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de sus niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. (Montoya, 2015)

En el Ecuador el tema de la creatividad infantil dentro del campo educativo, ha decaído en importancia y dedicación, sin eliminar los paradigmas de la educación tradicional; impidiendo al niño desarrollar al máximo su pensamiento creativo, limitándolo en la resolución de los problemas de su vivir diario sin aportar a la sociedad. El avance de la tecnología ha minimizado e impedido la creatividad en los niños, los aparatos electrónicos dan distracción a cambio de inactividad física, reduciendo el contacto físico con el medio natural, adormeciendo los sentidos y limitando en especial su creatividad.

En las escuelas de la ciudad de Loja la mayor parte de docentes desconocen que la pieza fundamental en el desarrollo integro de los niños es fortalecer día a día la creatividad, en algunos casos se limita la naturalidad de los trabajos que realizan los niños, dando consignas bien limitadas y especificas sin dejar que ellos desarrollen su propio estilo, al realizar instrucciones estrictas causan que la creatividad en los niños reduzca cada vez más y más, sin embargo se puede ver que en los trabajos que se da libertad para realizarlos se demuestra gran fluidez y creatividad en los niños.

Jugar, no es perder el tiempo según enfatizan los expertos. Muy al contrario, es un tiempo fundamental para el aprendizaje, una inversión de futuro, y la carencia de tiempo de juego tiene consecuencias indeseables. No es sólo que una agenda repleta actividades organizadas de lunes a viernes y con extensiones el fin de semana esté teniendo como resultado niños estresados, empachados de información y actividad, con dificultades para concentrarse o para la lectura, incapaces de disfrutar del momento y siempre preocupados por la siguiente actividad o por la próxima novedad.

Es por estas causas que hoy en día se observa la decadencia en el nivel de creatividad en los niños. Esta sociedad que está llena de problemas cotidianos, hace necesario la presencia y contribución de personas creativas que aporten significativamente a la resolución de los problemas, razón por la cual es necesario potenciar la creatividad desde la infancia mediante el juego.

Partiendo de esa situación problemática se inició con la investigación titulada: EL JUEGO PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA "VICENTE BASTIDAS REINOSO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018.

La presente investigación fue desarrollada en base a los siguientes objetivos específicos: Fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores, como influye el juego en la creatividad de los niños de 3 a 4 años; diagnosticar mediante instrumentos de investigación el nivel de creatividad en los niños de 3 a 4 años de la escuela "Vicente Bastidas Reinoso", para tener una referencia actual del grupo; realizar un plan de juegos que ayuden a fortalecer la creatividad en los niños, aplicar el plan de juegos propuestos para mejorar la creatividad en los niños y comprobar si el plan de juegos mejora la creatividad en los niños investigados.

La revisión de literatura se estableció en base a dos variables: la primer variable es el juego, constando de los siguientes contenidos: Conceptos de juego, Fundamento del juego, características fundamentales del juego, componentes del juego, clasificación del juego, el juego en el niño, los rincones en educación infantil, tipos de juegos en función de las distintas fases evolutivas según Piaget, el juego e importancia en el desarrollo integral y principios didácticos del juego.

La segunda variable es la creatividad, que contiene los siguientes contenidos: Conceptualización, la creatividad en los niños, cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños, desarrollo creativo, el desarrollo de la creatividad en los niños 3 a 4 años, el maestro en la educación de la creatividad, el pensamiento divergente, criterios del pensamiento creativo, estrategias para el desarrollo de la creatividad, barreras de la creatividad, imaginación, fantasía y creatividad y por último la creatividad y los juegos

en los niños pre-escolares. Al revisar la importancia que las variables tienen se puede notar la interrelación que ambas poseen para poder desarrollar y potenciar la creatividad.

Para la ejecución de la investigación se emplearon los siguientes métodos, técnicas e instrumentos con el fin de dar confiabilidad y rigor a la investigación; **método científico,** permitió la búsqueda de la información para la sustentación de la revisión literaria empleando fuentes bibliográficas y electrónicas; **método de análisis y síntesis,** fue aplicado en la revisión literaria, en las conclusiones y recomendaciones; **método deductivo-inductivo**, facilitó plantear aspectos generales de la realidad temática para llegar a los particulares que se verán reflejados en la revisión literaria de la investigación, en las conclusiones y recomendaciones; **método estadístico,** sirvió para recopilar, elaborar e interpretar datos numéricos por medio de la búsqueda de los mismos, y de su posterior organización, análisis e interpretación

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el desarrollo del presente trabajo son la **observación** para identificar al grupo de niños y niñas con los que se trabajó; la **encuesta** a la maestra de un cuestionario de diez preguntas, que permitió recabar información sobre la importancia del juego y la creatividad, y la adaptación del **Test** de Creatividad de Torrance aplicado a 18 niños.

Los resultados que facilitó el test de creatividad de Torrance luego de ser aplicado a los niños investigados, fueron que en todos los criterios de la creatividad que son: la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la originalidad, se encuentran en un nivel medio con un promedio de 59,70%. Por lo tanto, se determinó que los infantes estaban con un nivel creativo medio, debido a la capacidad limitada de surgir ideas, fantasías, soluciones y de poderlas comunicar. De ahí se miró la necesidad de dotar a los niños con un mayor número de experiencias significativas que favorezcan al desarrollo de su creatividad.

Fue necesario realizar una propuesta de un plan de juegos creativos con el objetivo de concienciar a las docentes a estimular la creatividad de los niños para formar de manera íntegra al niño y estimular la creatividad de ellos mediante juegos que permitan tener experiencias con variedad, finalmente con los resultados obtenidos se pudo evidenciar que la propuesta beneficia a los niños de 3 a 4 años de la escuela de Educación Básica "Vicente Bastidas Reinoso"

Al culminar el trabajo investigativo se concluyó que el impacto de la propuesta en los niños mediante la adaptación del test de Creatividad de Torrance, fueron favorables y gratificantes tales como en el criterio de fluidez donde 6 niños se encontraban en un nivel alto aumentaron a 10 niños en este nivel, dando a entender que se logró una mejora en la fluidez; de la misma manera se demostró la mejoría en la originalidad pasando de 6 niños a 9 niños en un nivel alto. Se puede concluir que los juegos realizados de la propuesta han mejorado los criterios de la creatividad en los niños.

Se recomienda continuar con la aplicación del juego como medio más sutil para fortalecer el desarrollo integral en los niños, creando un ambiente idóneo y estimulante en el que el niño pueda manifestar libremente su creatividad.

Finalmente el presente informe contiene: título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, discusión, conclusiones y recomendaciones.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

El juego.

Conceptos de juego

Al traducir la palabra juego en diferentes idiomas se tiene: en latín: cous (broma, diversión), francés, jeu, jour; giucco guicare; español: juego, jugar; portugués: jogo, juca; ingles; play, game. La palabra "juego", primariamente representa una realidad más profunda, más rica, más elemental que como la utiliza diariamente, vulgarmente (juego de living, apuesta competencia, deportes y otros) por el colectivo social. Al decir del Loco Alejandro Beltramino, "...el juego, actividad que se le atribuye sólo a niños, pero que le hace falta a todos; permite sentir placer, se puede por medio del juego compartir y comunicarse; prepararse para resolver situaciones nuevas; construir y modificar normas; descubrir posibilidades y limitaciones…" (Mercano, 2015)

El juego es toda actividad que provoca diversión, placer y además es fundamental para el desarrollo del niño, ya que favorece varios aspectos de la vida de ellos.

"El Juego en sí mismo es libre, liberador, crea los espacios para dar nuestro toque personal, es integrar y no competitivo, no excluye, nos da la libertad de elegir su continuidad o transformación, libre de agresiones o discriminaciones" (Mercano, 2015).

El juego es el ámbito esencial donde el niño desarrolla su personalidad, el aprendizaje y va forjando posturas para su desempeño futuro. La participación de los niños en el juego hace que estén en un proceso de continua acción, mientras juegan ellos son felices, comparten con los demás, sienten la interacción entre sus pares y por ende están más decididos a seguir con la propuesta del juego.

"El juego es una atención u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales terminados, según pautas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real" (Rodríguez, 2014)

Jugar es hacer, es decir en lo concreto, en el cuerpo, en el desplazamiento, en el tacto, aquellos juegos que posibilitan conocer lo preciso del propio cuerpo, de los objetos, del

espacio, del tiempo, del grupo. Y están aquellos juegos que desarrollan lo imaginario del cerebro y estimulan todo lo creativo.

"El Juego es una expresión del llamado al otro en particular al adulto, al que el niño imita o contraria y al que luego reemplaza por la regla del juego " (Mercano, 2015).

Se podría decir que cada niño, en su juego se comporta como un actor. Ya que crea un mundo propio y reordena las cosas de su mundo en una nueva forma que le agrada. Lo opuesto al juego no es lo serio sino lo real, que a pesar de toda la emoción que caracteriza el mundo del juego, el niño establece bien la diferencia y experimenta placer al sentir sus objetos situaciones imaginarias con las cosas visibles y evidentes del mundo real.

Los niños no tiene motivos para ocultar sus deseos de ser adulto, entre las características del juego se destacan: que se basa en el principio del placer, logra la transformación de lo pasivo en activo, produciendo muchas de las veces dominio de sus experiencias traumáticas, y satisface la obligación a la repetición por el aprendizaje que se logra con el juego y el placer derivado de la repetición de la misma.

> "La palabra juego puede sugerir una serie de imágenes e ideas. A veces pareciera que el juego tiene que ver con cosas de mayor importancia relacionadas con el tiempo libre, el ocio y has la implicación de que es algo infantil" (Brown, 1998, pág. 12).

Cuando se oye la palabra juego se piensa en:

- Liberar las emociones y tenciones
- Ayuda a la creatividad
- Es un medio que permite el aprendizaje
- Sirve para conocernos
- Puede ser un medio reflexivo
- Es algo divertido un ambiente de risa
- Sirve para compartir un momento agradable y para integrarse
- Puede servir para conocer nuestra cultura
- Es un elemento para recrearse

A pesar de los perjuicios que se tiene sobre el juego, los niños demuestran que este tiene importancia para todos, no se limita a necesidades infantiles ya que a todos nos gusta jugar. A pesar de que el juego tenga significados diferentes para los niños que para los adultos. A pesar de la diferencia de conceptos se debe tener en cuenta la oportunidad que brindan los juegos para cooperar, de convivencia, aprendizaje, diversión y alegría para todos.

Fundamento del juego.

> El juego no es central solamente de la infancia, la verdad es que es central de toda la vida. Y solo ante la constante presencia del juego como parte integrada de la vida es posible escapar de los grandes males, como la enajenación y el constante vivir en un tiempo inexistente como el futuro, invita, en un profundo llamado a vivir el presente de manera consiente y creativa, respetando los valores fundamentales de la sana convivencia. (Mercano, 2015, pág. 15)

En el tiempo y momentos compartidos con los niños se verificó que el juego está presente en todas las actividades cotidianas y es propio durante desarrollo de los niños, cualesquiera que sean sus intereses y características, pes los pequeños mantienen un arduo deseo de querer explorar a través del juego en el que se recrean y adquieren nuevas destrezas y habilidades.

El juego cumple un papel fundamental a lo largo de vida del ser humano, desde que nacemos hasta llegar a ser adultos, es considerada como una herramienta para potenciar el desarrollo del pensamiento, la creatividad y el progreso integral de las personas. El juego es un elemento fundamental en la situación actual de la humanidad y siempre ha formado parte esencial en el ser humano, partiendo desde sus orígenes hasta llegar a la actualidad.

> La universalidad aparece en el desarrollo humano como dos vías independientes, habiendo sido construidas dentro del marco de la historiosidad del hombre. La primera de esas vías es la presencia del juego en todas las manifestaciones culturales del hombre de todas las regiones geográficas. La segunda se ramifica por cada uno de los estadios madurativos, sociales y culturales, es decir, en cada una de las etapas de su ciclo vital. (Mercano, 2015)

El juego de una u otra manera se involucra en cualquier momento de la vida de las personas sin importar la edad, donde viva, o la instrucción que tenga; desde otra perspectiva también se puede decir que el juego depende de la edad del niño, de la cultura en que la persona se desarrolle, pues en cada región existe diferentes juegos tradicionales y sobre todo de las etapas del ciclo de vida que cada individuo cursa.

> En estos fundamentos se basa para sostener que el juego no puede seguir permaneciendo como una posibilidad negada, en la juventud, en la adultez, en instituciones escolares, en instituciones sociales, el juego ha constituido, desde siempre un elemento esencial en el proceso de aprendizaje, de crecimiento y de maduración, el aprender del juego es otro modo de aprender que se relaciona con lo íntimo del sujeto como ser integral, con lo emocional, con su acción sentida, pensada desde sí. (Garcia & Llull, 2009, pág. 32)

Las propias particularidades del juego permiten valorar y sustentar la importancia del mismo en la formación de personas con un potencial excepcional, el juego beneficia el aprendizaje en los niños, el crecimiento y la maduración, se lo considera como una herramienta efectiva para el aprendizaje de manera significativa.

"Schiller es quien da una fuerte dimensión a estos principios cuando asegura que "el hombre no es perfectamente humano sino cuando juega". Es necesario tener en cuenta que el niño en el juego se atreva a pensar, a hablar y quizás, incluso a ser el mismo (Mercano, 2015)."

Parte esencial del ser humano es jugar, es en el juego que el niño se atreve a pensar sin límites, a hablar sin miedo, a mostrarse tal cual es, sin tener prejuicio de las reglas y los estereotipos ya definidos, es ahí donde el niño se descubre a sí mismo, desarrollando su confianza y su autoestima.

Características Fundamentales del juego.

El juego según Mercano (2015), posee algunas características bien marcadas al momento de realizarlo, que se debe tener en cuenta y analizar para ver si realmente se está haciendo un juego y no una actividad lúdica, se puede nombrar las siguientes:

El placer: puede ser definido como una sensación o sentimiento agradable o eufórico, que en su forma natural se manifiesta cuando se satisface plenamente alguna necesidad del organismo humano.

Los niños al jugar demuestran placer pues se puede apreciar su euforia y alegría al realizar cada actividad propuesta.

Libertad: facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera o de otra y, de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. Características basadas en el conocimiento, la decisión y la responsabilidad. La ética filosófica señala que la libertad es inherente al hombre, es un dato fundamental originario de la existencia humana que no puede remitirse a ningún otro y que, por eso mismo no es posible eliminar ni contradecir.

Al desarrollar los juegos se deben hacer en un ambiente libre sin restricciones, ni reglas rígidas que limiten a los niños su creatividad, su imaginación y originalidad.

Autotelico: significa fin o conclusión en sí mismo.La autonomía que cada niño tiene al sentir la libertad de elección de las actividades; conlleva a una plena responsabilidad sobre el desarrollo de la misma y la manera de realizarla.

Memorable: digno de memoria. Evoca recuerdos. Forja nuevas asociaciones de la memoria comprensiva. Los juegos dejan un gran recuerdo en los pequeños, y se los puede aplicar para dejar en ellos aprendizajes significativos que perduraran el resto de su vida.

Voluntario: que se hace por espontanea voluntad y no por obligación o deber. Voluntad es la capacidad para llevar a cabo acciones contrarias a nuestras tendencias inmediatas en un momento dado. Es fundamental para el ser humano. Sin ella no somos capaces de hacer lo que realmente deseamos, tampoco podemos conseguir los objetivos que nos proponemos.

Ficticio: se encuentra en un espacio de permisos y prohibiciones, entre la realidad y fantasía. Muchos de los juego solamente existen en la ficción o en la imaginación de los niños.

Pautado: está constituido por un acuerdo entre los jugadores, por cual tendrá la duración. La sanción, el límite puesto y cambiado por los mismos protagonistas. Especialmente cuando se realiza juegos en grupo deben ser llevaderos por todo el grupo.

Tiempo y espacio indefinido: presupone una determinación del o de los propios jugadores, que determinaran mediante el juego o previo al mismo sus lugares y sus tiempos. Deben ser programados considerando la edad de los niños, sin restringir de tal manera que la esencia del juego desaparezca.

Componentes del juego

Según Mercano (2015) menciona que el juego se presenta en un escenario mixto, su relevancia pasa por la intersección de la fantasía, todo lo posible, lo mágico, aventurero, soñador del juego y la realidad como lo concreto, lo hecho los conflictos, el resultado, el proceso, la circunstancias, el ambiente.

Realidad: todo lo que está en el mundo percibido por una entidad capaz de definirse a sí misma y a un medio sea o no perceptible, accesible o entendible por otros análisis. Realidad significa en el uso común "todo lo que existe". De un modo más preciso el termino incluye todo lo que es, sea o no perceptible, accesible o entendible por la ciencia y la filosofía o cualquier otro sistema de análisis.

En sentido estricto de la filosofía europea, en la edición de Ludwig Wittgenstein, según Mercano (2015), existen diferentes grados en la naturaleza y la concepción de la realidad. Estos niveles incluyen, del más subjetivo al más riguroso:

- Realidad fenomenológica.- es todo conocimiento científico en tanto que apela a la experiencia evidente.
- Verdad.- concordar entre lo que una persona manifiesta y lo que ha experimentado.
- Hecho.- Que ha alcanzado el pleno desarrollo.
- Axioma.- son verdades incuestionables universalmente válidas y evidentes.

Lacan distingue realidad de todo lo que existe: lo real siendo la primera el conjunto de las cosas tal cual son percibidas por el ser humano; la realidad seria fenomenológica.

> Toma en cuenta algo ya observado, entre otros por Kant: lo que se domina usualmente "realidad" esta "teñido" de subjetividad y limitado por sus medios de observación que el sujeto posee en su poca. (Crespillo, 2010)

Lo real es aquello que no se puede expresar como lenguaje, lo que no se puede decir, ni representar, porque al representarlo se pierde la esencia de este, es decir el objeto mismo, por ello lo real está siempre presente pero continuamente mediado por lo imaginario y lo simbólico

Fantasía inconsciente:

Son fundadas en experiencias reales, las fantasías inconsistentes están siempre presentes y activas en toda persona y, su presencia no es índice de enfermedad externa es lo que terminara el estado psíquico del sujeto.

La fantasía inconsciente es la expresión mental de los instintos, y por consiguiente, está presente desde el inicio de la vida. Para cada impulso instintivo hay una fantasía correspondiente. Crear fantasía no es tan solo una fuga de la realidad, es parte de la vida, del ser humano y su esencia.

Ficción:

Uno de los mayores problemas que plantea la ficción desde el punto de vista de la semántica, es decir, del significado, es el de como los lectores o consumidores de ficción podemos no solo aceptarla pese a su evidente falsedad de enunciados ficcionales. Se denomina ficción a la simulación de la realidad que realizan las obras literarias, cinematográficas, cuando presentan un mundo imaginario al receptor.

Los niños son los creadores constantes de ficción en cada uno de sus juegos tratando de imitar la realidad pero desde su imaginación.

Clasificaciones de juego

Según Rodríguez (2014) se puede clasificar al juego de la siguiente forma:

- *Integración o presentación*: nos conocemos de manera grupal, agrupamiento.
- *Conocimiento:* primeras dinámicas de acercamiento claves antes de los juegos integradores

- *Mescladores:* se necesita de otros para jugar, abre un dialogo creativo, creando un clima adecuado, para continuar con otras actividades.
- *Cooperativos:* fundamenta la ayuda mutua, interacción con todo, para cumplir con el objetivo común.
- *Fisiológicos:* estimula la respiración cardiorrespiratoria
- *De habilidad:* son aquellos donde predomina la amplitud y destreza natural o adquirida. Ya sea para enseñarla como para m motivarla.
- *Senso-perceptivos:* se ven involucrados todos los sentidos, también memoria, imaginación creatividad.
- *De representación*: mímica, expresión corporal, dramatización.
- *De ingenio*: buscar solución, sopa de letras, crucigramas, otros.
- *De la naturaleza*: convivencia con el ambiente natural
- *Acuáticos*: realizados en el agua y con agua
- *Multiculturales*: son aquellos que pertenecen a un lugar y tiempo determinado, que forman parte de la cultura de una sociedad, también pasan de forma hereditaria, aunque algunos pasan como forma de aculturación. Ejemplo: la tabla, juegos tradicionales, juegos autóctonos.
- *Por cantidad:* individuales, grupales y masivos.

Todos los tipos de juegos son practicados de una u otra manera en el transcurso de la vida de las personas, en especial fueron aplicados en los niños para desarrollar al máximo su creatividad.

El juego en el niño

El juego posee una importancia esencial en el desarrollo del niño y del adulto. El niño se prepara para ser adulto, realiza en este periodo de vida los aprendizajes necesarios para su futura madurez. El juego contribuye a esto pues es él que pone en funcionamiento todas las posibilidades que salen de su persona; potencialidades y capacidades que asimila, une, desarrolla, complica y coordina, logrando, de este modo, moldear tanto sus funciones fisiológicas como psíquicas.

El juego contribuye una actividad superior, propia de los seres superiores, razón por la cual se considera que su aparición implica un paso importante en la sección de los

> seres vivientes hacia la forma más evolucionada que es el hombre. La infancia tiene el rol, consiguiente como fin, el adiestramiento por el juego, de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. (Brown, 1998)

El juego es una etapa de evolución total del niño que se descompone en periodos sucesivos. Según Brown desde una mirada psicológica, mediante la óptica de distintos autores, se podría sintéticamente caracterizar el juego de la siguiente manera:

- Es evasión y compensación, pues existe el intento de realizarse en el mundo lúdico, logrando que el aquello que no es posible alcanzar el la realidad.
- El mundo del juego es una anticipación del de los adultos, permite el aprendizaje de roles, esquemas y formas que luego, cuando sea adulto, tendrá que manejar. Valiéndose de objetos sustitutos recrea situaciones futuras; razón por la cual decimos que implica un proyecto.
- Implica un corte entre un mundo propio del juego y el mundo real.
- El niño alterna permanentemente entre la pura ficción del juego y la realidad del trabajo; participa de ambas a la vez.
- Con sus aciertos en el juego el niño logra afirmarse a sí mismo
- Es una tarea seria mediante la cual el niño consigue afirmar su yo, su poder y autonomía.

> Esta actividad lúdica posee un contenido manifiesto y otro latente, fantástico, al cual está vinculado el primero, lo que lleva a muchos continuadores de Freud, como Klein, a afirmar que todo juego surge en función de una similitud ordinaria, experimentada o fantaseada; considerando las fantasías como un juego interiorizado que obtiene una forma aceptable y accede a la conciencia sin temor, gracias a la actividad lúdica. (Brown, 1998)

Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia. Conseguir que los niños jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal, e incluye el establecimiento de una actitud social positiva respecto del juego. El juego es siempre una experiencia creadora e innovadora.

> La actividad lúdica ha sido considerada como plena de significados y con la función de ayudar al desarrollo pleno de la personalidad. Melanie Klein centra su estudio en el contenido y considera a la actividad lúdica como encerrada en sí misma y plena de significados, destacando fundamentalmente el valor de esas significaciones que otorga al juego cada niño con carácter singular, particular, propio. (Brown, 1998)

Con el juego, el niño expresa sus fantasías deseos y experiencias. El juego es lo que permite la primera relación del niño con el mundo y los objetos; es una forma de comunicación distinta del lenguaje verbal. El juego es la vía madre para comprender esfuerzos del niño hacia la síntesis y distingue tres fases en su evolución:

- Comprende los juegos que se desarrollan en la auto-esfera, que se refieran a la investigación de las sensaciones extero-interoceptivas relacionadas con su cuerpo o con las personas.
- Cuando se juega en la micro-esfera, el niño realiza pequeños juegos relacionados con una fantasía que se exterioriza.
- En la macro-esfera, se relaciona con los adultos, que es el proceso de socialización.

Con cuatro años el niño es un investigador nato y su criterio sobre el valor de las cosas dependerá en gran medida de la curiosidad que le inspire. El juego continúa siendo paralelo cuando está en compañía de otros niños, pero cada vez dedica más tiempo a compartir sus juegos y a ser más participativo.

A los cinco años le gusta jugar con compañeros y le hace feliz lograr las cosas por sí mismo. A esta edad también da mucha importancia a las reglas, porque le hacen sentir seguro y mantener el control sobre lo que puede suceder y lo que no.
Cuando juega con construcciones será habitual que manifiesta gusto –y hasta obsesión- por el orden y le gustará alinear bloques o clasificarlos por colores, tamaños o formas. Lo común que se observó a estas edades de tres a cuatro años es que son niños muy investigadores y curiosos y les gusta compartir sus experiencias con sus compañeros. A medida que crecen va variando la manera en que juegan, debido a que van cambiando sus necesidades y características, pero en sí lo que les produce o proporciona el juego como el placer y la felicidad no va a cambiar cualquiera que sea la edad del niño.

Los rincones en educación infantil.

Los rincones son espacios organizados por la docente, con uno o varios objetivos en base a las necesidades e intereses de los niños

- Los rincones son aquellos espacios organizados conscientemente, dentro del aula, destinados a que los niños:
- Realicen sus propias investigaciones, de forma libre y responsable.
- Jueguen y aprendan.
- Se relacionen entre sí y con los adultos, satisfaciendo interés lúdico y formativo.

Los Rincones son una forma de organización didáctica del espacio y de las actividades. Permiten: fomentar la autonomía personal del niño-a y su confianza, construir aprendizajes significativos y funcionales, desarrollar la creatividad, el espíritu creador, la comunicación, las necesidades de movimiento, autonomía, hábitos y normas de comportamiento.

Los rincones de juegos son espacios adecuados con el material necesario para lograr el objetivo propuesto, que puede ser dentro o fuera del aula. El rincón del juego simbólico que los niños carecen, tiene que caracterizado por los diferentes materiales y actividades lúdicas aplicadas que permitan a los niños experimentar, dramatizar, manipular materiales por medio de acciones significativas y creadoras de los infantes.

Tipos de juegos en función de las distintas fases evolutivas según Piaget

El juego está presente en cada una de las etapas de los niños, que va desde lo simple a lo más complejo, según sea la edad, necesidad e interés de cada uno de los infantes.

Según Piaget el niño crece según cuatro etapas de desarrollo que son la sensoriomor, preoperacional, operacional concreto y operacional formal, cada una de estas etapas conlleva a un tipo de juego, a continuación la tabla con cada una de las etapas y el tipo de juego que se desarrolla

DESDE LOS	ETAPA DE DESARROLLO	TIPOS DE JUEGOS
0 años	Sensoriomotor	Funcional/construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/construcción

6 años	Operacional concreto	Reglado/construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/construcción

Fase Sensoriomotora

> La única forma que tiene el niño de relacionarse con su entorno es a través de las percepciones físicas que recibe y su habilidad motora para interaccionar con ellas. Durante esta fase, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que los objetos sigan existiendo aunque se escapen del alcance de su vista. Para ellos un objeto que no ven, no existe. (Murcia Gimeno, 2015)

En esta fase los más pequeños están desarrollando al máximo su creatividad y todas sus áreas de desarrollo, es una fase de aprender, es crucial y la base para su desarrollo integral.

Fase preoperacional

> Esta fase comprende desde los 2 a los 7 años. Durante esta fase creen que los objetos inanimados tienen los mismos sentimientos y percepciones que ellos. Esta fase es característica por el egocentrismo y la fantasía con la que ven todo. Sus estructuras mentales se van desarrollando y ya son capaces de asociar imágenes u objetos a significados distintos del que tienen. Por ejemplo, pueden coger una caja y pensar que tienen un coche. Es lo que se llama el juego simbólico o de ficción. (Murcia Gimeno, 2015)

En la edad de dos a cuatro años aparece el pensamiento simbólico y preoperacional, los símbolos se manifiestan por medio del lenguaje y el juego, por medio de los cuales el niño organiza sus pensamientos a su manera y distorsiona la realidad para satisfacer sus fantasías, es la etapa donde se inventa amigos imaginarios con los que juega con roles más complejos que las anteriores etapas.

De tres a siete años aparece el pensamiento intuitivo, y en este momento el niño interioriza como verdad absoluta todo lo que percibe con sus sentidos, sin tomar en cuenta el punto de vista de otras personas, les atribuye a sus juguetes cualidades de los seres vivos, pasan del juego simbólico a juegos imaginarios de grupo colectivos.

En esta edad los niños aprenden a usar su lenguaje para darle nombre a los objetos y personas y aprenden muchas nuevas palabras. Clasifican los objetos por una sola característica. Agrupan todos los cubos de un color, sin importarles el tamaño de los mismos, también son capaces de agrupar por su forma sin importarles el color.

Lo que se observó en estas edades de tres a cuatro años es que son niños muy investigadores y curiosos, les gusta compartir sus experiencias con sus compañeros. A medida que crecen van cambiando la manera en que juegan, debido a que van variando sus necesidades y características, pero en sí lo que les proporciona el juego como el placer y la felicidad no va a cambiar cualquiera que sea la edad del niño.

Fase de las operaciones concretas

> Se llama operaciones concretas porque empiezan a aplicar la lógica a sus situaciones cotidianas pero con las limitaciones que todavía tienen, ya que estos razonamientos tienen que estar centrados en el presente, no saben futurizar o realizar operaciones ahora para conseguir una recompensa futura. A partir de los 6 años ya tienen un elevado nivel de comprensión, de causalidad, razonan correctamente tanto de forma inductiva y deductiva, entienden efecto y causa. (Murcia Gimeno, 2015)

En esta fase los niños empiezan a replicar la realidad en sus juegos, construyen coches, barcos, cocinas, etc. En esta fase a los niños les empiezan a gustar los juegos de bloques o construcción y a las niñas las casas de muñecas, los puestos de tiendas, etc.

Fase operaciones formales (de 12 en adelante)

> Es la última fase del desarrollo cognitivo, los niños adquieren una visión más abstracta y conceptual de su universo, aplican el razonamiento para crear analogías y patrones de comportamiento. Son capaces de crear conjeturas, probabilidades, casuísticas para solucionar un problema. Su habilidad para argumentar y debatir ya está desarrollada. A veces, los padres se ven sorprendidos por el desarrollo de esta habilidad, ya que no estaban acostumbrados a qué sus hijos les argumentasen con razonamientos lógicos desde su punto de vista. (Murcia Gimeno, 2015)

En esta etapa destacan más los juegos de grupo con reglas complejas, aquellos que requieran aplicar la lógica, análisis metódico y estrategia. Esta fase está más cerca de la

adolescencia, que de la infancia, siguen estando presentes las fases del juego funcional, simbólico y de construcción pero de una forma más compleja.

El juego e importancia en el desarrollo integral.

"Hay cosas que no merecen discutirse, como es que: El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación" (Iglesias, Herranz, Marugan, Fernandez, & Fernandez, 2005).

El juego es la forma preferida de expresión en los niños, pues proyectan su mundo. El niño juega constantemente y reproduce en sus juegos sus vivencias y relaciones con su entorno. No se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje pues es el método más eficaz de aprendizaje.

> El juego es, en definitiva, una actividad total; por ello hacer en la Escuela Infantil una distinción entre juego y trabajo, entendiendo por este una actividad seria y por aquel una actividad informal, está fuera de lugar; y es que nada hay más esenciales del juego. (Iglesias, Herranz, Marugan, Fernandez, & Fernandez, 2005)

El juego influye decisivamente en el desarrollo y madurez del ser humano además de interpretación del niño con su medio ayudándolos a demostrar algún rol. El rasgo más interesante del juego infantil está constituido por la transformación de los objetos más insignificantes en verdaderos seres vivos, siendo los aspectos fundamentales del juego la imaginación y la imitación.

El juego es el problema central para comprender el desarrollo psíquico de la edad infantil, pues por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de conocimiento, tanto de sí mismo y de los demás, como del mundo que le rodea.

> En algunos juegos se ejercita funciones motrices, como la sincronización de movimientos, la coordinación visual- motriz o el desarrollo muscular tanto gruesas como finas. Mediante el juego se estimula la expresión, como el juego simbólico o en el guiñol, y se favorece la comunicación en todos aquellos que se realizan en compañía

de otros niños o con el adulto. La actividad lúdica le introduce en las formas sociales y reproduce modelos de relaciones de su entorno. (Santos & Correa, 2000)

El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello les ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás. El juego reglado que supone ciertas prohibiciones le permite tomar conciencia de los derechos de los otros.

Se puede decir que no existe diferencia entre jugar y aprender y cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se considera como una oportunidad de aprendizaje. Por otra parte, se convierte en un aprendizaje placentero, por lo que será el medio de educación más adecuado su valor didáctico dependerá del análisis previo que la docente realice tomando en cuenta los siguientes puntos:

- Del interés que despierte en los niños.
- De la adecuación de la dificultad al desarrollo del niño.
- Que se adapte a los ritmos del niño.
- Que favorezca la actividad libre.
- Que sirva para orientar y no para dirigir.
- Que aumente la interacción y la cooperación.

El juego utilizado como método necesitará de la planificación del docente, pero todo dentro de un clima lúdico que no le quite su aspecto esencial de libertad, dada la característica que presenta el juego, se presenta como el mediador imprescindible para la estimulación adecuada de todas y cada una de las inteligencias.

Principios didácticos del juego

Según los siguientes autores Iglesias, Herranz, Marugan, Fernandez, & Fernandez, (2005), presentan cuatro principios básicos que pueden servir como modelo de enseñanza en la planificación curricular centrada en la temática de los juegos como elemento básico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Contenidos y actividades motivadoras, ellos cuales el planteamiento de los juegos tengan una progresividad lógica y comprensiva teniendo en cuenta una secuencia según

el grado y el proceso de maduración de los participantes convirtiendo el juego en una herramienta motivadora de aprendizaje.

Experiencias de carácter significativo, que permitan que cada actividad y juego planificado tengan una reflexión sobre la realidad y el contexto donde se desenvuelve el participante conviniéndose en una experiencia de vida, utilizando los valores como fundamento en el cumplimiento de sus untas personales. El aprendizaje institucional lo transfiere y lo aplica a su aprendizaje emocional, presente y futuro.

Participación y autonomía: En ellas, cada participante es un ser único, y siente diferente, piensa diferente, actúa diferente. Los juegos seleccionados permiten al estudiante resolver diferentes acciones motrices que ponen de manifiesto su autonomía y valores para, de esta manera, facilitar la práctica de su propia iniciativa, autorregulándose y tomando decisiones que le permitan autoevaluarse en el desarrollo de su propio aprendizaje.

Comunicación: permite actuar tomando el juego corno medio básico de socialización y conocimiento, favoreciendo las buenas relaciones dentro de su esfera social y respetando las diferencias ríe los demás, permitiendo crear lazos de amistad y un ambiente positivo de participación de manera que los juegos se conviertan en juegos incluyentes y no excluyentes y así.

Creatividad

Conceptualización

> Un considerable porcentaje de personas piensan que la creatividad es una facultad de individuos geniales, que elaboran sus actividades creativas por un hecho casual y que la practican sin la necesidad de aprendizaje alguno. Desde este punto de vista es fácil considerar la imposibilidad de desarrollar capacidades creativas. (Flores, 2004)

En forma sencilla, se puede decir que la creatividad es como la capacidad de pensar diferente de lo que ya ha sido pensado, para lo cual es necesario comparar las ideas con la de los demás, para darnos cuenta de la magnitud de diferencia y originalidad de las ideas creadas.

Al definir la creatividad, se entiende que es una capacidad natural del niño, que va en busca de encontrar distintas alternativas para dar solución a los problemas.

> La creatividad vive una fuerte ambivalencia: frente a la promoción necesaria que le proporciona la sociedad de espectáculo y consumo en que vivimos, también podemos encontrar el reconocimiento de su necesidad para este mundo en cambio, sin embargo a veces vive una marginación social derivada del hecho de una concepción equívoca que la considera una fuerza descontrolada, pues rompe con lo establecido, fuerza que provoca desorden, caos, que se mueve fuera de la zona de seguridad, e incluso en la frontera de la locura. De hecho, un defecto fundamental de la sociedad contemporánea es que dedica pocos espacios y tiempos para la plena expresión personal y para el ejercicio de nuestras capacidades creadoras. (Conejo, 2009)

Cuando se habla de creatividad lo primero que se nos ocurre es: originalidad, imaginación, inventiva, novedad, audacia, progreso, etc. Y cuando hablamos de una persona creativa, la suponen así:

- Con imaginación novedosa
- Con confianza en sí misma
- Con capacidades investigadora
- Con capacidad de síntesis

- Con curiosidad y concentración
- Con buen humor

Las capacidades creativas de los niños deben ser desarrolladas al máximo, ya que como parvularias se fomenta la creatividad de los pequeños para que sean personas capaces de adaptarse a las demandas y cambios constantes que ocurren en el medio que les rodea, encontrando solución a los problemas que se les presente y en cualquier ámbito de la vida.

> La creatividad es la capacidad que tiene el ser humano para encontrar soluciones nuevas, más originales y útiles, a los problemas que se plantean. Esta capacidad permite ver los problemas y las situaciones desde otras perspectivas. La creatividad no se limita solo al terreno artístico, sino también a otros como el social, el tecnológico o el intelectual, y es susceptible de aprendizaje. (Ovejero Hernández, 2013, pág. 115)

Las capacidades creativas de los niños deben ser desarrolladas al máximo, pues como docentes se fomenta la creatividad de los niños para que sean personas capaces de adaptarse a las demandas y cambios constantes que ocurren en la sociedad a la que pertenecen, encontrando solución a los problemas cotidianas y en cualquier ámbito de la vida.

La creatividad en los niños

La creatividad es una capacidad inherente en los niños, y esta capacidad para que permanezca y se potencie depende de la estimulación que reciba.

Según Aranda Redruello (2008) alude que la creatividad es tener ideas y comunicarlas, toda la actividad humana es susceptible de albergar ideas personales. La creatividad en el periodo infantil adopta la forma de fantasía y se manifiesta a través del animismo, la sensoria percepción, la expresividad espontánea.

La fantasía se construye siempre con materiales tomados del mundo real, la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad

de la experiencia acumulada por el ser humano. Por eso debemos dotar a los niños del mayor número de experiencias estéticas que favorezcan en desarrollo de su creatividad.

Mientras más oportunidades de experiencias se le pueda brindar al niño como jugar, descubrir, observar, manipular y sobre todo se le de libertad de usar su fantasía, se va a favorecer el desarrollo de su creatividad y también aumenta la capacidad de concentración de los infantes.

La creatividad es la forma de expresarse uno mismo, usando la originalidad y la imaginación, y aunque se piensa que para ser creativo, es necesario tener un talento innato, esto no es cierto, porque cada persona es capaz de ser creativo en un área concreta.

Es importante conocer el área en la cual se defiende mejor el niño y cuáles son sus habilidades, para fomentar el pensamiento creativo y las actividades más adecuadas. Dejarle tiempo libre para la creatividad al niño; si se organizas muchas actividades, pueden reprimir su libertad de crear; aunque los niños necesitan ciertas reglas, también necesitan tiempo libre para desarrollar su imaginación y espontaneidad.

Mostrar interés por lo que hace el pequeño, sobre todo hacerle saber que está bien, para proporcionar confianza para que sigan adelante, pero también enséñale los errores, para encontrar una solución alternativa a los problemas. No se debe olvidar alabar las ideas creativas e inesperadas

Dejar que el niño haga preguntas para satisfacer su curiosidad y aprender cosas nuevas; si no se sabe la respuesta, buscar información juntos, hacer que participe. Tratar de fomentar la imaginación con él, hablando de temas o con juegos que le hagan expresar sus ideas creativas.

Tratar de respetar sus ideas y mantén una mente abierta, para apoyarle a encontrar nuevas formas de hacer las cosas; y ayudarle a pensar críticamente sobre las tareas que está realizando, para que se superen a sí mismo; animarle a que intercambie sus ideas con otros compañeros para que promueva el pensamiento creativo.

Proporcionar nuevas experiencias, con documentales o excursiones donde tenga contacto con la naturaleza y pueda él mismo ser observador de primera mano y enseñarle a ser seguro de sí mismo y de sus ideas, que no se preocupe de ser objeto de burla por parte de sus compañeros, proporcionándole metas viables y realistas, que él mismo pueda desarrollar; esto hará que se esfuerce más cada día.

Cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños.

La creatividad es favorable en cualquier momento de la vida, pero es más cuando se desarrolla en edad tempranas cuando recién se están fortaleciendo y desenrollando todas sus habilidades. La creatividad en los niños ayudará a expresarse mejor y a desarrollar su pensamiento inconcreto, teniendo más facilidad para resolver problemas que otros niños que no tengan desarrollada la parte creativa de sus habilidades.

Asimismo, también ayuda a los niños a relacionarse de forma más productiva y de mejor manera tanto con los iguales como el resto de personas. La creatividad de los niños se puede favorecer de muchas maneras, ofreciéndoles actividades o experiencias de valor en la vida del niño. Se dice que la creatividad madura con el tiempo, pero el pensamiento creativo necesita también de una instrucción adecuada que anime a los niños a mantenerlo y practicarlo.

> Para mejorar la creatividad de los niños es indispensable que los adultos, particularmente los educadores, tengan una actitud creativa y acepten, estimulen y fomenten el pensamiento divergentes, toleren las disidencias de sus alumnos, animen a los niños a confiar en su juicio, reconozcan que todas las personas son capaces de alguna forma de creatividad y generen en la familia o en el aula un clima adecuado, positivo, motivador, de seguridad psicológica y en confianza con el éxito en si mismo. (Montañéz Rodríguez, 2003, p. 34)

En las manos de los maestros está el favorecer el desarrollo de la creatividad. Es así, que a los niños investigados se les brindó la libertad y confianza en las juegos que realizaron, motivándoles a que sean capaces de pensar por sí mismos y generar ideas creativas frente a cualquier tipo de situación.

En lo que se refiere a como favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños Carballal Pérez & Serrano Acosta, (2013) manifiestan:

- 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 mí 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.

Para fortalecer la creatividad en los niños trabajados, fue necesario dar validez a toda idea, entendiendo que todos podemos equivocarnos, incitarlos a que den ideas diferentes a lo que han estado acostumbrados, se trabajó la mayor parte en juegos de equipo y se buscó soluciones a diferentes situaciones, respetando sus tiempos de aprendizaje que son diferentes en cada niño, dando libertad para desarrollar toda su imaginación y siempre teniendo presente que todos somos creativos

Desarrollo creativo

El desarrollo creador comienza tan pronto como el niño realiza sus primeros juegos. Lo hace inventando sus propias formas y poniendo algo de sí mismo, de una manera que es únicamente suya. Partiendo de este simple conjunto propio, hasta llegar a la más compleja forma de producción creadora. La actividad creadora es un campo que está cobrando cada día mayor importancia, tanto para los educadores como para los investigadores.

> Los niños que se han sentido inhibidos en su actividad creadora por reglas o fuerzas ajenas a ellos pueden retraerse o limitarse a copiar acciones mecánicamente. Pueden adoptar, rápidamente, los estilos de otros, pedir ayuda constantemente, o seguir los ejemplos del trabajo de sus compañeros. (Diaz Mosquera, 2011, pág. 21)

El desarrollo creador está presente en los primeros rasgos o actividades que realiza el niño, de ahí la importancia que se debe salir de la educación tradicional y de actitudes estereotipadas; y más bien debe el educador estar dispuesto a conducir y estimular la creatividad de los niños.

El desarrollo de la creatividad en los niños 3 a 4 años

Al respecto del desarrollo de la creatividad en los niños, Montañéz (2003) afirma que:
Entre los 3 y los 6 años el niño desarrolla la imaginación y la fantasía, planea juegos y actividades, aprende papeles de adultos, aumenta su curiosidad y capacidad de preguntar y aparece la flexibilidad.

Terminando el período sensoromotor, hacia los tres años aparece la función simbólica que es fundamental para la evolución de las conductas futuras. Esta función consiste en poder representar algo por medio de un significante particular y que solo sirve para esa representación: esto es, el lenguaje, la imagen mental y el gesto simbólico.

Se considera que el aprendizaje es un acto provocado, mientras que el desarrollo es natural, pero estos dos elementos están firmemente unidos. Entonces para entender el crecimiento físico e intelectual del niño debemos tener en cuenta:

- Maduración (referido al sistema nervioso central)
- Experiencia (interacción)
- Equilibración (entre factores)

Cada etapa tiene su estructura propia en la que se pueden observar conductas, como manifestaciones de esa estructura.

> En el período pre-operatorio, entre 2 y 6 años, hay pensamiento preconceptual o intuitivo. Aquí la inteligencia es representativa y el niño puede reemplazar, en su

> pensamiento, a un objeto por una representación simbólica. En esta etapa hace deducciones elementales; da una primera forma de organización al espacio; comienza a establecer las condiciones de una clasificación lógica, establece ciertas relaciones causales, aunque aún confunde relaciones temporales con relaciones espaciales. (Diaz Mosquera, 2011)

Este es un momento de cambio cualitativo que le permite operar el pensamiento, reemplazar las acciones reales por acciones virtuales. Esto da paso a la función simbólica, o sea a la representación mental del objeto. El lenguaje, el dibujo, el juego simbólico, son fundamentales en esta etapa y presentan rasgos demostrativos de estas adquisiciones. Se denomina simbólica a esa función generadora de la representación.

A partir de los 4 años la imaginación creadora del niño tiende hacia el realismo. Comienza a estructurar la realidad. Aparece el pensamiento divergente constructivo propio de la edad, y una creciente autonomía de pensamiento. Se dice que la creatividad madura con el tiempo, pero el pensamiento creativo necesita también de una instrucción adecuada que anime a los niños a mantenerlo y practicarlo.

En proceso de investigación se observó que mientras más oportunidades de experiencias se puedan brindar al niño como jugar, descubrir, observar, manipular y sobre todo se le dé libertad de que haga uso de su fantasía, se va a favorecer su desarrollo de su creatividad y también aumenta la capacidad de concentración de los infantes.

El maestro en la educación de la creatividad

La educación y desarrollo de la creatividad en los infantes está en manos de los maestros, que son los protagonistas en la estimulación y experiencias que adquieran los niños para desarrollar la creatividad.

El maestro juega un papel esencial en el desarrollo de la creatividad de sus alumnos; esto lo logra siempre y cuando estimule a sus estudiantes y haga un buen uso de la libertad en los procesos de enseñanza aprendizaje. La libertad cumple una función especial en el desarrollo de la creatividad, en la medida que permite independencia, respeto de opiniones, y valoraciones. Pero la creatividad declina durante los años escolares; a medida

que avanza y crece la rigidez en el currículo, y se enfrenta a un grave problema relacionado con el manejo de la autoridad.

El autoritarismo como una actitud frecuentemente asumida, impide el funcionamiento creativo del individuo; en la medida en que los estudiantes se vean sometidos a una personalidad autoritaria disminuirá su potencial creativo, ya que se reduce automáticamente el esfuerzo creador. En este sentido, se ha comprobado un nivel mayor de rendimiento en los estudiantes a quienes se les permite gozar aprendiendo y pensar de manera creativa, a diferencia de aquellos a quienes se les acostumbra a facilitarles las tareas con instrucciones de cómo se hacen para que imiten y reproduzcan, y no se les da la oportunidad de ser creativos.

> El maestro no debe conformarse con que el estudiante sea capaz de seguir líneas trazadas y avanzar en una misma dirección hacia un objetivo previsto. Es importante lograr que la persona sea capaz de cambiar, de evolucionar, de imponer nuevas ideas, de llegar a la solución de algún problema por diferentes caminos, de expresarse sin temores. El maestro debe darse cuenta de que el alumno es capaz de pensar sólo sin que se le diga qué y cómo debe pensar. Se debe valorar la capacidad del alumno respetando su originalidad e iniciativa en sus trabajos, reconociendo en ellos una auténtica forma de expresión, correspondiente a una etapa determinada de su desarrollo. (Prado Díaz, 2014)

El maestro de educación infantil cumple un papel muy importante en el desarrollo de la creatividad de los niños, ya que son ellos quienes están frente a la educación de sus alumnos, deben facilitarles los medios necesarios para avivar esta capacidad en los niños permitiendo que representen con libertad las ideas que los niños tienen.

El pensamiento divergente

> El pensamiento divergente o lateral se caracteriza por ser capaz de generar múltiples e ingeniosas soluciones a un mismo problema. Es un enfoque mental espontáneo, fluido y no lineal, basado en la curiosidad y también en el inconformismo. De hecho, es también un tipo de pensamiento muy común en los niños, ahí donde la alegría, la imaginación y la frescura ofrecen más libertad a sus razonamientos. (Sabater, 2017)

El pensamiento convergente es medido por los test de CI, y resuelve problemas racionales bien definidos que tienen una sola respuesta correcta. El pensamiento divergente, lleva a una solución no acordada, supone fluidez, o capacidad para generar una gran cantidad de ideas, y originalidad a la hora de escoger asociaciones extraordinarias de ideas.

> La educación tradicional se ha preocupado en mayor medida por desarrollar en los niños el pensamiento convergente, más que el pensamiento divergente. El primero de ellos se refiere a la obtención de la información, a la adquisición de datos registrados en la memoria, no así el segundo, es necesario desarrollar en mayor medida el pensamiento divergente en el proceso educativo, porque es el que permite formar al niño en la búsqueda de soluciones propias, en la producción de formas nuevas y originales, por medio de la experimentación en el acierto y el error. (Venegas Rubiales, Garcia Ortega, & Venegas Rubiales, 2010)

Es fundamental que los adultos, especialmente los maestros, mantengan una buena actitud y de esta manera acepten, estimulen y fomenten el pensamiento divergente de los infantes, sin descuidar el desarrollo del pensamiento convergente, que es el responsable de la información que todo individuo requiere para aprender y acumular los datos necesarios en un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Criterios del pensamiento creativo

Algunos autores como Dadamia, (2010), mencionan que los diferentes test de expresión verbal y de expresión imaginativa son corregidos en función de las siguientes variables:

- *La fluidez*. Aptitud del sujeto para producir un gran número de ideas. Su medida será el número total de respuestas pertinentes, es valorado por la cantidad de respuestas. Es también la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Según Guilford existen distintos tipos de fluidez: Fluidez ideacional (producción cuantitativa de ideas), fluidez de asociación (referida al establecimiento de relaciones) y fluidez de expresión (facilidad en la construcción de frases.

  Ejemplo: A un niño se le entregan cierta cantidad de legos, con los cuales él deberá ser capaz de construir una serie de figuras. Si al finalizar la tarea el niño logró formar varias figuras, se puede afirmar que posee esta habilidad.

- *La flexibilidad.* Aptitud para producir respuestas muy variadas que pertenezcan a los diferentes dominios. Su medida será el número de categorías diferentes de respuesta, es la capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes. Involucra una transformación, un cambio, un replanteamiento o una reinterpretación. La flexibilidad puede ser de dos tipos: espontánea (sí el sujeto es capaz de variar la clase de respuesta que da) y adaptación (cuando el sujeto realiza ciertos cambios: de estrategia de solución de planteamiento para tener éxito). Ejemplo: Después de leer una historia los alumnos deben ser capaz de cambiar el final.
- *La originalidad*. Es la aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, del lugar común, de lo banal o de lo establecido. La medida se hará en función de la rareza de las respuestas dadas. Una respuesta es considerada rara cuando su frecuencia de aparición en la población es muy baja, capacidad para producir respuestas poco frecuentes en el entorno. Es la capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripción.

  Las observaciones empíricas identifican esta cualidad como esencial a todos los productos que han tenido origen en procesos creativos. Ejemplo: Dar a los alumnos una cantidad variada de materiales para que diseñen una ropa de extraterrestre
- *La elaboración.* Aptitud para desarrollar, aumentar y embellecer las ideas. Su medida se hará en función del número de detalles adicionales utilizados para desarrollar la respuesta. capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripción.

Los cuatro criterios básicos de la creatividad nos ayuda a valorar en cada individuo el nivel creativo, estos son la base del test de Torrance aplicado a los niños, se podría decir que para lograr desarrollar estos indicadores se tiene que propiciar experiencias que desarrollen al máximo cada uno de ellos.

Cada uno de los indicadores de la creatividad son objetivos que como docentes se desea alcanzar en el desarrollo del potencial creativo de cada uno de los niños, para lograr desarrollar estos indicadores se tuvo propiciar experiencias que desarrollen al máximo la creatividad de ellos convirtiéndose en personas únicas y por ende creativas.

Estrategias para el desarrollo de la creatividad

Algunas de las estrategias que el educador puede emplear para favorecer la creatividad de los niños en el aula son las siguientes:

- Crear un ambiente de libertad y respeto, en el que el niño se pueda manifestar libremente y sienta que cada vez que dice o expresa algo se respetan sus opiniones y sus decisiones.
- Plantear las situaciones o los problemas que se deben resolver, siempre desde una perspectiva abierta en la que el niño tenga que realizar un esfuerzo, para decidir cuál va a ser su respuesta y cómo la va a manifestar.
- Hacer partícipe al niño de las decisiones que se toman en la escuela infantil, como por ejemplo decidir qué se puede hacer con diferentes materiales que se le presenten, buscar soluciones a problemas rutinarios del aula, etc.
- Estimular la observación y la curiosidad. Creatividad Por tradición y cultura la creatividad siempre se ha vinculado exclusivamente al mundo del arte, en todas sus facetas: teatro, pintura, literatura, etc. La realidad nos dice que dicha capacidad es ampliable a más aspectos de nuestra vida. Las personas con un buen desarrollo de su creatividad aportan múltiples respuestas a una misma cuestión. Cuantas más opciones se den a un mismo asunto, más fácil será resolverlo. (Ovejero, 2013, p. 115)

Como educadora es necesario organizar el espacio físico con materiales que propicien experiencias y aprendizajes significativos; motivar a los niños para exploración, manipulación, al descubrimiento de nuevas soluciones. De esta manera se favorece el desarrollo de la creatividad de los niños.

Barreras a la creatividad

León Lefcovich (2009), menciona que durante el desarrollo de la creatividad se pueden presentar numerosas barreras y causas que limitan el normal progreso de la misma. Entre las principales barreras a la creatividad tenemos:

- Las reglas no dadas: Consiste poner en nuestra cabeza restricciones que no existen. Se trata de imponernos implícitamente más reglas de las que están realmente dadas.

- Familiaridad: Constituye otra fuente de interferencia negativa la excesiva familiaridad con el problema. Si bien el conocimiento del entorno es fundamental para resolver la mayoría de las cuestiones derivadas del desempeño de una función, se vuelve en su contra cuando se trata de encontrar un camino nuevo.
- Temor al ridículo: También se puede decir que un impedimento emocional el miedo al ridículo. El anticipar posibles comentarios negativos, imaginar falta de apoyo, o incluso sentí vergüenza ante una propuesta novedosa, son poderosos impedimentos para desarrollar la creatividad.
- Conflictos: Generados estos por las ideas creativas, ya sea a gran o a pequeña escala, son quizá los mayores impedimentos al desarrollo creativo."

La creatividad de los niños puede verse afectada por varias barreras que de manera directa o indirecta no permiten un buen desarrollo de la misma, todo esto se origina en el pensamiento del docente que puede ser como el temor al ridículo, el familiarizarse con una sola salida o solución y creer que no existe otra, estas y otras más barreras pueden frenar el desarrollo de la creatividad de los niños.

Imaginación, Fantasía y Creatividad

Cabe hacer una diferencia entre imaginación, fantasía y creatividad según lo propuesto por Diaz Mosquera, (2011) se tiene las siguientes características que las diferencia:

Imaginación: Es el medio para visualizar, para hacer visible aquello que la fantasía, la invención y la creatividad piensan. La imaginación, en algunos individuos, es muy tenue, en otros es febril, lista, en otros va más allá de lo pensado. La imaginación no es necesariamente creativa.

Todos nacemos con una imaginación muy activa, como sucede con los niños, que viven en un mundo de fantasía durante unos años, la cual se trata de una fase normal del desarrollo de la personalidad, pero cuando los poderes de razonamiento superiores comienzan a madurar rápidamente, el niño progresa a un mundo de realismo.

Muchos niños abandonan casi por completo el uso de su imaginación en esta etapa de sus vidas, y otros hacen uso de ella de una manera constructiva; es aquí donde los padres

juegan un papel muy importante, ya que pueden dar a sus hijos alguna salida creativa para su imaginación, mientras que otras reprimen o inhiben la del niño.

En realidad, cada ser humano tiene una imaginación, que puede estar reprimida, distorsionada o inactiva, pero existe, y es más potente que la fuerza de voluntad, pero cuando existe un conflicto entre ambas -imaginación y fuerza de voluntad, siempre gana la primera.

Fantasía: Todo aquello que antes no existía, aún si es irrealizable. La fantasía es la facultad más libre de las otras, ésta puede, efectivamente, no tomar en cuenta la posibilidad de hacer algo realizable o el funcionamiento de aquello en lo que se ha pensado. Es libre de pensar cualquier cosa, incluso la más absurda, increíble, imposible.

La fantasía es la capacidad creativa de fabricar mundos imaginarios. La psicología del Yo considera la fantasía como un mecanismo de defensa cuando se utiliza para evitar alguna emoción o pensamiento que surge en el presente tras alguna realidad que produce a la persona frustración, miedo, decepción, etcétera.

Creatividad: Todo aquello que antes no existía, pero que es realizable en modo esencial y global. La creatividad es, también, un uso finalizado de la fantasía; es más, de la fantasía y de la invención de manera global. La creatividad se usa en el campo del diseño, considerando el diseño como un modo de proyectar, un modo que, aún si es libre como la fantasía y exacto como la invención, comprende todos los aspectos de un problema, no sólo la imagen, como la fantasía, no sólo la función, como la invención, sino además el aspecto psicológico, el social, económico, humano.

Los niños tienen la capacidad natural de ser creativos y desarrollar la fantasía

Bronstrein & Vargas (2001) manifiestan que: "No quiere decir que la creatividad sea igual a una imaginación desbordada o excesiva. Un pensamiento por sí mismo no es creativo. A la idea le sigue una acción y esta última, normalmente, genera resultados tangibles"

Para plantear si la educación estimula la creatividad, consignamos a continuación los elementos que encontramos en proceso de creatividad:

- Imaginación y percepción novedosa, que no se ajusta a lo canónicamente esperado.
- Interés y particular atención para descubrir dificultades y problemas.
- Curiosidad y capacidad de resolución de problemas.
- Elaboración y combinación de alternativas diversa.
- Trabajo sistemático para comprobar hasta dónde puede probarse la hipótesis.
- Flexibilidad para cambiar y/ o modificar la estrategia elegida en primer término.
- Implicación en la solución de los problemas.
- Actitud para criticar la sociedad en que son creadas ciertas necesidades humanas.
- Sensibilidad ante la producción de los otros sujetos y de la producción colectiva.
- Apertura para modificar y reorganizar el propio pensamiento.
- Aprovechamiento del conocimiento proveniente de diferentes áreas disciplinares.
- Capacidad para discrepar y apartarse de ciertas normas. (Guilera, 2007, p. 40)

Si se tomara en cuenta al menos la mitad de estos elementos en la educación infantil, se lograría estimular la creatividad de los niños, concienzando a la educación de la importancia de esta en el aprendizaje de ellos.

La creatividad y los juegos en los niños pre-escolares

Los niños ven el mundo con otros ojos, interpretan la realidad a su manera y son capaces de convertir lo ordinario en extraordinario. La creatividad infantil es una capacidad que si no se estimula corre el peligro de bloquearse y desaparecer a medida que el pequeño crece. Es ahí donde radica por qué es importante fomentar la creatividad infantil y se detallar juegos y pautas para conseguirlo.

> El ser creativos ayuda a consolidar la salud emocional de los niños; puesto que la creatividad es la forma más libre de expresión. Los niños necesitan comprometerse con esa libertad; así se esforzarán y convertirán la actividad, en la que estén trabajando, en algo propio. (Gonzales, 2015)

Los juegos creativos ayudan a los niños a expresar y enfrentar sus sentimientos. Para satisfacer dicha necesidad, asegurarse de proporcionar a los niños actividades según sus intereses y sus ideas; cuantas más experiencias con variedad tengan, su expresión creativa

será más amplia. También les ayudará el contacto con otra gente y las situaciones fuera de su ambiente, les proporcionarán material para incorporarlos a sus juegos.

Una manera de fomentar el desarrollo son los juegos creativos; son aquellos donde los niños utilizan materiales que ya conocían, nuevas formas, poco usuales, o cuando interpretan papeles imaginarios. Se tiene que dar tiempo para que disfruten del juego, tiempo suficiente para que inventen sus propios juegos y den rienda suelta a su imaginación.

Evitar dominar los juegos, no hay que imponer que jueguen a algo determinado que tan sólo estimule su aprendizaje mental, no se debe olvidar que la creatividad les ayuda a expresarse intentando que los juegos sean inspiraciones de ellos, no de los adultos y es preferible evitar los juguetes que dan toda clase de explicaciones y que no dejan nada a la imaginación.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para la ejecución de la investigación se usaron materiales como: hojas, papelotes, pinturas, material reciclable y del medio natural, acuarelas, fundas, tijeras, marcadores, goma, colchonetas, objetos caseros, rompecabezas, cartulina, títeres, cuentos, máscaras de animales, imágenes, entre otros.

También se emplearon los siguientes métodos, técnicas e instrumentos con el fin de dar confiabilidad y rigor a la investigación.

Método científico.- Por medio de este método se realizó la búsqueda de la información para la sustentación de la revisión literaria empleando fuentes bibliográficas y electrónicas, determinado los aspectos que más se ajusten al tema de investigación.

Método analítico sintético.- Ayudó en el estudio aislado y detallado de los referentes teóricos del juego para fortalecer la creatividad de los niños de 3 a 4 años de edad, fue aplicado en la búsqueda de la revisión literaria, en las conclusiones y recomendaciones.

Método deductivo-inductivo.- Mediante este método se logró plantear aspectos generales de la realidad temática para llegar a los particulares que se verán reflejados en la revisión literaria de la investigación, en las conclusiones y recomendaciones.

Método estadístico.- Se utilizó para recopilar, elaborar e interpretar datos numéricos por medio de la búsqueda de los mismos, y de su posterior organización, análisis e interpretación. Se utilizó este método en los resultados de la investigación y en la interpretación de los datos recopilados.

Técnicas e instrumentos. - Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el desarrollo del presente trabajo fueron:

Observación: se realizó de manera directa para identificar al grupo de niños y niñas con los que se trabajó.

La encuesta.- Aplicada a las maestras, utilizándose un cuestionario de diez preguntas para recabar información sobre la importancia del juego y la creatividad.

Test.- Para la presente investigación se aplicó la adaptación del Test de Creatividad de Torrance a 18 niños.

Tabla de población y muestra

Alumnos		**Maestra**	**Total**
Niños	Niñas		
12	6	2	20

Fuente: Secretaria de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

f. RESULTADOS

Resultados de la Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"

Pregunta uno

¿Planifica para la jornada de trabajo actividades de juego, con un objetivo específico?

Tabla 1

Variable	f	%
Siempre	2	100
A veces	-	-
Nunca	-	-
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

Este proceso de organización del trabajo diario implica, además, el mantenimiento de una actitud de apertura que posibilite la valoración de una dinámica cooperativa e interactiva en un marco de respeto a la individualidad, atención a la diversidad, al tiempo que se promueven la independencia, el descubrimiento, la exploración del entorno y materiales, así como la consolidación de relaciones interpersonales. De ahí la necesidad de organizarnos para mantener la atención de los niños y de las niñas, eligiendo los medios, el tiempo y otros elementos auxiliares que nos permitan desarrollar una programación diaria donde podemos incluir acciones para el juego libre individual y en grupo. (Vargas & López, 2009)

En la encuesta aplicada se puede evidenciar con un 100%, que las docentes siempre planifican para la jornada de trabajo actividades de juego, con un objetivo específico.

Planificar juegos para la jornada de trabajo es de suma importancia pues ayuda a mantener la atención de los niños, eligiendo medios y tiempo, los mismos que permite desarrollar la planificación diaria de manera ordenada y con éxito.

Pregunta dos

¿Cree usted que el juego fortalece el desarrollo de la creatividad?

Tabla 2

Variable	f	%
Si	2	100
No	-	-
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

Mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas. Mientras más oportunidades de experiencias se le pueda brindar al niño como jugar, descubrir, observar, manipular y sobre todo se le de libertad de usar su fantasía, se va a favorecer su desarrollo de su creatividad y también aumenta la capacidad de concentración de los infantes. (Aranda Redruello, 2008)

De acuerdo a la información obtenida se puede evidenciar que las docentes creen que el juego fortalece el desarrollo de la creatividad, cuyo dato representa el 100%.

La importante experiencia que el juego deja en los niños es especialmente fortalecer la creatividad, y potenciar la imaginación de los niños.

Pregunta tres

¿Cuál de los siguientes tipos de juego es un buen potenciador de la creatividad de los niños?

Tabla 3

Variable	f	%
Juegos tradicionales	-	-
Juegos funcionales	-	-

Juegos simbólicos	-	-
Juegos de reglas	-	-
Juegos de construcción	-	-
Todas las anteriores	2	100
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

En algunos juegos se ejercita funciones motrices, como la sincronización de movimientos, la coordinación visual- motriz o el desarrollo muscular tanto gruesas como finas. Mediante el juego se estimula la expresión, como el juego simbólico o en el guiñol, y se favorece la comunicación en todos aquellos que se realizan en compañía de otros niños o con el adulto. La actividad lúdica le introduce en las formas sociales y reproduce modelos de relaciones de su entorno. (Santos & Correa, 2000)

De las opciones antes presentadas, las docentes seleccionaron que todos los tipos de juego son potenciadores de la creatividad para los niños, representado en un porcentaje del 100%.

Los diferentes tipos de juegos como: los tradicionales, dramáticos, simbólicos, sujetos a reglas y de construcción; son de suma importancia para el desarrollo de la creatividad, pues cada uno de ellos ejercita diferentes funciones mentales y motrices en los niños.

Pregunta cuatro

¿Qué áreas considera usted que benefician los juegos en los niños?

Tabla 4

Variable	f	%
Área motriz	-	-
Área cognitiva	-	-
Área de lenguaje	-	-
Área social y emocional	-	-

Todas las áreas anteriores	2	100
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

Cuando los niños juegan, no solo se entretienen y pasan el tiempo: el juego cumple un papel fundamental en su desarrollo. Capacidades como la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad se activan y estimulan en el momento en que el pequeño juega. (Vasquez, 2015)

El 100% representa que las docentes consideran que los juegos benefician a los niños en todas las áreas de desarrollo.

La utilización del juego beneficia todas las áreas de desarrollo como la motriz, cognitiva, de lenguaje, social y emocional, manifestado por las docentes.

Pregunta cinco

¿Los niños presentan diversas soluciones a un mismo problema a la hora de su clase?

Tabla 5

Variable	f	%
Siempre	2	100
A veces	-	-
Nunca	-	-
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

Una manera de fomentar el desarrollo son los juegos creativos; son aquellos donde los niños utilizan materiales que ya conocían, nuevas formas, poco usuales, o cuando interpretan papeles imaginarios. Se tiene que dar tiempo para que disfruten del juego, tiempo suficiente para que inventen sus propios juegos y den rienda suelta a su imaginación. (Diaz Mosquera, 2011, pág. 21)

Con el 100% las docentes manifiestan que siempre los niños presentan diversas soluciones a un mismo problema a la hora de impartir su clase.

Los niños por lo general usan maneras poco usuales para dar solución a las situaciones problemáticas, empleando su imaginación y creatividad. Siempre que el ambiente sea propicio y de confianza.

Pregunta seis

¿Los niños utilizan un mismo juguete de varias maneras acorde a la necesidad que se presente?

Tabla 6

Variable	f	%
Si	2	100
No	-	-
Poco	-	-
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

> El desarrollo creador comienza tan pronto como el niño realiza sus primeros juegos. Lo hace inventando sus propias formas y poniendo algo de sí mismo, de una manera que es únicamente suya. Partiendo de este simple conjunto propio, hasta llegar a la más compleja forma de producción creadora. (Diaz Mosquera, 2011, pág. 21)

Las docentes manifiestan que el 100% de los niños utilizan un mismo juguete de varias maneras acorde a la necesidad que se le presente.

Al asegurarse de proporcionar a los niños actividades variadas según sus intereses y material no fabricado para incorporar a sus juegos, su expresión creativa será más amplia.

Pregunta siete

La estimulación de la creatividad ¿de quién depende?

Tabla 7

Variable	f	%
La familia	-	-
La escuela	-	-
El niño	-	-
La familia y la escuela	2	100
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

Para mejorar la creatividad de los niños es indispensable que los adultos, particularmente los educadores, tengan una actitud creativa y acepten, estimulen y fomenten el pensamiento divergentes, toleren las disidencias de sus alumnos, animen a los niños a confiar en su juicio, reconozcan que todas las personas son capaces de alguna forma de creatividad y generen en la familia o en el aula un clima adecuado, positivo, motivador, de seguridad psicológica y en confianza con el éxito en si mismo. (Montañéz Rodríguez, 2003, p. 34)

De la información obtenida se puede señalar que el 100% de la estimulación de la creatividad depende de la familia y la escuela.

El niño por lo general es creativo, pero el medio en el que se desarrolla es un factor crucial, es evidente que el papel que cumplen sus padres y sus docentes repercute en todas las áreas de su desarrollo, los adultos que rodean a los niños deben tener y fomentar una actitud creativa, animando a confiar en su juicio y creando un clima adecuado, positivo y motivador en el que puedan crecer psíquica y físicamente.

Pregunta ocho

Indique en qué medida .Usted ha detectado la falta de creatividad en los párvulos de su aula.

Tabla 8

Variable	f	%
Mucha	-	-
Poca	2	100
Nada	-	-
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

Los niños que se han sentido inhibidos en su actividad creadora por reglas o fuerzas ajenas a ellos pueden retraerse o limitarse a copiar acciones mecánicamente. Pueden adoptar, rápidamente, los estilos de otros, pedir ayuda constantemente, o seguir los ejemplos del trabajo de sus compañeros. (Diaz Mosquera, 2011, pág. 21)

Con un 100% se manifiesta que se ha detectado poca falta de creatividad en los párvulos.

El salón de clases se puede convertir en un lugar adecuado para fortalecer diferentes áreas de desarrollo de los niños y especialmente la creatividad, pero así mismo se puede impedir su actividad creativa; al dar reglas mecánicas e inflexibles se limita a los pequeños a realizar acciones mecánicamente o adoptan estilos ajenos, esto solo propicia dejar de lado su originalidad y por ende su creatividad.

Pregunta nueve

Señale que factores considera, que están inhibiendo la creatividad de los niños.

Tabla 9

Variable	f	%
– Creer que es un desperdicio de tiempo hacer preguntas.	-	-
– Exagerar la importancia de tener cada cosa en su lugar y un lugar para cada cosa.	-	-
– Impedir la confianza, la autenticidad y el respeto a la individualidad.	-	-
– Señalar los errores.	-	-

– Temer al ridículo, a ser víctima de sátiras y burlas.	-	-
– Todas las anteriores	2	100
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

La creatividad de los niños puede verse afectada por varias barreras que de manera directa o indirecta no permiten un buen desarrollo de la misma, todo esto se origina en el pensamiento del docente que puede ser como el temor al ridículo, el familiarizarse con una sola salida o solución y creer que no existe otra, estas y otras más barreras pueden frenar el desarrollo de la creatividad de los niños. (León Lefcovich, 2009)

Los factores que las maestras consideran que están inhibiendo la creatividad de los niños son todos los propuestos considerados como el 100%.

Las docentes se encuentran concientes que son varias las barreras que impiden la creatividad de los niños y se presentan a diario, ya sea de manera directa o indirecta en la escuela o en la familia, expuesta a su constante deterioro, o hasta su abandono.

Pregunta diez

La creatividad ayuda a los niños a solucionar problemas en:

Tabla 10

Variable	f	%
La vida	-	-
La escuela	-	-
La familia	-	-
Todas las anteriores	2	100
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación

La creatividad en los niños les ayudará a expresarse mejor y a desarrollar su pensamiento abstracto, teniendo más facilidad para resolver problemas que otros niños

que no tengan desarrollada la parte creativa en sus habilidades. Asimismo, también ayuda a los niños a relacionarse de forma más productiva y de mejor manera tanto con los iguales como el resto de personas. (Gonzales, 2015)

Se obtuvo un resultado del 100% que la creatividad ayuda a los niños a solucionar problemas en la vida, en la escuela y la familia.

Al estar consciente que los beneficios de la creatividad en los niños, no solo son en las tareas de la escuela, sino también en su casa y en su diario vivir; se dará el valor justo al desarrollo de la creatividad y a potenciarla en todas las áreas posibles.

Resultados de la adaptación del Test de Creatividad de Torrance aplicado a los niños

Criterio uno del proceso creativo.

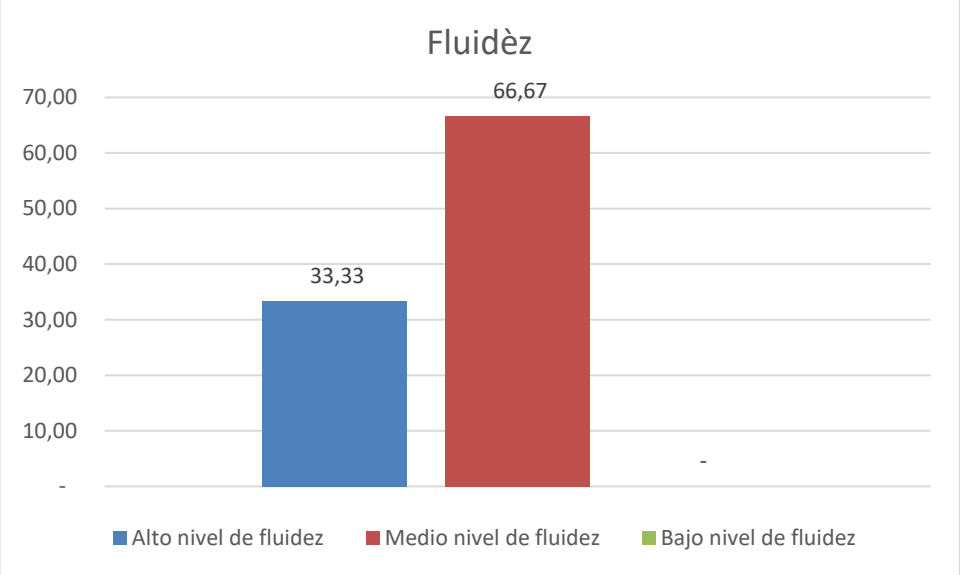
Fluidez

Tabla 11

Variable	f	%
Alto nivel de fluidez	6	33,33
Medio nivel de fluidez	12	66,67
Bajo nivel de fluidez	-	-
Total	18	100,00

Fuente: Adaptación del Test de Torrance aplicado a los niños de inicial I de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Gráfico 11



Análisis e interpretación

La fluidez. Aptitud del sujeto para producir un gran número de ideas. Su medida será el número total de respuestas pertinentes, es valorado por la cantidad de respuestas. Es también la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Según Guilford existen distintos tipos de fluidez: Fluidez ideacional (producción cuantitativa de ideas), fluidez de asociación (referida al establecimiento de relaciones) y fluidez de expresión (facilidad en la construcción de frases). (Dadamia, 2010)

Según el test aplicado a los niños se puede evidenciar que 12 niños que representan el 66,67% poseen un nivel medio de fluidez y 6 niños que es el 33,33% tienen un nivel alto.

Referente a lo que el autor expresa y a lo observado, la fluidez es una capacidad que los niños tienen, para concebir muchas ideas y dar soluciones distintas y pertinentes de la manera más rápida posible, demostrando su creatividad. Consecuentemente, se puede decir entonces que la mayoría de las niñas y los niños, presentaron un nivel medio para generar ideas y dar respuestas frente a las actividades presentadas, y la minoría de los niños tienen un nivel alto en fluidez, lo que significa que se debe fomentar un poco más esta habilidad, para que más niños puedan llegar a un nivel alto.

Criterio dos del proceso creativo

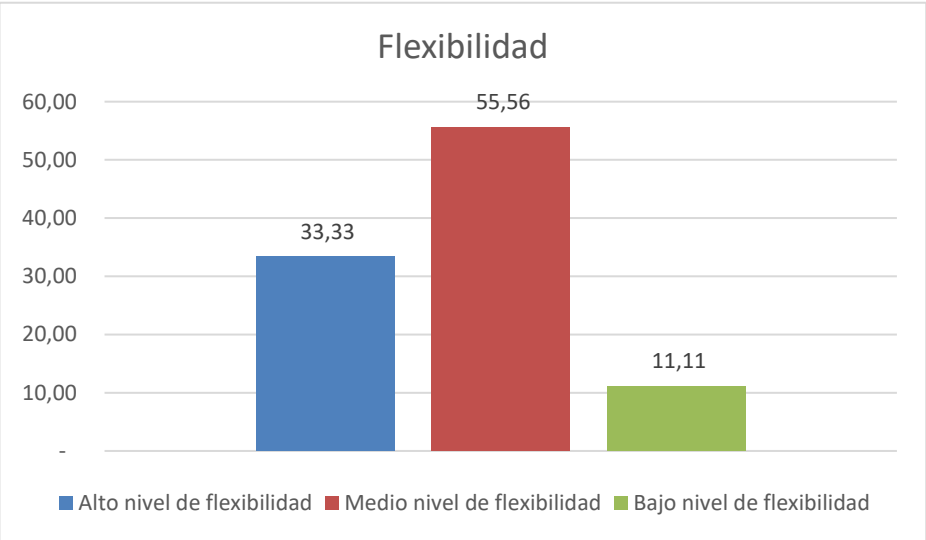
Flexibilidad

Tabla 12

Variable	f	%
Alto nivel de flexibilidad	6	33,33
Medio nivel de flexibilidad	10	55,56
Bajo nivel de flexibilidad	2	11,11
Total	18	100,00

Fuente: Adaptación del Test de Torrance aplicado a los niños de inicial I de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Gráfico 12



Análisis e interpretación

La flexibilidad. Aptitud para producir respuestas muy variadas que pertenezcan a los diferentes dominios. Su medida será el número de categorías diferentes de respuesta, es la capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes. Involucra una transformación, un cambio, un replanteamiento o una reinterpretación. La flexibilidad puede ser de dos tipos: espontánea (sí el sujeto es capaz de variar la clase de respuesta que da) y adaptación (cuando el sujeto realiza ciertos cambios: de estrategia de solución de planteamiento para tener éxito). (Dadamia, 2010)

En la información obtenida se puede notar que el 55,56% que representan a 10 niños poseen un nivel de flexibilidad medio; el 33,33% es decir 6 de los niños tienen un nivel de flexibilidad alto y 2 niños que es el 11,11% de los niños tienen un nivel bajo.

Lo que define a la flexibilidad es la capacidad que tienen las personas para poder modificar o cambiar su idea y transfórmala en una nueva respuesta, es decir dejar a un lado la rigidez y el pensamiento de que existe solo una solución al problema, permitiendo a la vez desarrollar el pensamiento divergente, el mismo que permite al niño ir en la búsqueda de soluciones nuevas y originales. De tal forma, según los resultados obtenidos la mayoría de los niños alcanzaron un nivel medio de flexibilidad, debido a algunas dificultades que presentaron al elaborar un diferente dibujo con la misma figura varias veces, puesto que sus ideas eran un tanto repetitivas, en cada una de sus respuestas.

Criterio tres del proceso creativo

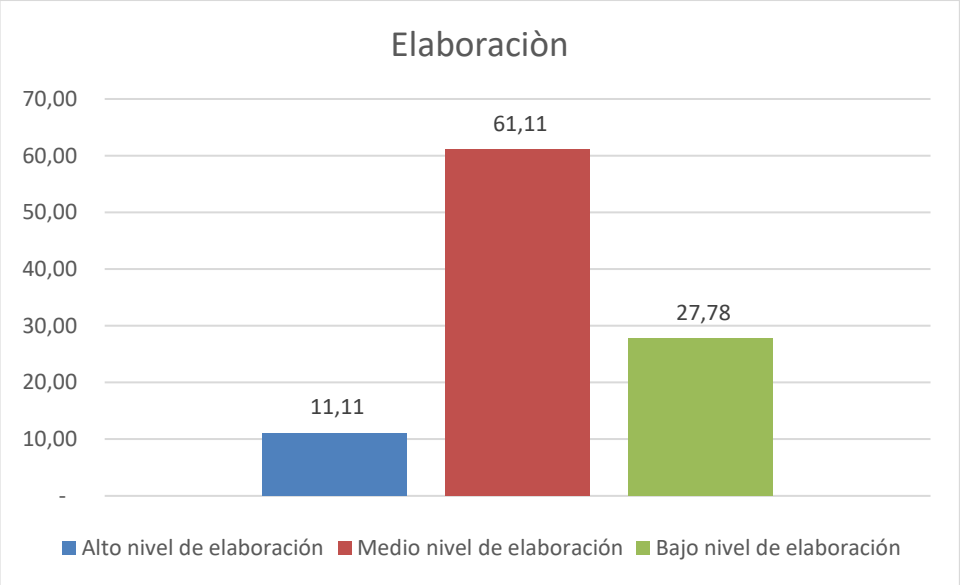
Elaboración

Tabla 13

Variable	f	%
Alto nivel de elaboración	2	11,11
Medio nivel de elaboración	11	61,11
Bajo nivel de elaboración	5	27,78
Total	18	100,00

Fuente: Adaptación del Test de Torrance aplicado a los niños de inicial I de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Gráfico 13



Análisis e interpretación

La elaboración. Aptitud para desarrollar, aumentar y embellecer las ideas. Su medida se hará en función del número de detalles adicionales utilizados para desarrollar la respuesta. Es también la capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripción. (Dadamia, 2010)

En el criterio de la elaboración se puede comentar que 11 de los niños que es el 61% tienen un nivel medio; 5 niños que es el 27% poseen un nivel bajo en elaboración y el 11% que son 2 niños están en un nivel alto de elaboración.

La elaboración se refiere a la capacidad para plasmar y dar a conocer creaciones o productos de su imaginación o simplemente una idea. Es decir que en la elaboración se percibe con claridad el resultado final, con cada uno de los detalles que fue hecho. Se puede señalar entonces que el nivel de elaboración en la mayoría de niñas y niños se encuentra en un nivel medio, seguido por un nivel bajo, debido a que los niños realizaban escasos detalles y lujos en sus figuras y dibujos pues se limitan a realizar lo básico o lo sugerido, esto es justificable en gran parte debido a la edad del grupo, pues siendo de 3 a 4 años no tienen bien desarrollado el nivel de elaboración gráfica, pero su nivel de elaboración verbal es más comprensible.

Criterio cuatro del proceso creativo

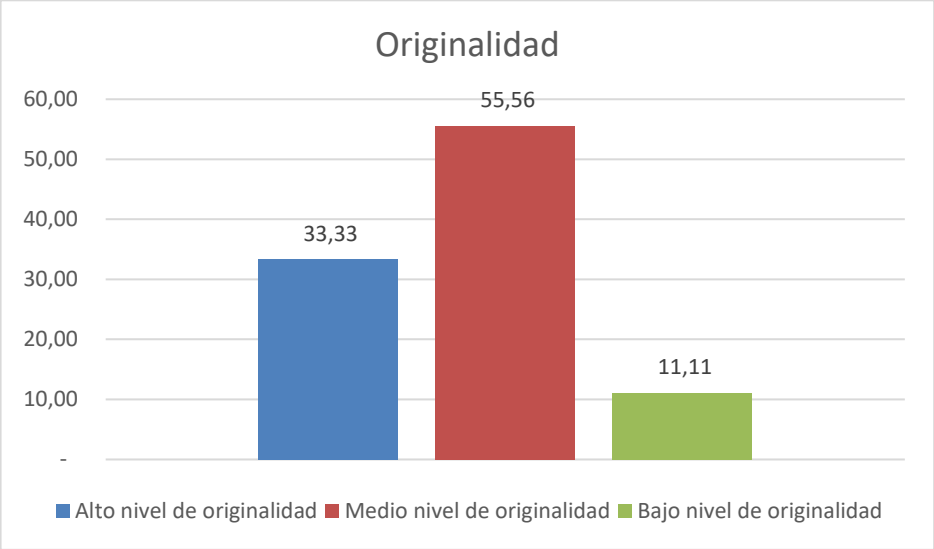
Originalidad

Tabla 14

Variable	f	%
Alto nivel de originalidad	6	33,33
Medio nivel de originalidad	10	55,56
Bajo nivel de originalidad	2	11,11
Total	18	100,00

Fuente: Adaptación del Test de Torrance aplicado a los niños de inicial I de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Gráfico 14



Análisis e interpretación

La originalidad. Es la aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, del lugar común, de lo banal o de lo establecido. La medida se hará en función de la rareza de las respuestas dadas. Una respuesta es considerada rara cuando su frecuencia de aparición en la población es muy baja, capacidad para producir respuestas poco frecuentes en el entorno. Es la capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripción. (Dadamia, 2010)

Al analizar los datos del test se puede concluir que 10 niños simbolizando el 55,56% poseen un nivel medio de originalidad; el 33,33% que es 6 niños, tiene un nivel alto de originalidad y 2 de ellos que figuran el 11,11% se encuentran en un nivel bajo.

Es entonces originalidad la capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal, es un proceso que tiene como resultado un producto nuevo o una respuesta al problema, que es el fruto de la diversidad de cada individuo. Por lo tanto, una vez analizados los resultados se ha llegado a obtener que la originalidad de los párvulos se encuentra en un nivel medio, este nivel es gratificante pues es en la niñez donde está más desarrollada su originalidad ya que presentan dibujos e ideas raras y poco frecuentes a los adultos, sin dejar de considerar que la originalidad necesita ser potenciada, proveyéndoles del mayor número de experiencias significativas que favorezcan al desarrollo de su creatividad.

Tabla comparativa de la guía de juegos para fortalecer la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la escuela de Educación General Básica "Vicente Bastidas Reinoso" y evaluado a través de la adaptación del test de creatividad para niños de Torrance.

Diagnóstico inicial			**Diagnóstico final**		
Criterio uno del proceso creativo. Fluidez					
Variable	**f**	**%**	**Variable**	**f**	**%**
Alto nivel de fluidez	6	33,33	Alto nivel de fluidez	10	55,56
Medio nivel de fluidez	12	66,67	Medio nivel de fluidez	8	44,44
Bajo nivel de fluidez	-	-	Bajo nivel de fluidez.	-	-
Total	18	100	Total	18	100
Criterio dos del proceso creativo. Flexibilidad					
Alto nivel de flexibilidad	6	33,33	Alto nivel de flexibilidad	6	33,33
Medio nivel de flexibilidad	10	55,56	Medio nivel de flexibilidad	11	61,11
Bajo nivel de flexibilidad	2	11,11	Bajo nivel de flexibilidad	1	5,56
Total	18	100	Total	18	100
Criterio tres del proceso creativo. Elaboración					
Alto nivel de elaboración	2	11,11	Alto nivel de elaboración	2	11,11
Medio nivel de elaboración	11	61,11	Medio nivel de elaboración	12	66,67

Bajo nivel de elaboración	5	27,78	Bajo nivel de elaboración	4	22,22
Total	18	100	Total	18	100
Criterio cuatro del proceso creativo. Originalidad					
Alto nivel de originalidad	6	33,33	Alto nivel de originalidad	9	50,00
Medio nivel de originalidad	10	55,56	Medio nivel de originalidad	9	50,00
Bajo nivel de originalidad	2	11,11	Bajo nivel de originalidad	-	-
Total	18	100	Total	18	100

Fuente: Adaptación del Test y pos Adaptacion del Test de creatividad de Torrance aplicado a los niños de inicial I de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

Análisis e interpretación.

"El Juego en sí mismo es libre, liberador, crea los espacios para dar nuestro toque personal, es integrar y no competitivo, no excluye, nos da la libertad de elegir su continuidad o transformación, libre de agresiones o discriminaciones" (Mercano, 2015).

> Para mejorar la creatividad de los niños es indispensable que los adultos, particularmente los educadores, tengan una actitud creativa y acepten, estimulen y fomenten el pensamiento divergentes, toleren las disidencias de sus alumnos, animen a los niños a confiar en su juicio, reconozcan que todas las personas son capaces de alguna forma de creatividad y generen en la familia o en el aula un clima adecuado, positivo, motivador, de seguridad psicológica y en confianza con el éxito en sí mismo. (Montañéz Rodríguez, 2003, p. 34)

Al obtener los resultados del pos test se pudo concluir con la tabla comparativa que los criterios de la creatividad como: la fluidez que es la facilidad para dar un gran número de ideas ha pasado de un nivel medio a un nivel alto con un 55,56%; la flexibilidad que

se refiere a la capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes se encuentra en un nivel medio con un 61,11% pasando 1 niño de nivel bajo a nivel medio; la originalidad es la aptitud del niño para producir ideas alejadas de lo evidente, obtuvieron una mejora notable pasando de un nivel medio a un nivel alto con un 50,00%; y la elaboración que es la capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal, se ha valorado en base a lo diversa y completa que resulta la descripción y ha quedado en un nivel medio con un 66,67%, esto se debe a la corta edad de los niños y su inmadurez para plasmar con detalles sus ideas en un dibujo, más bien ellos pueden exponer su creatividad por medio de una expresión corporal como lo es en el juego, pero satisfactoriamente cuatro niños han pasado de nivel bajo de elaboración a nivel medio.

Todo estos favorables resultados se debieron al plan de juegos organizados e ideados minuciosamente con el objetivo de mejorar la creatividad, donde se obtuvo la participación de los niños y también de las docentes, tuvo una duración de dos meses con materiales y juegos diversos, estos han proporcionado resultados gratos en la creatividad de los niños.

Para lograr desarrollar la creatividad es necesario incrementar un ambiente agradable, de confianza, libre, un espacio integrador y no competitivo, que no excluye, donde se da la libertad de elegir su continuidad o transformación, y libre de agresiones o discriminaciones este es el ambiente que se proporciona en la ejecución de los juegos, un ambiente propicio para desarrollar de manera integra a los niños.

Sin olvidar la participación de un guía, un docente o un adulto innovador, que tengan una actitud creativa y acepte, estimule y fomente el pensamiento divergente, tolerando las desconformidades de sus alumnos, animando a los niños a confiar en su juicio, aceptando que todos los niños son capaces de alguna forma de creatividad, solo así se puede lograr potenciar y desarrollar la creatividad.

g. DISCUSIÒN

Para realizar la presente investigación se hizo un estudio previo al problema existente que es la falta de juegos para potenciar la creatividad en los niños de inicial I, se pudo efectuar por medio de la observación y aplicando una encuesta dirigida a las docentes para saber el grado de importancia que le daba a este tema y la adaptación del test de Torrance aplicado a los niños para conocer el nivel de la creatividad.

Según la encuesta aplicada, las docentes planifican para la jornada de trabajo actividades de juego con un objetivo específico, también consideran que el juego ayuda a fortalecer la creatividad y beneficia todas las áreas de desarrollo en los niños, manifestando que los niños presentan diversas soluciones a un problema en las horas de clase y utilizan un juguete de varias maneras acorde a la necesidad que se presente, están de acuerdo que la estimulación de la creatividad depende de la familia, la escuela y el niño, y han detectado poca falta de creatividad en los párvulos de su aula.

Con estos resultados se prosiguió a aplicar la adaptación del test de Creatividad de Torrance a los niños para corroborar el punto de vista de las docentes, en el que se pudo evidenciar con los resultados que la mayor parte de los niños se encontraban en un nivel medio en todos los criterios de la creatividad, se puede decir entonces que los instrumentos de investigación discrepan entre ellos, pues si hubiera una aplicación continua y secuencial de juegos para potenciar la creatividad, los niños tuvieran un nivel alto en la fluidez, elaboración, flexibilidad y originalidad, por consiguiente una creatividad elevada.

De ahí la necesidad de una propuesta pedagógica para potenciar la creatividad en los niños, elaborada y aplicada con éxito a los infantes durante dos meses, obteniendo resultados favorables en los criterios de la creatividad, específicamente en la fluidez y la original que pasaron de un nivel medio a un nivel alto.

Para el estudio del tema se planteó como primer objetivo específico: Fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores, como influye el juego en la creatividad de los niños de 3 a 4 años.

Se lo pudo contrastar mediante la revisión bibliográfica con un estudio detallado, selectivo y crítico, recogiendo datos en forma de artículos, libros, revistas y sitios web, llegando a concluir que el juego en todas sus formas es la herramienta principal e idónea para fortalecer y desarrollar la creatividad en los niños de 3 a 4 años, el juego estimula el cerebro de los niños especialmente la creatividad, es así que se ha logrado tener un soporte científico sobre el tema de estudio, detallado en la revisión de literatura y en la bibliografía.

Como segundo objetivo específico se tiene: Diagnosticar mediante instrumentos de investigación el nivel de creatividad en los niños de 3 a 4 años de la escuela "Vicente Bastidas Reinoso", para tener una referencia actual del grupo.

Para poder diagnosticar el nivel de creatividad en los niños de 3 a 4 años se pudo realizar la encuesta a las docentes para ver el nivel de conocimiento que poseen sobre el juego y su relación con la creatividad planteado en la pregunta dos, en la que manifiestan con un 100% que el juego fortalece la creatividad, también han detectado en poca magnitud la falta de creatividad en los párvulos de su aula, que se encuentra planteada en la pregunta número ocho de la encuesta aplicada.

La valoración fue realizada al aplicar la adaptación del Test de Creatividad de Torrance, cuyo objetivo es el de valorar la creatividad de una persona según 4 criterios básicos:

- Fluidez: Se valora por la cantidad de respuestas.
- Flexibilidad: capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes. Se valora analizando la cantidad de respuestas diferenciadas.
- Elaboración: capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripci6n.
- Originalidad: capacidad para producir respuestas poco frecuentes (en el entorno). Se valora en base a lo diferente que es la percepción o idea respecto de otras del entorno.

El resultado que facilitó la adaptación del test de creatividad de Torrance luego de ser aplicado a los niños investigados, es que en todos los criterios de la creatividad que son:

la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la originalidad, los niños se encuentran en un nivel medio que corresponde a un promedio del 59,70%. Por lo tanto, se diagnosticó que los infantes estaban con un nivel creativo medio, debido a la capacidad limitada de surgir ideas, fantasías, soluciones y de poderlas comunicar, esta información se encuentra con más detalle en los resultados.

El tercer objetivo planteado es: realizar un plan de juegos que ayuden a fortalecer la creatividad en los niños.

Visto el diagnóstico de la aplicación del test, fue necesario realizar una propuesta con el objetivo de concienciar a las docentes a estimular la creatividad de los niños empleando la metodología del juego, se buscó también la participación activa del alumnado en cada juego planteado, se seleccionó los recursos más adecuados para realizar las actividades y un ambiente propiciador, finalmente se pudo definir la propuesta para beneficio de los niños de 3 a 4 años de la escuela de Educación Básica "Vicente Bastidas Reinoso", se encuentra detallada después de recomendaciones.

El cuarto objetivo es: aplicar el plan de juegos propuestos para mejorar la creatividad en los niños.

El desarrollo de esta propuesta se encuentra ubicada después de recomendaciones y antes de bibliografía y se realizó con éxito mediante diversos juegos creativos como el armado, la dramatización, la pintura, el juego simbólico, el dibujo, etc. en sí juegos que dejaron fluir la imaginación, la flexibilidad, la fluidez, la elaboración y la originalidad, potenciando en gran manera la creatividad; tuvo una duración de dos meses, en donde siempre se proporcionó un espacio idóneo para poder desarrollar cada juego y un ambiente libre y estimulante para los pequeños, logrando que expresen al máximo su creatividad y se desarrollen de manera integral.

Y el quinto objetivo es: Comprobar si el plan de juegos mejora la creatividad en los niños investigados.

Luego de ser aplicado el pos de la adaptación del test de creatividad de Torrance, se demostró en la tabla comparativa ubicada en resultados, que los niños que representaban

el 59,70 % con un nivel medio en todos los criterios de la creatividad, lograron pasar de un nivel medio a un nivel alto en la fluidez con un 55,56% y en la originalidad con un 50,00%. Lo cual indica que la estrategia empleada ayudó a potenciar en su mayoría la creatividad de los párvulos.

Al aplicar los juegos se ejercitó la parte creativa de los niños, es así que, frente a los resultados obtenidos se diagnosticó y verificó la eficacia que tuvieron los juegos para fortalecer la creatividad de los infantes.

Finalmente después de constatar los cinco objetivos específicos, se puede dar veracidad al problema planteado al inicio de la investigación, afirmando que los juegos influyen significativamente en potenciar la creatividad de los niños de 3 a 4 años de edad, en la escuela “Vicente Bastidas Reinoso” periodo 2017-2018.

h. CONCLUSIONES

- Mediante la revisión bibliográfica con un estudio detallado, selectivo y crítico que integra la información esencial, se llegó a fundamentar que el juego en todos sus aspectos es la herramienta idónea para fortalecer y desarrollar la creatividad en los niños de 3 a 4 años, logrando tener un soporte científico sobre el tema de estudio.

- La aplicación de la adaptación del test de creatividad de Torrance, ayudo a tener una referencia del nivel de creatividad de los niños de 3 a 4 años de la escuela "Vicente Bastidas Reinoso", concluyendo que la mayoría se encontraban en un nivel medio de la creatividad, presentando dificultad para expresar su imaginación, sus ideas y dar solución de problemas, por consiguiente niños cohibidos, temerosos de expresar su punto de vista y poco creativos.

- Se realizó la propuesta didáctica basada en los resultados obtenidos del test y en la necesidad presentada de potenciar la creatividad en los niños, proponiendo juegos variados, llenos de desafíos, con materiales que utilicen para expresar su imaginación y originalidad, brindándoles un ambiente libre, sin restricciones inflexibles, ni criticas destructivas y presentando una actitud creativa, positiva, que acepte, estimule y fomente el pensamiento divergente.

- El plan de juegos se desarrolló con la ayuda de las docentes y la activa participación de los niños, en un ambiente libre, integrador y sobre todo no competitivo, donde se valoró cada esfuerzo y se motivó a ir más allá de lo común, buscando soluciones novedosas, raras y originales los problemas; proporcionándoles materiales reciclables y de la naturaleza suficientes para que ellos puedan desarrollar su creatividad.

- Se evaluó el impacto de la propuesta en los niños mediante la adaptación del test de Creatividad de Torrance, obteniendo resultados favorables y gratificantes tales como en el criterio de fluidez donde 6 niños se encontraban en un nivel alto aumentaron a 10 niños en este nivel, dando a entender que se logró una mejora en la fluidez; de la misma manera se demostró la mejoría en la originalidad pasando

de 6 niños a 9 niños en un nivel alto. Se puede concluir que los juegos realizados de la propuesta han mejorado los criterios de la creatividad en los niños.

i. RECOMENDACIONES

- Se recomienda seguir con las investigaciones que permitan fundamentar teóricamente la importancia de potenciar la creatividad mediante los juegos, que es el medio más sutil para poder fortalecer el desarrollo integral en los niños.

- Utilizar la adaptación del Test de creatividad de Torrance para poder tener una referencia general del nivel de creatividad en los niños de nivel inicial, y así poder reforzarla en los niños.

- Realizar la propuesta pedagógica y seguir actualizando su contenido, para que sirvan como guía en el constante trabajo de potenciar la creatividad en el nivel inicial.

- Aplicar la propuesta pedagógica de juegos creativos, pues tiene un gran impacto en los niños, ayudando a potenciar y mejorar su creatividad en un ambiente libre, donde ellos puedan expresarse plenamente.

- Evaluar juegos de creatividad de manera permanente y secuencial, creando un ambiente idóneo y estimulante en el que el niño pueda manifestar libremente su creatividad y así poder potenciar su desarrollo total.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PROPUESTA PEDAGÓGICA

"Juguemos Creando"

AUTORA:

Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

LOJA – ECUADOR

2017

1. Titulo

Juguemos creando

2. Presentación

El juego cumple un papel fundamental a lo largo de la vida del ser humano, desde pequeño hasta adultos, este es considerado como una herramienta para potenciar la creatividad, el desarrollo del pensamiento y avance integral. Al juego se lo designa como un elemento fundamental de la condición humana, formando parte exclusiva del ser humano desde sus orígenes.

Los niños ven el mundo con otros ojos, interpretan la realidad a su manera y son capaces de convertir lo ordinario en extraordinario. La creatividad infantil es una capacidad que si no se estimula corre el peligro de bloquearse y desaparecer a medida que el pequeño crece. Es ahí donde radica por qué es importante fomentar la creatividad infantil y detallar juegos y pautas para conseguirlo.

3. Justificación

La presente propuesta se proyecta estimular la creatividad de los niños, mediante juegos que permitan potenciar la misma, pues si no existe una estimulación se puede tener un daño permanente en el niño; para satisfacer dicha necesidad, hay que asegurarse de proporcionar a los niños actividades según sus intereses y sus ideas; cuantas más experiencias con variedad tengan, su expresión creativa será más amplia.

Una manera de promover el desarrollo en los niños son los juegos creativos; son aquellos donde los niños utilizan materiales que ya conocían, nuevas formas, poco usuales, o cuando interpretan papeles imaginarios. Se tiene que dar tiempo para que disfruten del juego, tiempo suficiente para que inventen sus propios juegos y den rienda suelta a su imaginación.

4. Objetivos

- Concienciar a las docentes a estimular la creatividad por medio de los juegos para formar a los niños de manera integral.
- Estimular la creatividad de los niños mediante juegos que permitan tener variedad de experiencias, para que su expresión creativa sea más amplia.

5. Contenidos teóricos

El juego en el niño

El juego posee una importancia esencial en el desarrollo del niño y del adulto. El niño se prepara para ser adulto, realiza en este periodo de vida los aprendizajes necesarios para su futura madurez. El juego contribuye a esto pues en él pone en funcionamiento todas las posibilidades que surgen de su persona; potencialidades y capacidades que asimila, une, desarrolla, complica y coordina, logrando, de este modo, moldear tanto sus funciones fisiológicas como psíquicas.

El juego contribuye una actividad superior, propia de los seres superiores, razón por la cual se considera que su aparición implica un paso importante en la sección de los seres vivientes hacia la forma más evolucionada que es el hombre. La infancia tiene el rol, consiguiente como fin, el adiestramiento por el juego, de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. (Brown, 1998)

El juego es una etapa de evolución total del niño que se descompone en periodos sucesivos. Según Brown desde una mirada psicológica, mediante la óptica de distintos autores, se podría sintéticamente caracterizar el juego de la siguiente manera:

- Es evasión y compensación, pues existe el intento de realizarse en el mundo lúdico, logrando que el aquello que no es posible alcanzar el la realidad.
- El mundo del juego es una anticipación del de los adultos, permite el aprendizaje de roles, esquemas y formas que luego, cuando sea adulto, tendrá que manejar. Valiéndose de objetos sustitutos recrea situaciones futuras; razón por la cual decimos que implica un proyecto.
- Implica un corte entre un mundo propio del juego y el mundo real.
- El niño alterna permanentemente entre la pura ficción del juego y la realidad del trabajo; participa de ambas a la vez.
- Con sus aciertos en el juego el niño logra afirmarse a si mismo
- Es una tarea seria mediante la cual el niño consigue afirmar su yo su poder y autonomía.

Es bueno recordar siempre que el juego es pos sí mismo una terapia. Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal, e incluye

el establecimiento de una actitud social positiva respecto del juego. El juego es siempre una experiencia creadora.

La creatividad en los niños

La creatividad es una capacidad inherente en los niños, y esta capacidad para que permanezca y se potencie depende de la estimulación que reciba.

Según Aranda Redruello (2008) alude que la creatividad es tener ideas y comunicarlas, toda la actividad humana es susceptible de albergar ideas personales. La creatividad en el periodo infantil adopta la forma de fantasía y se manifiesta a través del animismo, la sensoria percepción, la expresividad espontánea.

La fantasía se construye siempre con materiales tomados del mundo real, la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad de la experiencia acumulada por el ser humano. Por eso debemos dotar a los niños del mayor número de experiencias estéticas que favorezcan en desarrollo de su creatividad.

Mientras más oportunidades de experiencias se le pueda brindar al niño como jugar, descubrir, observar, manipular y sobre todo se le de libertad de usar su fantasía, se va a favorecer su desarrollo de su creatividad y también aumenta la capacidad de concentración de los infantes.

La creatividad es la forma de expresarse uno mismo, usando la originalidad y la imaginación, y aunque se piensa que para ser creativo, es necesario tener un talento innato, esto no es cierto, porque cada persona es capaz de ser creativo en un área concreta.

Cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños.

La creatividad es beneficiosa para cualquier edad, pero aún más cuando se trata de edades tempranas cuando están potenciando y desarrollando todas sus habilidades. La creatividad en los niños les ayudará a expresarse mejor y a desarrollar su pensamiento abstracto, teniendo más facilidad para resolver problemas que otros niños que no tengan desarrollada la parte creativa en sus habilidades.

En lo que se refiere a como favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños Carballal Pérez & Serrano Acosta, (2013) manifiestan:

- 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 mí 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.

En las manos de los maestros está el favorecer al desarrollo de la creatividad. Es así, que a los niños se les brinda la libertad y confianza en las actividades que realizan, motivándoles a que sean capaces de pensar por sí mismos y generar ideas creativas frente a cualquier tipo de situación. Es por todo esto que potenciar la creatividad en los pequeños es algo fundamental para su aprendizaje generalizado. Además, para potenciarlo es bueno respetar sus tiempos de aprendizaje (que son diferentes en cada niño) y dale libertad para desarrollar toda su imaginación.

Componentes del pensamiento creativo

Algunos autores como Dadamia, (2010), mencionan que los diferentes test de expresión verbal y de expresión imaginativa son corregidos en función de las siguientes variables:

- *La fluidez*. Aptitud del sujeto para producir un gran número de ideas. Su medida será el número total de respuestas pertinentes, es valorado por la cantidad de respuestas.
- *La flexibilidad.* Aptitud para producir respuestas muy variadas que pertenezcan a los diferentes dominios. Su medida será el número de categorías diferentes de respuesta, es la capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes.
- *La originalidad*. Es la aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, del lugar común, de lo banal o de lo establecido. La medida se hará en función de la rareza de las respuestas dadas. Una respuesta es considerada rara cuando su frecuencia de aparición en la población es muy baja. capacidad para producir respuestas poco frecuentes (en el entorno). Es la capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripci6n.
- *La elaboración.* Aptitud para desarrollar, aumentar y embellecer las ideas. Su medida se hará en función del número de detalles adicionales utilizados para desarrollar la respuesta. capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripci6n.

Los cuatro criterios básicos de la creatividad ayudan a valorarla en cada individuo, para lograr desarrollar estos indicadores se tiene que propiciar experiencias que desarrollen al máximo la creatividad de ellos convirtiéndose en personas únicas y por ende creativas.

Estrategias para el desarrollo de la creatividad

Algunas de las estrategias que el educador puede emplear para favorecer la creatividad de los niños en el aula son las siguientes:

- Crear un ambiente de libertad y respeto, en el que el niño se pueda manifestar libremente y sienta que cada vez que dice o expresa algo se respetan sus opiniones y sus decisiones.
- Plantear las situaciones o los problemas que se deben resolver, siempre desde una perspectiva abierta en la que el niño tenga que realizar un esfuerzo, para decidir cuál va a ser su respuesta y cómo la va a manifestar.

- Hacer partícipe al niño de las decisiones que se toman en la escuela infantil, como por ejemplo decidir qué se puede hacer con diferentes materiales que se le presenten, buscar soluciones a problemas rutinarios del aula, etc.
- Estimular la observación y la curiosidad. Creatividad por tradición y cultura la creatividad siempre se ha vinculado exclusivamente al mundo del arte, en todas sus facetas: teatro, pintura, literatura, etc. La realidad nos dice que dicha capacidad es ampliable a más aspectos de nuestra vida. Las personas con un buen desarrollo de su creatividad aportan múltiples respuestas a una misma cuestión. Cuantas más opciones se den a un mismo asunto, más fácil será resolverlo. (Ovejero, 2013, p. 115)

Como educadoras es necesario organizar el espacio físico con materiales que propicien experiencias y aprendizajes significativos; motivar a los niños para exploración, manipulación, al descubrimiento de nuevas soluciones. De esta manera se favorece el desarrollo de la creatividad de los niños.

6. Metodología

Las acciones que se han planteado para esta propuesta se desarrollara empleando el método constructivista, pues se presentara materiales diversos en donde ellos mismos crearán su propio juego, para así poder estimular su creatividad, también se utilizara el método juego-trabajo ya que por medio de la experiencia de los niños se lograra despertar y potenciar más su creatividad.

Al emplear estas actividades se aplicara diferentes tipos de materiales especialmente los no elaborados como cartones de reciclaje, elementos de la naturaleza, pintura, dibujos, bloques, etc; dichos materiales ayudaran a potenciar la creatividad de los niños.

Los niños serán los protagonistas principales que intervendrán en todas las actividades, con la finalidad de poder estimular al máximo su lado creativo, imaginario y de fantasía, tomando en cuenta los cuatro criterios básicos de la creatividad.

7. Operatividad

JUGUEMOS CREANDO				
FECHA	**CONTENIDO**	**ACTIVIDAD**	**MATERIALES**	**LOGRO**
Lunes, 29 de enero y 5 de marzo de 2018	Reconoce imágenes iguales	Con la ayuda de las docentes y los niños se buscara en revistas, periódicos y catálogos reutilizables imágenes de objetos, frutas o animales., y se recorta hasta que se alcance un total de cinco de cada uno. Se colocan las imágenes en una mesa con la vista hacia arriba y se asigna a cada niño un objeto o animal que debe buscar hasta reunir los cinco iguales.	Revistas, Imágenes varias periódicos, catálogos, Tijeras.	Discriminan y reconocen imágenes semejantes
Martes, 30 de enero y 6 de marzo de 2018	Bolsa de arte	Colocar en una bolsa resellable una hoja de papel boom con algunos pedazos de esponja previamente mojados con pintura y sellar la bolsa. Entregar a cada niño el material preparado para que presione o esparza con su mano la pintura y forme una	Bolsas de plástico resellables grandes, pintura no tóxica para	Producen una pintura de forma libre y creativa.

		imagen de la manera que desee, cuando terminen las docentes les ayuda a sacar el papel y dejarlo secar.	niños, esponjas, tijeras y papel.	
Miércoles, 31 de enero y 7 de marzo del 2018	Cada cosa sirve para algo.	Poner en una mesa a la vista de los niños distintos objetos de la casa como cepillo, pasta de dientes, cuchara, plato, curitas, libro, juguete, etc. Pedirles a los niños que tomen el objeto que necesitarían para realizar cierta acción específica, como peinarse, o tomar sopa. Por último se puede realizar preguntas creativas como: ¿qué objeto usaría un monstruo rosa para llamar a sus amigos los enanitos verdes?	Objetos caseros: cepillo, pasta de dientes, plato, cuchara, sartén, lápiz, hojas de papel, etc.	Generan respuestas creativas sobre el uso de cada objeto.
Jueves, 1 de febrero y 8 de marzo de 2018	Viendo nubes	Sacar a los niños al patio, se colocan colchonetas en el piso, solicitar a los niños y niñas que se recuesten boca arriba y se les pide que observen las nueves.	Colchonetas.	Descubrieron diversidad de formas y crearon pequeñas historias.

		A continuación se les realizara preguntas como: ¿qué formas, objetos o animales descubren en las nubes? Se pueden inventar historias.		
Viernes, 2 de febrero y 9 de marzo de 2018	La expedición	Decirles que la escuela se ha convertido en una selva y que todos juntos irán en una expedición para explorarla. Salir con los niños del salón e irles narrando una aventura: detenerse frente a objetos comunes y, junto con ellos, darles un sentido, e inventar peligros o sonidos de animales salvajes. Promover la participación de los niños para que se imaginen animales, objetos y situaciones. Al final, retornar al salón y recordar todos juntos la historia de la aventura y que dibujen lo que más les gustó de la expedición por la selva.	Hojas de papel Lápices y pinturas	Crean situaciones y objetos fuera de lo común, utilizando su creatividad.

Lunes, 5 de febrero y 12 de marzo de 2018	Fomentar la creatividad mediante la pintura y la música.	**Pintar con música.-** Pegar pliegos de papel grueso en la pared a la altura de los niños y papel periódico en el piso para que no se ensucie. Colocar botes de pintura dactilar en el piso. Tener un reproductor de música con distintos tipos de música disponible (clásica, salsa, rock, metálica, baladas infantiles, etc.). Hablarles a los niños de los distintos tipos de música y la manera en que nos hacen sentir. Se coloca un tipo de música y se invita a que pinten mientras la escuchan, y se ira intercambiando los ritmos musicales.	Papelotes, pintura dactilar, periódico.	A través de la música y la pintura expresan su imaginación y creatividad.
Martes, 6 de febrero y 13 de marzo de 2018	Armando un rompecabezas	Elegir rompecabezas sencillos (de 6 a 8 piezas) y dividir las piezas entre algunos niños y niñas sentados alrededor de una mesa. Pedirles que entre todos logren armar el rompecabezas. Cuando terminan, todos se felicitan y aplauden.	Rompecabezas de 6 a 8 piezas,	Trabajo en equipo y solución al rompecabezas

Miércoles, 7 de febrero y 14 de marzo de 2018	El árbol del cariño	Reunir a los niños y pedirles que digan en qué forma pueden ser más amables con los demás. Con cartulina gruesa o cartón elaborar una figura grande en forma de árbol (con tronco y ramas) y pegarlo en una pared. Cada día preguntar a los niños y niñas sobre qué han hecho para ser amables o útiles con su familia o algún amigo. Escribir cada ejemplo en flores elaboradas de papel de colores con su nombre y pegarlos diariamente en el árbol.	Cartulina cartón Papel de colores Tijeras Goma Cinta Marcador	Niños más expresivos, y creativos
Jueves, 8 de febrero y 15 de marzo de 2018	Creando un cuento	Se piden a los niños que se sienten en círculo; se les dice que entre todos van a inventar un cuento muy bonito y que se la maestra va a escribir en una hoja grande y lo pegará en la pared. Se comienza con una frase (por ejemplo, en un país muy lejano había una familia...) y cada niño o niña por turno tiene que agregar algo que continúe con la idea anterior.	Papelote, cinta marcadores	Participación espontánea de los niños en la continuidad de ideas para la elaboración del cuento.

		Al mismo tiempo se va escribiendo la historia. Al finalizar, se leerá el cuento completo y se les preguntará a los niños qué les pareció, felicitándolos.		
Viernes, 9 de febrero y 16 de marzo de 2018	¡No me molestes!	Los niños se sientan en el suelo sobre colchonetas formando un círculo, se les presenta un muñeco que se llama Pico y se les cuenta que a Pico le gusta molestar a otros niños. Se pedirá a los niños que den ideas para solucionar las cosas con Pico, y lo dramatizará con el muñeco.	Títere o Muñeco de peluche	Dramatizan y reflexionan sobre las consecuencias que traen los conflictos y dan solución a los mismos.
Lunes, 12 hasta el viernes 16 de febrero	Vacaciones por carnaval y fin de quimestre			
Lunes, 19 de febrero y 17 de marzo de 2018	La tiendita	Se adecua un lugar semejante a una tienda y se les explicará que es una tiendita muy especial, donde no se compra con dinero, sino que se maneja el trueque, es decir cada quien va con una cosa que ya no quiere para cambiarla por algo que sí quiere.	Objetos diversos Una mesa	Buscan formas creativas para negociar.

Martes, 20 de febrero y 18 de marzo de 2018	Bolígrafo viajero	Los niños realizan el garabateo libremente en una hoja y después se les solicita que platiquen qué figuras descubren en su composición.	Hojas de papel bond y lápices	Dan respuestas creativas y propias de la imaginación de los niños.
Miércoles, 21 de febrero y 19 de marzo de 2018	Un mural colectivo	Decirles a los niños que entre todos tenemos que hacer un mural. Pedirles que hagan sugerencias sobre qué tema, tendrá esta obra de arte (puede ser un bosque, un parque, unas montañas, etc.). Cuando todos están de acuerdo se pone una gran hoja de papel en el piso y cada niño tendrá un pedazo para trabajar. Animar a los niños y niñas para que usen sus ideas. Al finalizar, comentar lo bien que trabajaron juntos, explorar distintos momentos en que cada quien hizo su parte y que gracias a su trabajo en equipo se pudo terminar la tarea con éxito.	Papelote marcadores, pinturas, crayones	El equipo realizo un mural creativo donde todos cooperaron con ideas novedosas.

Jueves, 22 de febrero y 20 de marzo de 2018	Creando un final de cuentos	Se sientan los niños en un ruedo y con varios libros de cuentos, se comienza leyendo historias cortas pero no se lee el final y se pregunta a los niños ¿Qué creen que paso?, aplaudiendo cada final que ellos digan.	Cuentos	Improvisan creando finales de cuentos originales y creativos
Viernes, 23 de febrero y 21 de marzo de 2018	Zoológico	Se llevara una caja que contenga diferentes máscaras de animales, se pedirá a los niños hacer un circulo y cada niño tomara una máscara e imitara al animal correspondiente de la manera que ellos deseen.	Caja decorada Máscaras de animales	Imitan a los animales de diferentes maneras.
Lunes, 26 de febrero y 24 de marzo de 2018	¿Para qué me sirve?	Se sienta en círculo a los niños, se muestra diferentes objetos como una cuchara y se pide a los niños que se inventen ¿para qué nos puede servir cada objeto?, tiene que ser una respuesta no común como por ejemplo la cuchara sirve como un	Objetos diversos Escoba, ollas, cucharas, llaves, sombrilla, etc.	Inventan utilidades originales y diversas para cada objeto.

		muñeco, hay q inventar algo diferente para cada objeto y se felicita a los niños por cada respuesta.		
Martes, 27 de febrero y 25 de marzo de 2018	Sigue el dibujo	Se forma grupos de 6 y se entrega carteles en donde cada niño dibujara algo y el otro continuará, asi por turnos todos los niños participaran, hasta terminar de dibujar en el papelote.	Papelotes Crayones	Trabajo en equipo y creatividad en los dibujos.
Miércoles, 28 de febrero y 26 de marzo de 2018	Vamos a inventar	El juego consiste simplemente en inventar. Los niños deben elegir un personaje presentado en las tarjetas y a partir, de ahí, dejarlos que inventen historias, vestimentas, canciones, objetos nuevos con usos específicos y nada convencionales utilizando materiales de reciclaje.	Botellas de plástico, cartones fundas, cintas, palitos, tapas y tarjetas con diferentes superhéroes.	Se inventan vestimentas, historias, canciones y objetos originales y creativos.
Jueves, 1 de marzo y 27 de marzo de 2018	¿Quién soy yo?	Realizar la ronda del alacrán, comenzara la maestra y después dará paso a los alumnos para probar diferentes maneras de imitar, como por ejemplo: un	Canción: EL ALACRAN	Crean diferentes maneras de imitar en la ronda.

		robot, como el abuelo, como un orangután, como una madre con prisas, como un bebé, como un gato, etc. Dando espacio para que todos los niños participen.	El alacrán el alacrán! Como mueve su patita Así así! Como mueve su colita así así! Y se mata así, se mata así, se mata así, así, así, así, así!	
Viernes, 2 de marzo y 28 de marzo de 2018	Animales increíbles.	Se le entrega a cada niño una hoja con una imagen de un animal pegada o impresa y se les indica que a partir del dibujo, pueden inventar nuevos animales, dándoles nombre, y explicando cosas sobre ellos, dónde viven, qué comen, a qué se parecen, etc.	Hojas con imágenes de animales. Lápices y pinturas	Crear animales fantásticos partiendo de las imágenes ya establecida.

8. Evaluación

La evaluación se realizara al aplicar el Test de Creatividad para niños de 3 a 5 años cuyo objetivo es el de valorar la creatividad de una persona según 4 criterios básicos:

- Fluidez: Se valora por la cantidad de respuestas.
- Flexibilidad: capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes. Se valora analizando la cantidad de respuestas diferenciadas.
- Elaboración: capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripci6n.
- Originalidad: capacidad para producir respuestas poco frecuentes (en el entorno). Se valora en base a lo diferente que es la percepción o idea respecto de otras del entorno.

Este test está basado en el conocido Test de Creatividad de Torrance (1960). Para ello debemos realizar tareas gráficas y verbales. La idea es que cada niño complete los ejercicios de la manera que se le ocurra y le parezca diferente a como lo haga cualquier otra persona. No hay respuestas correctas ni incorrectas ya que este ejercicio solo sirve para medir la creatividad

j. BIBLIOGRAFIA

Aranda Redruello, R. (2008). *Atención temprana en educación infantil*. (Vol. Primer Volumen). Madrid, España: Wolters Kluwer.

Bronstrein, V., & Vargas, R. (2001). *Niños Creativos*. Barcelona: Oceano de México.

Brown, G. (1998). *Qué tal si jugamos... otra vez*. Buenos Aires: LUMEN/HVMANITAS.

Conejo, I. (2009). *Interrelaciones entre la creatividad, el arte, la educación y la terapia.* Arte y Movimiento.

Crespillo, E. (2010). *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*. Rev Gibralfaro.

Dadamia, O. M. (2010). *Educación y creatividad*. Argentina: Magisterio del río de la plata.

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

Diaz Mosquera, J. (2011). *La Creatividad Infantil*. Buenos Aires,Argentina: I.S.A.

Flores, M. (2004). *Creatividad y Educacion*. Mexico: San Marcos.

Garcia, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

Iglesias, R. M., Herranz, F., Marugan, D., Fernandez, R., & Fernandez, A. (2005). *Juegos para el desarrollo de las inteligencias*. México: Trillas.

León Lefcovich, M. (2009). *Imaginación*. Agentina: El Cid Editor.

Mercano, L. (2015). *Juego y Recreacion en Educacion*. Argentina: Brujas.

Montañéz Rodríguez, J. (2003). *Aprender y Jugar.* La Mancha, España: Ediciones de la Universidad de Castilla.

Ovejero Hernández, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor*. España: Macmillan iberia, S.A.

Rodríguez, A. (2014). *Consultor didáctico para la primera infancia*. Colombia: GRUPO LATINO.

Santos, C., & Correa, S. (2000). *Juegos Infantiles*. La Habana, Cuba: Instituto Cubano del Libro.

SHER, B. (2000). *Juegos para mejorar la autoestima en los niños*. MEXICO: ISBN.

Vargas, C., & López, L. (2009). *El Trabajo Diario en el Nivel Inicial ¿Cómo organizar la jornada de cada día?* Santo Domingo, República Dominicana: Misión 100 x 100.

Venegas Rubiales, F. M., García Ortega, M. D., & Venegas Rubiales, A. M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: INNOVACION Y CUALIFICACION. S. L.

WEBGRAFIA

Carballal Pérez, A., & Serrano Acosta, M. (2013). **Guiainfantil.com.** Obtenido de http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/

Gonzales,C.(2015).*TodoPapàs*.Obtenidodehttps://www.todopapas.com/ninos/alimentacion-infantil/frutas-y-verduras-4533

Prado Díaz, D. (2014). *Creatividad Aplicada Total.* Obtenido de http://www.revistarecrearte.net/IMG/pdf/R11_-_2.B_-_Creatividad_y_emocion._Elementos_para_el_trabajo_en_el_aula._M.Rendon.pdf

Murcia Gimeno, M. (04 de 07 de 2015). *Emowe.com*. Obtenido de https://emowe.com

Montoya Cabrera, C. (2015). *Educación Inicial*. Obtenido de http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/589.ASP

Sabater, V. (30 de 09 de 2017). *La mente es maravillosa*. Obtenido de https://lamenteesmaravillosa.com/pensamiento-divergente-desarrollarlo/

Vásquez, C. (23 de septiembre de 2015). *Eroski Consumer.* Obtenido de http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/2015/09/23/222480.php

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

EI JUEGO PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA "VICENTE BASTIDAS REINOSO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018.

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

AUTORA

Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

LOJA – ECUADOR

2017

a. TEMA

El JUEGO PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018.

b. PROBLEMÁTICA

La Escuela Fiscal "Vicente Bastidas Reinoso", se encuentra ubicada en la ciudad de Loja, de la parroquia el Valle, en el sector nor-occidental de la ciudadela Clodoveo Jaramillo Alvarado. La institución cuenta con 18 docentes, un administrativo y 394 estudiantes, tiene una estructura dividida en tres bloque destinados a actividades académicas y consta con una cancha amplia utilizada para fines educativos y de la comunidad, posee dos aulas de primer grado, dos del nivel de educación inicial de 4 a 5 años y una de educación inicial de niños de 3 a 4 años, cada una de ellas con su docente respectiva. El Director de este centro es el Licenciado Edgar Montoya.

La misión del establecimiento se fundamenta en un sólido modelo pedagógico de vanguardia, que nos permite desarrollar capacidades y competencias de forma integral en las esferas cognitivas, psicomotriz y social afectiva, a través de talleres, rincones de trabajo y el adecuado uso de las tecnologías de la información y la comunicación; el personal directivo, docente y de servicio, se actualiza permanentemente para cumplir con eficiencia y eficacia su rol en la gestión administrativa y liderazgo educativo; la intención entre los actores de la comunidad educativa se sustenta en un sistema holístico sinérgico de valores, éticos y de la comunidad social.

La visión está orientada al desarrollo de las condiciones humanas de sus educandos en todas sus manifestaciones, cuidado y protección de la naturaleza, inclusión social, pluriculturalidad y formación ciudadana, que ofrece a la sociedad lojana una educación de calidad, acorde al nuevo Modelo de Gestión Educativa, a los estándares de calidad Educativa, al Currículo Actualizado y Fortalecido de Educación Básica y al Plan Nacional del Buen Vivir.

La oferta académica de la institución es ofrecer una educación íntegra a los niños y niñas, haciendo de ellos personas creativas que sean capaces de resolver problemas que se presentan en su vida diaria. Brindando sus servicios a la comunidad sin fines de lucro para beneficio de la sociedad.

En el Ecuador el tema de la creatividad infantil dentro del campo educativo, ha decaído en importancia y dedicación, sin eliminar los paradigmas de la educación tradicional; impidiendo al niño desarrollar al máximo su pensamiento creativo, limitándolo en la resolución de los problemas de su vivir diario sin aportar a la sociedad. El avance de la tecnología ha minimizado e impedido la creatividad en los niños, los aparatos electrónicos dan distracción a cambio de inactividad física, reduciendo el contacto físico con el medio natural, adormeciendo los sentidos y limitando en especial su creatividad.

Para algunos investigadores están afrontando una auténtica crisis creativa. El significativo descenso de la creatividad en los últimos 20 años demuestra que: los niños se han vuelto menos expresivos en cuanto a sus emociones, menos enérgicos, menos habladores y verbalmente expresivos, menos cómicos, menos no-convencionales, menos vitales y pasionales, menos perceptivos, menos aptos para relacionar cosas aparentemente irrelevantes, menos sintetizadores y con menor probabilidad de ver asuntos desde otras perspectivas. En el momento social que nos encontramos es fundamental el desarrollo de la creatividad.

En las escuelas de la ciudad de Loja la mayor parte de docentes desconocen que la pieza fundamental en el desarrollo integro de los niños es fortalecer día a día la creatividad, en algunos casos se limita la naturalidad de los trabajos que realizan los niños, dando consignas bien limitadas y especificas sin dejar que ellos desarrollen su propio estilo, al realizar instrucciones estrictas causan que la creatividad en los niños reduzca cada vez más y más, sin embargo se puede ver que en los trabajos que se da libertad para realizarlos se demuestra gran fluidez y creatividad en los niños.

> La creatividad es la forma más libre de expresión propia, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de sus niños. Todo lo que los niños necesitan para

ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. (Montoya, 2015)

Aunque se entiendan y se aprecie las ventajas de la expresión creativa, algunos padres y docentes tienen dificultades para animar la creatividad. Tal vez no se sienten ellos mismos creativos o están incómodos con la actividad y los materiales sin capacitar a los niños para el desarrollo de la creatividad. Y muchas veces no se deja que el niño explique su creación y se adivina lo que es. Los docentes y los padres muchas veces intentan juzgar, evaluar o comparar las expresiones creativas de los niños y no tienen cuidado de interferir con las exploraciones creativas de ellos.

En el medio educativo se subestiman el valor del juego en la vida de los niños como una herramienta poderosa para desarrollar la creatividad, olvidándose que los juegos potencian el desarrollo físico, mental y socio-afectivo. Dar a los niños juguetes ya elaborados y que vienen de fábrica, limitan a los niños a crear sus propios juguetes y sus propios juegos sin restricciones abrumadoras. Si los docentes utilizan juegos como parte de sus estrategias de aprendizaje ayudarían a los niños a expresarse, enfrentar sus sentimientos, a desarrollar la perspectiva única y estilo individual de la expresión creativa de cada niño.

Hace algunas décadas, los niños salían de la escuela, pasaban por casa a alimentarse y se marchaban a jugar a la calle con amigos y vecinos hasta la hora de hacer los deberes y cenar. Hoy en día, salen de clase y comen rápidamente mientras ven televisión y se cambian de ropa o de mochila en función de si les toca ir a hacer deporte, a aprender inglés o a tocar un instrumento. “Para que pierdan el tiempo en casa, jugando o viendo la tele, mejor que aprendan algo o que hagan deporte”, defienden muchos padres.

Jugar, no es perder el tiempo según enfatizan los expertos. Muy al contrario, es un tiempo fundamental para el aprendizaje, una inversión de futuro, y la carencia de tiempo de juego tiene consecuencias indeseables. No es sólo que una agenda repleta actividades organizadas de lunes a viernes y con extensiones el fin de semana esté teniendo como resultado niños estresados, empachados de información y actividad, con dificultades para concentrarse o para

la lectura, incapaces de disfrutar del momento y siempre preocupados por la siguiente actividad, por la próxima novedad.

Los niños absolutamente planificados y dirigidos son adultos que no saben qué hacer y se aburren si alguien no les organiza el tiempo o el juego, tienen poca capacidad de decisión, escasa creatividad y nula propensión a inventar o descubrir, y les resulta difícil relacionarse, negociar con sus iguales, trabajar en grupo, autorregularse o resolver sus problemas solos.

Hoy en día los niños también comparten juegos con sus amigos en la escuela y en las actividades extraescolares. Los niños piden a sus padres que les inscriban a extraescolares para ir con sus amigos, sobre todo cuando saben que pasan solos en casa. Pero la socialización que se desarrolla en estos entornos reglados, dirigidos, es distinta, ahí existe un horario establecido y metas bien definidas que desean lograr, limitando continuamente que el niño cree sus propias habilidades que se descubra en lo que más le gusta, innovando acciones que él tiene en su mente fascinante.

La mentalidad en la actualidad es preparar a los hijos para el futuro y la deseabilidad social es tener unos hijos exitosos y con estudios, los padres no saben que, más que aprender muchas cosas, los hijos deben jugar, porque eso les proporciona aprendizajes básicos para el desarrollo de la personalidad, de su creatividad y de su capacidad de innovar y de buscar soluciones a los problemas, que son habilidades imprescindibles para que luego triunfen a nivel profesional.

Es por estas causas que hoy en día se observa la decadencia en el nivel de creatividad en los niños. Esta sociedad que está llena de problemas cotidianos, hace necesario la presencia y contribución de personas creativas que aporten significativamente a la resolución de los problemas, razón por la cual es necesario potenciar la creatividad desde la infancia.

El estudio se limitará a la escuela “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja, ubicado en la ciudadela Clodoveo Jaramillo Alvarado. La investigación cubrirá un periodo de 15 meses, de julio de 2017 a noviembre de 2018. El móvil de este trabajo radica en el hecho de averiguar como la utilización del juego ayuda a fortalecer la creatividad en los niños

de 3 a 4 años de la escuela “Vicente Bastidas Reinoso” de Loja, con la finalidad de potenciar la creatividad en los niños para que encuentren diversas soluciones ante un problema surgido, creando mentes creativas, innovadoras que puedan ser un motor de ideas y por lo tanto crecer y contribuir en esta sociedad, mediante el juego la herramienta más efectiva para el desarrollo integral de los niños.

Los niños ven el mundo con otros ojos, interpretan la realidad a su manera y son capaces de convertir lo ordinario en extraordinario. La creatividad infantil es una capacidad que si no se estimula corre el peligro de bloquearse y desaparecer a medida que los niños crecen. En esta investigación se quiere explica por qué es importante fomentar la creatividad infantil y se detallan juegos y pautas para conseguirlo en la escuela.

Ante esta situación problemática que atraviesa nuestra sociedad y ante la urgente intervención para mejorar la creatividad en el ámbito educativo, se ha planteado el siguiente problema, enunciado así:

¿Cómo la utilización de los juegos ayuda a fortalecer la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la escuela “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018?

c. JUSTIFICACIÓN

La estimulación y desarrollo de la creatividad del niño es ideal desde pequeño, porque es en este momento en el cual podemos prepararle y estimularle en el pensamiento creativo, obteniendo mejores resultados en el futuro. Ello hará posible que encuentre soluciones a las dificultades y desafíos que se le presenten en la vida, de una forma sencilla y sobre todo original. (Duarte, Casas, Montes, Barcelona, & Alvarez, 2014)

El desarrollo de la creatividad en los niños es de suma importancia para la sociedad de hoy y lo fue para la sociedad pasada, la creatividad es el eje fundamental de poder vivir plenamente, siendo creativo la solucion de los problemas cotidianos sera mucho mas facil y llevaderos. La creatividad esta presente en nuestro diario vivir, cada momento tomamos alguna decision que repercute en nuestra vida. Es ahí donde radica la importancia de la ralizacion del presente proyecto de investigacion puesto que se potenciará el pensamiento creativo desde la infancia para formar personas innovadoras con pensamiento crìtico y creativo que aporten a la sociedad.

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es juego creativo. El juego creativo se formula cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usuales, cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle variedad de materiales durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos.

Hoy sabemos y podemos reconocer la importancia de estimular la creatividad tanto en los niños como en adultos para generar soluciones alternativas a diferentes problemas, para ampliar nuestra forma de ver las cosas, para aportar puntos de vista distintos y así poder evolucionar, crecer, avanzar.

La infancia es la edad idónea para el desarrollo de la creatividad, porque el niño es mucho más receptivo a los estímulos y tiene una gran capacidad de imaginación que aún no está limitada por el conocimiento ni la racionalidad que impone la sociedad. El niño es por

naturaleza un ser creativo, sin embargo esa creatividad tendrá pocas manifestaciones si no se desarrolla en un clima adecuado, con condiciones favorables para la creación.

De la misma forma este trabajo investigativo sobre el juego utilizado para fortalecer la creatividad de los niños, es realizada porque se ha percibido la necesidad de presentar opciones que den solución al problema vivido en las aulas día a día; permitiendo a las maestras aplicar este valioso recurso que es el juego y así ayudar a fortalecer la creatividad de los niños de 3 a 4 años, evitando que la falta de creatividad se transforme en un problema grave, no solo para el niño y las docentes, sino también para la sociedad. Teniendo presente que la creatividad no sólo desarrolla la inteligencia, también ayuda a motivar al niño a dirigir sus capacidades, habilidades y potenciando su desarrollo integral, empleando para ello su mente al máximo, pues lo importante es crear, y no repetir.

El presente trabajo de investigación es factible puesto que cuenta con los sustentos teóricos, recopilados de fuentes bibliográficas confiables que ayudaran a conocer sobre el juego y la creatividad, también cuenta con los suficientes recursos económicos y sobre todo se cuenta con el apoyo y acogida de las profesoras y los niños de la escuela fiscal "Vicente Bastidas Reinoso". Así mismo con el apoyo de los docentes y directivos de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia de la Universidad Nacional de Loja, quienes velaran el proceso de la presente investigación para poder terminar con éxito.

Permitirá dar un aporte significativo tanto social, económico y sobre todo educacional, orientado a analizar la problemática que se ha presentado en nuestro medio, con el propósito de brindar una alternativa y así poder dar solución al problema que se ha hecho notorio, de la falta de creatividad en los niños de 3 a 4 años de la escuela La Escuela "Vicente Bastidas Reinoso".

Tiene un aporte social puesto que se busca implementar los juegos como principal estrategia para desarrollar la creatividad. Haciendo énfasis que el juego es parte vital del ser humano, enseñándole a descubrir el mundo, favoreciendo la socialización y promoviendo la creatividad en los niños, solo ayudando a la niñez se podrá esperar aportes innovadores en el futuro de nuestra sociedad, para el beneficio de todos.

d. OBJETIVOS

Objetivo General:

Determinar cómo la utilización de juegos ayuda a fortalecer la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la Escuela "Vicente Bastidas Reinoso", de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018.

Objetivos Específicos:

- Fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores, como influye el juego en la creatividad de los niños de 3 a 4 años.

- Diagnosticar mediante instrumentos de investigación el nivel de creatividad en los niños de 3 a 4 años de la escuela "Vicente Bastidas Reinoso", para tener una referencia actual del grupo.

- Realizar un el plan de juegos que ayuden a fortalecer la creatividad en los niños.

- Aplicar el plan de juegos propuestos para mejorar la creatividad en los niños.

- Comprobar si el plan de juegos mejora la creatividad en los niños investigados.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

Capitulo I

1. El juego.

1.1. Definición.

1.2. Importancia del juego en los niños

1.3. Desarrollo evolutivo del juego en los niños de 3 a 4 años de edad.

1.4. Clases de juegos por edades.

1.5. Tipos de juegos

1.5.1. Juego funcional.

1.5.2. Juego simbólico.

1.5.3. Juego de reglas

1.6. Beneficios del juego en los niños

Capitulo II

2. Creatividad

2.1. Definición

2.2. Indicadores de la creatividad.

2.3. Niveles de creatividad

2.4. El desarrollo de la creatividad en los niños 3 a 6 años.

2.5. La imaginación y la creatividad.

2.6. El docente en la educación de la creatividad

2.7. Juegos para el desarrollo de la creatividad

2.8. Juegos de creatividad.

e. MARCO TEÓRICO

Capitulo I

1. El juego.

1.1. Definición.

> El juego es una actividad voluntaria y libre. Si es obligatorio ya no es un juego. El juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque el juego es espontáneo y autónomo y cuando hay reglas estas son libremente aceptadas. El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo. Es lo que denominamos una actividad "autotelica", es decir, que produce placer por el mero hecho de realizarla. (Delgado, 2011, p. 6)

El juego es considerado por varios autores como una acción que genera alegría y una conciencia de las personas de otra manera que normalmente es en la rutina de la vida, al ser voluntaria tiene grandes alcances a nivel del cerebro y el desarrollo integral de todos los individuos.

Para la mayoría de personas el significado de "jugar", es correr, saltar, jugar con muñecos, lanzar la pelota, etc. y es por ello que es necesario hablar sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil. Jugar no solo es importante por su carácter lúdico y de diversión, sino también por su función educativa y de aprendizaje.

> Para Huizinga, el juego está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio, cuyo elemento lúdico pone de manifiesto. El juego está, también en el origen del arte, y es cierto que el juego contiene una parte importante de la actividad creadora y presente analogías con el arte. (Consuegra, 2011, p. 56)

El juego no sólo es una forma de entretenimiento, sino también un excelente estímulo a nivel mental para alimentar la creatividad de los niños. Por ello, cualquier pequeño se alegra

cuando sus padres o docentes juegan con él y cuando posees cualquier material así sea simple o complejo, en sus manos esto es considerado una herramienta para dejar volar su creatividad.

"El juego es la actividad preferida del niño y además hay que destacar que es la que mejor sabe realizar estando solo" (Gross, 2004). Con el juego el niño puede aprender de manera divertida y tener un sentimiento de poder frente a situaciones de adversidad, ayudando a aceptarse como él es.

> El juego universalmente ocupa un gran papel en la vida de los niños, este es esencial para su desarrollo físico, social, cognitiva y emocional, el juego está presente desde el inicio de la vida de los niños hasta la adultez ayudándolos a explorar el entorno que les rodea y potenciando sus habilidades. (Dennis Coon, 2013, p. 393)

Los niños tienen la necesidad innata de jugar en su medio haiga o no materiales o recursos para hacerlo, desde su nacimiento él bebe aprende jugando, explorando a su manera en su tiempo, con sus reglas y con los medios que posea; estas grandes ganas de conocer su entorno hace que el niño interactúe con el mismo jugando y por consiguiente se desarrolle en diferentes ámbitos de su vida.

1.2. Importancia del juego en los niños.

El juego es uno de los factores más importantes en el desarrollo de todo niño y de un adulto también, el error que las personas cometemos es creer que el juego es relativo a niño o niña, y no es así, el juego es el soporte del desarrollo de una persona; siendo así que es tan importante reconocerlo y practicarlo permitiendo de esta manera desarrollar varios cualidades que están presentes, pero aún no se las ha descubierto.

Las emociones que transmite el juego a un ser humano son únicas tanto que trasciende la infancia para llegar a la edad adulta, estando presentes en el diario vivir, al interactuar con compañeros en el trabajo, bromear entre amigos, hasta en el ámbito sentimental, sin el juego la vida se tornaría monótona y aburrida siendo la lúdica y el juego quienes brindan a la sociedad ambientes agradables, las sociedades son inconscientes de los beneficios que otorga

el jugar olvidándonos de los ambientes mágicos que producen la imaginación, las emociones generadas, el gozo y el placer.

En la etapa escolar es donde se debe incentivar al desarrollo de estas actividades donde los juegos ayudaran a obtener el valor educativo de alta calidad que se busca para niños y niñas.

Según Puyuelo (2005), las características principales de los juegos son: la libertad, el placer de crear, alegría de conseguir alcanzar los retos propuestos, inventar, comunicar y transformar ramas de árboles en espadas, hojas de árboles en comida, plazas en pistas de baile, todos estos juegos ayudan a los niños a fortalecer su autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad.

El juego es una actividad necesaria para que el niño se desarrolle de una forma integral. Les permite representar, explorar, construir, descubrir y conectarse con el mundo que les rodea. A medida que el niño se va desarrollando y va adquiriendo otras habilidades, la forma de juego también irá variando.

Los niños necesitan repetir las cosas para poder aprenderlas y una buena forma es por medio del juego. No podemos olvidar que el niño juega no sólo para repetir situaciones que le gusten, sino también, para olvidar las que le producen dolor. Los niños representan a través del juego situaciones vividas por él mismo o por la familia. Se sabe que el juego es una forma de expresión de lo vivido sin lenguaje oral, que le ayuda a elaborar conceptos y a resolver posibles conflictos.

Los juegos lúdicos favorecen al ser humano de tal manera que pueden practicar los deberes de la vida diaria mediante juegos, imaginación, simulando problemas y tratando de conseguir soluciones, el juego es innato en los seres humanos, el juego también se presenta en los animales siendo para ellos una etapa más corta que el ser humano, y por qué no aprovecharlo a lo máximo y ayudando a niños y niñas a fortalecer esta etapa brindándoles

el espacio y las herramientas para que puedan disfrutar de lo más grande de la etapa de la vida “la niñez”. (Puyuelo, 2005, p. 70)

Mediante el juego aprendemos a socializar; uno de los aspectos de gran importancia para el desarrollo del diario vivir donde somos nosotros quien crea sus herramientas necesarias para conseguir lo deseado, donde el material no es indispensable, solo la creatividad, mediante esta actividad se fortalecen los lasos familiares, el entorno físico y social ensayando varias formas de convivencia.

El juego ayuda a quien lo practica a liberar tensiones, a salir un momento de la realidad, las obligaciones, preocupaciones e inclusive ayuda a resolver los problemas de una mejor manera afrontando situaciones nuevas con calma.

Para realizar estas actividades de la mejor manera no es necesario una gran inversión económica, es necesario simplemente crear ambientes adecuados donde puedan desenvolverse con facilidad, ambientes agradables y seguros de tal forma que se dé la interacción de niños y niñas compartiendo sus costumbres, cultura, tradiciones, lenguaje, características de la diversidad de entornos que se pueden generar en la sociedad, donde cada una de sus elementos puedan dejar volar la imaginación y su creatividad en forma particular como colectiva con el único fin de que sean los mismos quienes propicien sus espacios de diversión, integración e interacción.

El juego puede desarrollar diferentes capacidades en el niño: afectivas cuando el juego es una forma de contacto entre los niños, a través de él puede desarrollarse la empatía, estrecharse las relaciones y fortalecer los vínculos. Emocionales por que los niños pueden expresar y satisfacer sus deseos siendo una buena forma para poder expresar sus emociones y descargar energía. Sociales pues avorece el aprendizaje de normas sociales para poder jugar con otros compañeros.

En la Creatividad e imaginación el juego es un excelente dinamizador, pues hay muchas formas de juego y combinaciones posibles y es muy positivo que los niños dejen volar su

imaginación a través de él y también nos ayudad en la parte físicas pues los niños ejercitan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; y además es bueno para tener un buen desarrollo físico. Otra gran ventaja del juego es que por medio de él se desarrollan los sentidos haciendo que los niños puedan diferenciar formas, tamaños, olores, sonidos, texturas, etc.

1.3.Desarrollo evolutivo del juego en los niños de 3 a 4 años de edad.

Los juegos se desarrollan de diferente manera dependiendo de la edad de los integrantes y de la facilidad para realizar las actividades propias de su edad, a medida que el niño avanza, los juegos van evolucionando en función de su desarrollo y se adaptan a su carácter y conocimiento previo, complicándose o incluyendo nuevos elementos con la finalidad de lograr su meta sea esta lo más complicada hasta la más insignificante para un adulto pero importante para él.

> Los niños pequeños, al empezar su etapa de juegos comienzan a realizar sencillas y simples construcciones con piezas muy simples. Con el pasar del tiempo, empezarán a preferir jugar con otros compañeros, a la vez que conocen nuevos amigos. Es usual que adopten determinados papeles, y les encante disfrazarse. Cada vez más, buscan en el juego, un modo de superación y es muy recomendable reconocerle sus éxitos en los mismos. Entre los cinco y seis años, comenzara a realizar sus primeros recortes de papel. Estará entonces capacitado para recortar y pegar, siempre con utensilios adaptados a sus exigencias. El descubrimiento de sus habilidades, también genera pequeñas rivalidades entre sus compañeros, que hará reforzar su estimulo. (Gross, 2004, p 248)

El niño desde que nace encuentra un mundo novedoso y es hasta los 3 años donde en realidad tiene una noción de que es un juego comienza con explorar e investigar cosas de su agrado y poco a poco va descubriendo sus habilidades para desarrollar ciertos juegos, fortaleciéndola día a día.

> En la evolución en el juego observaremos que nuestro hijo, hasta los tres años empieza a descubrir sus posibilidades en el apasionante universo de los juegos. El niño ya es

consciente de las formas y colores que llaman su atención. También observa a otros niños de otras edades en sus juegos, y comenzara poco a poco a imitar estas acciones. Además empezara a utilizar de forma activa los primeros juguetes. (Gross, 2004, p 250)

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana.

El niño nada en el líquido amniótico y un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño. A los seis meses: El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielinización de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar.

A los dos años: aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

A los tres años se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

El juego también es un modo de imitar acciones de niños o personas que le rodean y a saber la finalidad de los juegos en si causándole un agrado inmedible, pues es ahí en la niñez que ellos desarrollan la mayor cantidad de juegos de todo tipo.

> Con el paso del tiempo, el niño comenzara a compartir los juguetes y los de otro. Y finalmente con seis años, comienza a realizar actividades de forma cooperativa, compartiendo tanto los juguetes como los juegos. En esta etapa de cooperación en el juego, empiezan a manifestarse las primeras relaciones sociales del pequeño. Se observa que hay niños más populares que otros, y a la vez, otros que son rechazados. Estos últimos son los que muestran conductas sociales más agresivas. (Gross, 2004, p 251)

En edades de cinco a seis años juega en grupos con niños de su edad o distinto, juegos con reglas medianamente claras, juego entre mismo sexo, aunque algunas veces interactúen con su opuesto. Al ir evolucionando se van dando cuenta que en el juego se practica la cooperación, dando paso a las primeras relaciones sociales del niño y al mismo tiempo entrando en una fase muy crucial en su vida el ser aceptado o ser rechazado en su grupo social.

Tabla 2

Características de desarrollo

Características de la Etapa preescolar: de 3-4 años
•Edad que se denomina de la mudanza y acrobática (experiencias y abundancia de movimiento, que ayudan a explorar todo el mundo circundante).
•Adquisición del lenguaje: permite mayor y más perfecta comunicación y también un abanico más amplio de intercambios afectivos.
•Se comienza a comer sólo (casi siempre jugando).
•Paso del entorno familiar al escolar, a veces experimentado con angustia y hasta traumático.
•Pero este suceso es necesario y decisivo, ya que es el que introduce en la socialización plena. Comienza una rigurosa división y estructuración del tiempo, así como una nueva relación con un adulto (el maestro, cuya autoridad es indiscutible), se forman grupitos de amigos (que suelen tener un cabecilla).
Tipo de juego
•Juegos de ilusión o simbólicos y de imitación: representar no sólo para conocer personas y objetos como algo útil (aprendizajes significativos), sino también para darles una

utilización diferente a lo habitual (escoba como caballo, abuelo como si fuera su hijo, caja como un coche).

•Todo tipo de juegos con el cuerpo: correr, coger, lanzar, tirar, empujar, subir y bajar escaleras, etc.

• Manejo del triciclo (antecedente de la bicicleta) y todo tipo de juegos con él. •

Se continúa con todo tipo de juegos con el cuerpo: correr, coger, lanzar, tirar, empujar, subir y bajar escaleras, incorporándose otros por sus nuevas habilidades: trepar, juegos de ritmo, etc. - Juegos con el lenguaje (de imitación y de aprendizaje). - Juegos escolares (de aprendizaje de letras, números, palabras, colores, animales, plantas, etc., y con canciones).

•Todos los juegos se realizan sin ningún tipo de reglas fijas, los compañeros de juegos son como juguetes y si no los tiene, se los inventa y puede hasta hablar con ellos.

Fuente: Etapa preescolar de 3-4 años, http://travel.nationalgeographic.com/travel/traveler-magazine/photo-contest/2012/entries/133302/view/.

1.4. Clases de juegos por edades.

El juego es fundamental para el crecimiento del niño en sus distintas etapas, cada una de ellas, va refiriéndose a la edad que tiene el niño y que habilidades empieza a desarrollar para su aprendizaje. Existen distintos tipos de juegos que varían según la edad, las circunstancias, las costumbres y el nivel de madurez en que se encuentra el niño.

Los juegos se clasifican de varias formas, una de ellas es según las edades de los niños, como las nombra Martínez (s/f), según este autor las podemos clasificar por los estadios de desarrollo y los juegos que más utilizan en estas etapas, las podemos clasificar de la siguiente manera:

Durante el estadio sensorio-motor (de 0-2 años) los juegos se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación, la experimentación y la observación de objetos y personas, se trata de “un juego de ejercicio” que consiste en repetir por simple placer actividades adquiridas.

El juego de construcción aparece aproximadamente durante el primer año y se mantiene durante este estadio en su manifestación más simple.

En el siguiente estadio pre operacional el juego simbólico es un juego típico durante esta etapa. A partir de los 2 años, cuando el niño es capaz de evocar objetos, personas y vivencias no presentes y ha aumentado notablemente su dominio del lenguaje, se considera que ha entrado en un estadio en el que tiene su predominio el juego simbólico. Sus juegos adquieren una tendencia natural a la representación y simulación de vivencias experimentadas o inventadas. Su mundo cabalga entre la fantasía y la realidad, sin que por el momento pueda separar ambos mundos de forma nítida, puede transformarse en cualquier personaje y disfruta imitando las acciones de los mayores, el adulto vuelve a ser su centro de atención. El juego funcional y el juego de construcción se mantienen durante esta etapa, aunque aumentan notablemente su complejidad.

El juego de construcción, es un juego paralelo durante los estadios sensorio-motores y pre operacional. El juego de construcción es un tipo de actividad lúdica que puede llevar a cabo la persona durante cualquier época de su vida. Comienza alrededor de los 12 meses cuando el niño tiene un cierto conocimiento de qué quiere hacer y cómo lo quiere hacer y evoluciona desde su forma más elemental o simple hasta el grado de complejidad que permita, por un lado, el desarrollo cognitivo de la persona y por otro la propia estructura de los materiales empleados.

El juego de reglas, es un juego típico durante el estadio de las operaciones concretas. Las reglas aparecen tímidamente a los 4 o 5 años, pero no será hasta el periodo de las operaciones concretas, comprendido entre los 7 y los 12 años aproximadamente, que dichas reglas se convierten en base específica de los juegos infantiles y que además perdurarán a lo largo de la mayoría de actividades lúdicas de sus vidas.

Los juegos van apareciendo y evolucionando de acuerdo a la edad y a las necesidades de los niños, que va desde una forma simple hasta un grado más complejo de acuerdo al desarrollo cognitivo, destrezas y habilidades que logre alcanzar el niño.

1.5. Tipos de juegos

Para clasificar al juego se debería tener en cuenta que no existe una determinada forma de jugar y estas varían de acuerdo a la edad, tradición, cultura, accesibilidad, de los integrantes. Una de las maneras de clasificar la acción del juego es siguiendo los planteamientos de Jaén Piaget sobre el desarrollo cognitivo Gerardo (1999). Los niños pueden realizar un sin número de actividades lúdicas; pero estas se desarrollan dependiendo de la capacidad intelectual de cada integrante y de la libertad que tengan para desarrollarse en la etapa del juego.

1.5.1. Juego funcional.

> Es en la etapa que comprende los dos primeros años de edad; el juego funcional ayuda al desarrollo sensorio motor de una persona, en la época de la inteligencia pre simbólica, el juego se limita a acciones y movimientos que permiten explorar algunas características del medio y de los objetos que lo pueblan, los niños de menores de 2 años juegan repitiendo una y otra vez una acción lo que les produce sorpresa, avivan los sentidos, y logran llamar la atención de los adultos y es este juego el que lleva a desarrollarse el ejercicio motor . (Gerardo, 1999, págs. 78,80)

1.5.2. Juego simbólico.

Mediante el juego se entra en contacto con el mundo físico, se intenta una adaptación a él basada en la capacidad manipulativa y la curiosidad exploratoria que caracteriza a niños y niñas desde las primeras edades. Con la llegada del lenguaje y de la capacidad simbólica, a partir del segundo año de vida, los niños y niñas acceden a un mundo que se caracteriza por la simulación, la dramatización, la imaginación y la fantasía, una de las características más importantes en esta clase de juegos es que las actividades de la cotidianidad pueden ser reproducidos o representados.

El juego simbólico da a los niños la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida en otra supuesta. El niño toma nota de su entorno y le gusta imitar, a través del juego, el mundo exterior. Hace “como” arranca el auto y “como” los pájaros que vuelan, etc. Es la apertura hacia el mundo fantástico. Se crea un puente entre lo irreal posible y la realidad inexistente que será la base de la creatividad.

En esta etapa desarrollan una gran habilidad para los juegos simbólicos. Así, empiezan a usar muñecos y objetos para representar escenas de la vida cotidiana (juegan a ser mamás, profesores/as, cocineros/as, tenderos/as, médicos/as,...), situaciones reales que han vivido en la escuela o en sus casas.

En esta etapa, les gustan los muñecos y complementos, las cajas de herramientas, los artículos de limpieza, las cocinitas y demás accesorios. También los vehículos y garajes, los teléfonos de juguete, las casitas y granjas con personajes.

"En un principio, los materiales más adecuados para sustituir la realidad del mundo que rodea a la infancia son los figurativos; es decir aquellos que son una réplica en miniatura de los usados por los adultos" (Gerardo M. C., 1999, p. 81).

Los niños de 3 a 4 años empiezan a aceptar el simbolismo de otros y comparten esa ficción. Se va registrando una tendencia a la objetivación de los símbolos, es decir, a imitar de una forma más cercana a la realidad. Los roles que ejercen son más variados, el juego se socializa más., su juego ya es más ordenado y coherente, el sentido del juego no se agota en el simple placer: comienza a haber intención.

Dada la importancia del juego en la vida del niño, es preciso que tanto los padres, como el maestro lo favorezcan. Es efectivo el estímulo en el perfeccionamiento del simbolismo del niño, cuando lo orientan y ayudan a organizar su juego, favoreciendo la coherencia y estructuración.

Las situaciones de juego simbólico promueven la creatividad, la capacidad de resolver problemas y proporcionan soporte emocional. En nuestras manos está lograr niños seguros, felices y con experiencias de éxito en la vida.

1.5.3. Juego de reglas.

En esta clase de juegos los niños tienen que aprender a seguir normas y a seguir ordenes es un juego muy utilizado en las escuelas, pueden ser fáciles como complejos. Según Gerardo

(1999) es esta clase de juego es necesaria una normativa para llevar a cabo las diferentes clases de juegos, los integrantes que participan en ellos le dan mayor o menor complejidad según sus capacidades físicas como intelectuales.

Para alcanzar este tipo de juego se requiere una cierta maduración de la inteligencia y un cierto abandono del egocentrismo. Aquí también es necesario un factor social, ya que es el contexto de las relaciones interpersonales que surge de las exigencias de una regularidad impuesta.

Este tipo de juego es característico de los niños de edad preescolar en adelante, y generalmente obedece a deportes de competencias y juegos de mesa, en los cuales las reglas son un factor muy importante del juego.

1.6. Beneficios del juego en los niños.

> El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. (Estrada, 2012)

El juego es considerado como una parte fundamental del niño tanto como para su disfrute como para su desarrollo integral, a tal punto que es tomado como una estrategia de aprendizaje en la vida escolar de los niños, teniendo grandes alcances y logros, más que muchas de otras estrategias pedagógicas en todos los ámbitos de desarrollo del niño.

Los niños no son objetos que podamos cambiar de acuerdo a ciertas especificaciones, nos dice Pérez (2010), del mismo modo que una semilla no puede convertirse en otro árbol que no sea el árbol que ya es. La función de los docentes no es transformar a los niños en lo que queremos, sino ayudar a crecer de acuerdo a lo que son.

Los niños juegan en casi todas partes y en todas las situaciones. El juego no sólo les divierte y les hace felices, sino que forma parte de su desarrollo integral, es una necesidad biológica. Algunas de las principales ventajas del juego para los niños son: El juego es un

instrumento indispensable para aprender. Cuando hablamos de conocimientos no sólo hay que hacer referencia a los contenidos formales sino también a habilidades psicomotrices, sociabilidad, autoestima y a valores que dirigen el comportamiento de los más pequeños.

Normalmente, los niños que juegan en grupo suelen convertirse en personas tolerantes y cívicas dentro de una sociedad cada vez más diversa. Las características que definen al juego son libertad, participación y motivación. Todos los niños juegan, independientemente de su condición vital y posibilidades. De hecho, aquel niño que no juega, que se muestra agresivo o que discrimina está reflejando su problemática.

El juego potencia la creatividad. El niño que juega con creatividad juega con cualquier cosa. Es un rasgo que define al ser humano, pese a que cada vez más la sociedad, orientada al éxito y materialismo ve el juego como una pérdida de tiempo.

Por supuesto, también tiene beneficios físicos, ya que mediante el ejercicio los niños desarrollan un corazón sano y fuerte. Los juegos de estrategia también son buenos para el desarrollo mental y creativo de los niños.

Animar a los niños a jugar es una forma de potenciar su aprendizaje y su desarrollo. En cambio, una estructura tradicional donde el niño no puede tener la iniciativa en el juego no será la mejor forma para que los niños alcancen su máximo potencial o para conseguir que realmente puedan aprender en la vida a través de la interacción directa con el entorno.

Si los niños jugasen durante toda su infancia, estarían listos para la vida y tendrían mejores habilidades básicas para manejarse en ella. Pero claro, este juego no es estar delante de una pantalla o seguir instrucciones dadas por otros, el juego creativo es la mejor forma de preparar a los niños para el éxito y sobre todo, para que ellos mismos puedan potenciar su autoestima y su bienestar emocional.

La ansiedad de los padres para que los niños aprendan contenidos académicos antes de tiempo puede hacer que se quede a un lado el tiempo tan necesario de juego que los niños

necesitan. Los padres deben aprender a saltar estos obstáculos y miedos, permitiendo que los niños puedan tener un desarrollo natural, confiando en sus posibilidades y sus capacidades.

Los niños están diseñados biológicamente para ser curiosos, por lo que el juego creativo debe ser algo que se añada a su horario diario, incluso deberá ser la actividad más importante que deban realizar diariamente. Incluso más importante que las actividades académicas. Los niños deben tener tiempo para poder ser niños, para jugar y disfrutar de su realidad.

Desde el nacimiento, los niños quieren saber y entender todo lo que les rodea. Además siempre quieren tener éxito y por eso les encanta ser los primeros en todo. Se están desafiando a sí mismos continuamente para poder lograr y aprender mejor cualquier cosa, aunque sea en base a ensayo-error. Para conseguir este aprendizaje se realiza a través de un proceso biológico implantado dentro de ellos que llamamos 'jugar'.

Hay una gran cantidad de investigaciones que apoyan los efectos positivos del juego creativo. Estudios vinculan el juego creativo un mejor desarrollo del lenguaje, el físico, el nivel cognitivo y el desarrollo social. Los padres deben tener en cuenta la importancia del juego creativo para que los niños se desarrollen con éxito, dejando a un lado los juegos más sedentarios como los juegos ante pantallas.

Los beneficios del juego creativo como has podido comprobar son muchos como por ejemplo: aumento de la creatividad, potenciación de la imaginación, desarrollo de áreas de interés, mejora en el lenguaje, la comunicación, la memoria, la concentración, mejores destrezas y habilidades motoras, juego activo, desarrollo cognitivo, desarrollo social y emocional, etc.

Capitulo II

2. Creatividad

2.1. Definición

> La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas; es la capacidad que tiene el cerebro humano para llegar a conclusiones e ideas nuevas y resolver problemas de una forma original; es un proceso que da lugar a ideas originales que tienen valor. (Garaigordobil & Berrueco, 2012 p. 35)

Aunque pueda haber distintas interpretaciones de la creatividad, lo que sí está claro es que la creatividad es aquello por lo que las personas somos capaces de crear ideas y soluciones nuevas. Los rasgos de una persona creativa hacen que proyecten o imaginen un problema en la mente y consigan extraer una solución. Todas las personas tenemos por naturaleza el impulso de crear cosas nuevas o de hacer algo nuevo, es decir, de ser creativos. Estos primeros síntomas se reflejan en la infancia.

> Para precisar este nuevo nivel debemos comenzar definiendo algunos conceptos:
> "Crear" es producir intencionadamente novedades valiosas. No basta con que sean originales, sino que han de tener alguna cualidad apreciable: la eficacia, la belleza, la gracia, la utilidad. Lo que concede valor a la creatividad es el valor del proyecto que se va a resolver creativamente. Si "crear" es un acto, "creatividad" es una capacidad, una competencia. Es el hábito de crear. La actividad creadora no consiste en imaginar, sino en inventar, que es un término mucha más amplio que nos sirve para designar el encuentro o la producción de cosas nuevas. (Marina, 2013, p. 142)

La creatividad según los autores antes mencionados, es una capacidad innata del ser humano que en el trascurso del desarrollo de su vida la fortalece o la disminuye, esta capacidad para crear o producir nuevas cosas nos ayuda a resolver problemas de una forma original, sirviendo para llevar conflictos de la vida diaria, tanto en niños como en adulto es algo prescindible para una vida más llevadera y óptima.

Algunos definen la creatividad como el resultado de un proceso, otros como las características de un producto y otros como un rasgo propio de la personalidad. Los niños empiezan a reflejar su creatividad en la escuela sobre todo por medio de actividades artísticas o plásticas. El arte es fundamental para que los niños puedan expresarse y para que desarrollen su pensamiento.

2.2.Indicadores de la creatividad.

Según Bronstein & Vargas (2001) existen algunos aspectos que direccionan a la creatividad, diferentes pero todos se enfocan a un mismo concepto, estos indicadores nos sirven como patrones para alcanzar el desarrollo del potencial creativo, para poder diagnosticar las realidades creativas.

- Fluidez: es la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Según Guilford existen distintos tipos de fluidez: Fluidez ideacional (producción cuantitativa de ideas), fluidez de asociación (referida al establecimiento de relaciones) y fluidez de expresión (facilidad en la construcción de frases. Ejemplo: A un niño se le entregan cierta cantidad de legos, con los cuales él deberá ser capaz de construir una serie de figuras. Si al finalizar la tarea el niño logró formar varias figuras, se puede afirmar que posee esta habilidad.

- Sensibilidad a los problemas: la sensibilidad denota la capacidad que poseen las personas creativas para descubrir diferencias, dificultades, fallos o imperfecciones, dándose cuenta de lo que debe hacerse. Ejemplo: Se le presentan a los niños dos imágenes similares y se le pide que encuentre las diferencias. Si el niño es capaz de encontrar todas las diferencias en un determinado tiempo, esto quiere decir que el niño posee sensibilidad a los problemas.

- Originalidad: Es la aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas. Las observaciones empíricas identifican esta cualidad como esencial a todos los productos que han tenido origen en procesos

creativos. Ejemplo: Dar a los alumnos una cantidad variada de materiales para que diseñen una ropa de extraterrestre.

- Flexibilidad: Involucra una transformación, un cambio, un replanteamiento o una reinterpretación. La flexibilidad puede ser de dos tipos: espontánea (sí el sujeto es capaz de variar la clase de respuesta que da) y adaptación (cuando el sujeto realiza ciertos cambios: de estrategia de solución de planteamiento para tener éxito). Ejemplo: Después de leer una historia los alumnos deben ser capaz de cambiar el final.

- Elaboración: es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas. Ejemplo: se les pide a los alumnos que pongan más detalles a un pronóstico del clima de la TV. para hacerlo más interesante.

- Capacidad de redefinición: es la capacidad para reestructurar percepciones, conceptos o cosas. La persona creadora tiene la habilidad para transformar algo en otra cosa. Ejemplo: Se le presentan al niño 10 circunferencias, éste debe ser capaz de transformarlas en otros objetos, como: una pelota, un sol, un reloj.

La creatividad engloba varios aspectos o indicadores diferentes que explican un mismo concepto, que sirve para poder diagnosticar las realidades creativas que se dan en nuestro entorno. Siendo aptitudes que cada uno de los niños puede adquirirlos en el proceso de la vida.

Estas características del pensamiento creativo, llevan a pensar que hay diversas formas de activar el pensamiento y buscar soluciones a las situaciones que se plantean, ya sea en la vida diaria o en otros que haceres: profesional, laboral, ideológico, organizacional o comunitario. De allí la necesidad de activadores o desencadenantes de la creatividad, a partir de los cuales

el ser humano puede participar de un ejercicio mental permanente para generar ideas, y también para ponerlas en práctica u operacionalizarlas.

La creatividad, o la idea genial, puede en ocasiones llegar por azar, pero fundamentalmente es un problema de búsqueda y actitud, de preparación y oportunidad, de ensayo y error y de equivocarse pronto, sin temor, como si la equivocación fuese un detonador para el avanzar.

2.3. Niveles de creatividad.

La creatividad puede darse por niveles, cada individuo puede poseer una o todas a la vez, según Calero (2011) se citan los siguientes niveles de creatividad:

- Expresiva. Se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas de expresar sentimientos, por ejemplo, los dibujos infantiles que sirven de comunicación consigo mismo y con el ambiente. Es una expresión libre: oral o gráfica. Dibujo de un niño-espontaneidad –libertad desprovista de aptitudes especiales.

- Productiva: En él se incrementan las técnicas de ejecución y de éxito. Implica preocupación por la cantidad, las formas y los contenidos. El fin buscado es la obra completa. Se dispone de aptitudes y habilidades para dar forma a sentimientos y fantasías. El individuo se mide con la realidad.

- Inventiva: Demuestra una mayor dosis de invención y de capacidad para descubrir nuevas realidades, exige la flexibilidad perceptiva para detectar nuevas relaciones. Es válido en las ciencias y en las artes. Tiene en cuenta la expresión como el producto sin determinación de objetivos previos. Se opera con componentes propios, que se relacionan de modo nuevo, hasta ese momento no usual -inventos, descubrimientos. Se basan en la elaboración de relaciones novedosas gracias a la flexibilidad. Se pueden descubrir nuevas maneras de ver viejas cosas.

- Innovadora: Destaca la originalidad de la obra, compren de la formulación de nuevas teorías o concepciones. Dominio de los principios fundamentales del campo de actuación. Los productos ya no se miden en el nivel individual sino en ámbitos culturales.

- Emergente: Es el que define el talento o genio, supone la creación de principios nuevos. Se destacan las ideas de las nuevas escuelas. Los nuevos paradigmas. Hay un elevado grado de reestructuración de lo existente.

Podemos observar que la creatividad se da en diferentes niveles que van de lo más fácil hasta lo más complejo, esto va a depender totalmente de las preferencias que posea cada individuo para crear y en diferentes etapas de la vida, las personas pueden estar en uno o varios niveles a la vez, sin minimizar la capacidad de todos de crear.

2.4. El desarrollo de la creatividad en los niños 3 a 6 años.

Como lo manifiesta Cemades (2008), el niño cuando entra por primera vez a un centro de educación infantil, viene con unas características propias, no todos tienen las mismas capacidades. Algunas le vienen dadas por sus características innatas (madurez, inteligencia), pero también hay una parte aprendida en el hogar. Una familia rígida y poco motivadora no permitirá desarrollar la creatividad; un ambiente relajado, flexible y motivador mostrará un niño más creativo y seguro de sí mismo.

La creatividad es una característica inseparable al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear. Según Dacey, el niño de educación infantil se encuentra en un período crítico donde se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano. Si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece.

El niño de educación infantil es un niño afanoso de resolver los problemas por sí mismo, se enfrenta a situaciones nuevas y busca soluciones a veces inesperadas por nosotros los adultos. Se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad.

Es un deber del educador conseguir que el niño desarrolle al máximo su capacidad creativa, dándole seguridad de sí mismo y de las cosas que logra hacer el niño ya que él está en una etapa experimentar, investigar y crear.

Respetar el juego infantil, atiborrar a los menores de actividades extraescolares y llenar su agenda de obligaciones y actividades no es lo más apropiado para potenciar su creatividad. Los pequeños necesitan disfrutar de tiempo prolongado de juego libre, en el que su imaginación sea la que guíe sus actuaciones e impulse su capacidad de ser creativo.

Proporcionar un entorno inspirador. Hay qué crear un espacio para que los niños den rienda suelta a su creatividad en un rincón del aula, Algunas ideas son colocar murales en los que puedan pintar con libertad, contar con cajas en las que guardar los tesoros que encuentren y juntar todos los juegos y juguetes que inspiren su creatividad.

No dirigir sus juegos. A los pequeños les gusta saltarse las normas e idear nuevas formas de jugar, como construir una torre en vez de la figura prediseñada con los bloques de un puzle, esa es su creatividad natural, hay que dejar que prueben. La maestra no debe intervenir si el pequeño quiere utilizar sus juguetes de un modo diferente (siempre que no haya peligro de hacerse daño o romperlos). Al contrario, es importante valorarle y animarle a idear y crear otras maneras de divertirse.

2.5.La imaginación y la creatividad.

La imaginación es parte esencial de la creatividad, puesto que la creatividad es la habilidad de tener ideas nuevas, de ser original e imaginativo, y de hacer adaptaciones nuevas a ideas viejas, todas las personas pequeñas y grandes pueden ser creativos.

La imaginación y la creatividad son aptitudes que existen desde que nacemos pero, para formar una personalidad creativa e imaginativa es necesario poner al alcance de los niños los medios e instrumentos necesarios para su desarrollo.

La pedagogía actual considera al niño como creador y no sólo como receptor como lo hacía la educación tradicional. Ahora se tiene en cuenta la importancia del mundo interno del niño, sus sentimientos, pensamientos y la forma de expresarlos. El contenido interno del individuo es muy rico, no sólo sabe cosas sino que las siente, lo que le hace capaz de expresar y, por tanto, de crear.

La imaginación constituye una parte natural del proceso creativo. Los niños la utilizan para desarrollar la creatividad de diferentes maneras.

- Juego de rol. Al asumir el papel de otra persona, los niños combinas sus conocimientos del mundo real con las imágenes internas que poseen. Los niños se transforman en un personaje nuevo, y ese papel cobra vida.

- Realización de imágenes. Cuando los niños crean un arco iris con una manguera o con pinturas, están agregando algo propio a la comprensión que tiene de la imagen visual. Al bailar, los niños utilizan la imaginación ya que fingen ser objetos o sentimientos, imágenes dadas a la vida.

- Construcción. En las actividades de construcción, los niños parecen estar recreando las imágenes que tienen de los edificios altos, garajes o granjas. Durante el proceso, sin embargo, no intentan que el producto final sea una copia del edificio. La imaginación que poseen les permite experimentar con la medida, la forma, y las relaciones. (Miles & Browne, 2001, p. 564-565)

La creatividad se manifiesta a través de nuevas ideas siendo estas siempre originales e innovadoras, pero también puede haber ciertas adaptaciones a ideas usando la imaginación. Los rasgos que debemos fomentar para potenciar la capacidad creadora en los niños son: la tenacidad y fuerza de voluntad que frente a la creencia generalizada de que la inspiración

viene por “providencia divina” destaca el hecho de que todos los grandes creadores han sido trabajadores incansables que han dedicado su vida a su obra.

La primera fase para formar niños creativos e imaginativos consiste en facilitarles la acumulación de experiencias y conocimientos, archivándolos hasta que van madurando. Así se van configurando las ideas, los conceptos, hasta que irrumpen en el consciente. Hay que fomentar en los niños la iniciativa de la búsqueda, la capacidad de tentarse al tanteo experimental, atributos indispensables para la creatividad. Es importante que el niño se equivoque para así poder aprender de los errores por su propia experiencia.

Cuando un niño ha aprendido algo por él mismo es difícil que lo olvide. Los padres y maestros deben tener una actitud positiva hacia los errores de los niños, destacar los aspectos positivos de su intento, por encima de los negativos. Si se ha equivocado, hay que hacérselo ver, pero sin infravalorarle. Es fundamental que tanto los padres como los educadores canalicen y devuelvan las sugerencias en forma interrogativa para que sean los niños quienes lleguen a sus propias conclusiones, ess igualmente necesario potenciar la perseverancia en la tarea, alentándoles a alcanzar los objetivos propuestos, cada uno a su ritmo, pero sin abandonar ante las dificultades.

La sensibilidad hacia el mundo que les rodea a través de la observación y los sentidos el niño conoce el mundo que le rodea. Las personas creativas son gente muy observadora con capacidad para captar los fenómenos de las cosas. La sensibilidad nos permite permanecer abiertos al mundo exterior e interior de las cosas.

2.6. El docente en la educación de la creatividad

La educación y desarrollo de la creatividad en los infantes está en manos de los maestros, que son los protagonistas en la estimulación y experiencias que adquieran los niños para desarrollar la creatividad.

Además según Prado (s/f) el maestro juega un papel esencial en el desarrollo de la creatividad de sus alumnos; esto lo logra siempre y cuando estimule a sus estudiantes y haga

un buen uso de la libertad en los procesos de enseñanza aprendizaje. La libertad cumple una función especial en el desarrollo de la creatividad, en la medida que permite independencia, respeto de opiniones, y valoraciones. Pero la creatividad declina durante los años escolares; a medida que avanza y crece la rigidez en el currículo, y se enfrenta a un grave problema relacionado con el manejo de la autoridad.

Es el autoritarismo como una actitud frecuentemente asumida, frena el funcionamiento creativo del individuo; en la medida en que los estudiantes se vean sometidos a una personalidad autoritaria reducirá su potencial creativo, ya que se reduce automáticamente el esfuerzo creador. En este sentido, se ha comprobado un nivel mayor de rendimiento en los estudiantes a quienes se les permite gozar aprendiendo y pensar de manera creativa, a diferencia de aquellos a quienes se les acostumbra a facilitarles las tareas con instrucciones de cómo se hace para que imiten y reproduzcan, y no se les da la oportunidad de ser creativos.

Todo maestro no debe conformarse con que el estudiante sea capaz de seguir líneas trazadas y avanzar en una misma dirección hacia un objetivo previsto. Es importante lograr que la persona sea capaz de cambiar, de evolucionar, de imponer nuevas ideas, de llegar a la solución de algún problema por diferentes caminos, de expresarse sin temores. El maestro debe darse cuenta de que el alumno es capaz de pensar sólo sin que se le diga qué y cómo debe pensar. Se debe valorar la capacidad del alumno respetando su originalidad e iniciativa en sus trabajos, reconociendo en ellos una auténtica forma de expresión, correspondiente a una etapa determinada de su desarrollo.

El maestro de los párvulos cumple un papel muy importante en el desarrollo de la creatividad de los niños, ya que son ellos quienes están frente a la educación de sus alumnos, deben facilitarles los medios necesarios para avivar esta capacidad en los niños permitiendo que representen con libertad las ideas que los niños tienen.

El docente creativo es una persona que muestra un carácter abierto y flexible, sin miedo al qué dirán, con confianza en sí mismo y en lo que hace, capaz de realizar un trabajo continuo y sistemático, con orden, pero no un orden desde un punto de vista rígido, sino más bien

flexible. Asimismo, son docentes que muestran interés por el aprendizaje de sus estudiantes, son capaces de trasmitir esa confianza de sí mismos y, consecuentemente, la valoración de la capacidad creativa a sus estudiantes, tienden a mostrar interés por las ideas innovadoras de sus estudiantes y suelen alentar los proyectos personales de éstos, en definitiva, crean un ambiente receptivo, de comunicación bidireccional con los estudiantes, viendo y sacando el potencial creativo tanto de los estudiantes con desventajas como de los que tienen ventajas en el aprendizaje.

Inhibiendo el tópico de que una persona creativa, esta persona es alguien extravagante y desorganizado, el docente creativo y que potencia la creatividad trabaja de forma organizada, ofreciendo amplias oportunidades a los estudiantes para emplear lo que aprenden como ayuda para discurrir y para la resolución de problemas, estimulando la creatividad con técnicas de preguntas y solución de problemas, dando respuestas creativas y, en la medida de lo posible, utilizan la fantasía como medio para establecer contacto con la realidad. Se puede decir que un docente con estas características correspondería a un docente competente y que realiza buenas prácticas.

En síntesis, las características que definen a un docente que es creativo y que potencia la creatividad serían las siguientes:

- Suministra de forma clara una finalidad y significado del aprendizaje.
- Es capaz de realizar un trabajo de forma sistemática y rigurosa.
- Abierto y flexible, con gran confianza en sí mismo, lo que realiza y enseña creando una atmósfera receptiva con los estudiantes.
- Muestra entusiasmo y respeto por las ideas de los estudiantes, alentando los proyectos personales.
- Estimula la creatividad de los estudiantes con técnicas, empleando la fantasía como herramienta de contacto con la realidad y dando multitud de opciones para discurrir y dar soluciones a diferentes problemas.
- Ante las dudas de los estudiantes da respuestas creativas, que susciten en el alumno el cuestionamiento y la indagación de los problemas.

- Ve y valora el potencial creativo tanto de los estudiantes menos brillantes como de los más brillantes.

2.7.Juegos para el desarrollo de la creatividad

Los ejercicios o juegos para estimular la creatividad de los niños se basan muchas veces en propuestas de carácter abierto, es decir, que exigen multiplicidad de respuestas. Se pide a los chicos que piensen muchas cosas. Las respuestas pueden ser muchas y muy variadas; algunas raras, otras originales. Se puede decir que es el primer paso para desarrollar la creatividad que hay que estimular. ¿El segundo? Respuestas que nos asombran por lo acertado de su relación.

Para potenciar la creatividad de los niños, los docentes y los padres debemos aceptar las respuestas divergentes y sus preguntas curiosas, valorando la originalidad, estimulando la conciencia crítica, etc, admitiendo sus nuevas ideas sin pretender imponer siempre las nuestras. El resolver de muchas maneras diferentes los problemas, evita la rigidez en el futuro, facilitando el pensamiento productivo frente al reproductivo o repetitivo. Hay niños que quizá encuentran aburrido dedicarse a tareas demás.

Hay niños que quizá encuentran aburrido dedicarse a tareas demasiado sistemáticas, perfectamente organizadas de antemano, y que en cambio gozan cuando a través de la creatividad realizan otras que pueden manejar a su antojo. A veces, necesitan cierta motivación, que se puede conseguir a través de la competencia con otros hermanos o compañeros.

A Thomas Alva Edison le castigaban en el rincón por las preguntas que hacía. Hasta que un día el profesor se enfadó tanto que Thomas abandonó la escuela. También a Einstein se le pidió que abandonara la escuela porque hacía muchas preguntas que sus profesores no sabían contestar.

Lo que se necesita para estimular la creatividad en los niños es:

- Conocer a los niños

- Confiar en ellos
- Hacerlos participar
- Hacerles preguntas de respuesta no establecida
- Ser perseverantes hasta encontrar una posible solución
- Poner en práctica sus planteamientos
- Gratificarles por ser capaces de utilizar lo que ya saben para llegar a lo que no sabían, explorando experiencias novedosas desconocidas.

2.8.Juegos de creatividad.

Algunos juegos citados por Herrera (2015), para fortalecer la creatividad en los niños preescolares son los siguientes:

El refranero alternativo.

Piensa en todos los refranes que se te ocurran como: "Más vale pájaro en mano que ciento volando", "Esto es pedir peras al olmo". Y escribe la primera parte del refrán en una hoja.

Luego, pon todos los papeles en una bolsa y cada jugador ha de escoger un papel y dispone de 15 segundos para sugerir un final. La gracia del juego está en alentar a los niños a encontrar finales divertidos y originales.

No se la sabe

Una adaptación al juego anterior, para niños más pequeños es utilizar en lugar de refranes poesías infantiles o canciones muy conocidas para ellos. Canta o lee la primera parte de la estrofa y pide al niño que después el componga la segunda parte mediante sus propias rimas absurdas.

Historia con un dibujo

Muestra al niño un dibujo simple, puede ser la ilustración de un libro no conocido por él. Pídele que se imagine lo que está haciendo el personaje y que arme una historia a partir del dibujo. La historia debe incluir personajes que no aparecen en el dibujo, lo que hacía el personaje antes y cómo terminará la historia.

Lluvia de preguntas

Utilizando un dibujo ó una ilustración donde aparezca un personaje central, el niño debe plantearse el mayor número de preguntas posibles relacionadas al mismo . Deja que corra su ingenio y que se plantee todas las preguntas posibles, aunque no puedan verse a simple vista. Observa si el niño utiliza diferentes categorías de preguntas como: las emociones, la personalidad, la familia, a que se dedica, personajes que no aparecen en el dibujo, su aspecto físico, etc.

¿Y para qué sirve esto?

Escoge varios objetos distintos y corrientes como: una cuchara, un sombrero, un libro. Luego, por turnos cada jugador debe ir mencionando un uso distinto del objeto. Lo normal es empezar con un uso normal y fácil, pero alienta al niño para que utilice la creatividad y encuentre otros usos diferentes y más exclusivos, aunque no sean prácticos.

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. La maestra puede 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.

La caja de la creatividad

En este juego se junta en una caja pequeña todos los retales de tela, lápices y ceras, trozos de cartón, sorbetes y todo aquel material que sea inofensivo para los niños y que les permita dejar volar su imaginación. Y se les dirá que pueden construir o crear lo que deseen o les guste y se podrá ver que con tantos materiales que se les dio a los pequeños se les ocurrirá crear más de una manualidad puede ser un robot, un monstruo. En el caso de los más pequeñitos, quizá sea necesario que la maestra les proponga una creación (¿un perrito? ¿un superhéroe?) y les ayude en la construcción.

Jugar y divertirse

En esta actividad se entregará hojas de papel a cada niño y se les animara para hacer dibujos creativos, la docente les dará recortando un dibujo y pegando un personaje, animal u objeto de una revista o una parte de algún objeto y se permitirá que los niños continúen el dibujo. De esta manera, pondrán a prueba su imaginación y podrán desarrollar su creatividad, pues aquí ponen a prueba el alcance de su pensamiento creativo, una vez terminado el dibujo, se puedes pedirles a los pequeños que nos cuenten una historia sobre qué pasa allí y por qué realizaron el dibujo.

f. METODOLOGÍA

Para la elaboración del proyecto de investigación es conveniente la utilización de métodos, técnicas e instrumentos con el fin de dar confiabilidad y rigor a la investigación.

Métodos. - Los métodos que servirán de apoyo en todo el proceso investigativo serán:

Método científico. - Permitirá la búsqueda de la información para la sustentación del marco teórico empleando fuentes bibliográficas y electrónicas como el internet, determinado los aspectos que más se ajusten al tema de investigación.

Método de análisis y síntesis.- Este método permitirá el estudio aislado y en gran detalle de los referentes teóricos del juego para fortalecer la creatividad de los niños de 3 a 4 años de edad, para sistematizarlo en su totalidad, será aplicado en el marco teórico, en las conclusiones y recomendaciones.

Método deductivo-inductivo.- Este método permitirá plantear aspectos generales de la realidad temática para llegar a los particulares que se verán reflejados en el marco teórico de la investigación, en las conclusiones y recomendaciones, y contribuyó a restructurar el problema de investigación.

Método estadístico.- Se utilizará para recopilar, elaborar e interpretar datos numéricos por medio de la búsqueda de los mismos, y de su posterior organización, análisis e interpretación. Se utilizará este método en el cálculo del muestreo y en la interpretación de los datos recopilados.

Técnicas e instrumentos. - Las técnicas e instrumentos que se utilizarán en el desarrollo del presente trabajo son:

Observación: Esta se va a realizar de manera directa para observar en si el grupo de niños y niñas con los que se va a trabajar.

La encuesta.- Se va aplicar a la maestra donde se utilizara un cuestionario que permitirá recabar información sobre la importancia del juego para fortalecer la creatividad de los niños de 3 a 4 años.

Test.- Para la presente investigación se aplicará el Test de Habilidad Motora obteniendo una referencia del nivel de creatividad en los niños de 3 a 4 años.

Población y muestra

La población a investigar estará conformada por 18 niños comprendidos en las edades de 3 a 4 años y dos docentes de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso en la Ciudad de Loja, periodo 2017-2018

Tabla 3

Datos de la población a investigar.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Docente	02	100%
Niños	18	100%
Total	20	100%

Fuente: Secretaría de la "Escuela Vicente Bastidas Reinoso"
Elaboración: Noemi Eliana Jaramillo Tacuri

g. CRONOGRAMA

	AÑO 2017																AÑO 2018																																												
MES	Julio				Agosto				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
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	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDADES																																																												
1. Elaborar un diagnóstico situacional en el Centro Educativo investigado																																																												
2. Selección del tema de investigación.																																																												
3. Elaboración de la problematización, justificación y objetivos.																																																												
4. Elaboración del marco teórico.																																																												
5. Presentación del proyecto.																																																												
6. Revisión y aprobación del proyecto.																																																												
7. Ejecución del trabajo de campo.																																																												
8. Organización y procesamiento de la información																																																												
9. Elaboración del borrador de tesis.																																																												
10. Presentación y aprobación del borrador.																																																												
11. Presentación del segundo borrador con correcciones.																																																												
12. Trámites previos a la sustentación de tesis.																																																												
13. Sustentación privada																																																												
14. Sustentación pública y graduación.																																																												

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Tabla 3

Presupuesto y Financiamiento

Presupuesto Estimado			
Recursos	**Cantidad**	**Costo Unitario**	**Costo Total**
Recursos Humanos			
Movilización	50	4,00	200,00
Recursos Materiales			
Resma de papel boom	4	4.50	18,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	5	20,00	100,00
Servicio de internet	70	1,00	70,00
Material audiovisual	10	10,00	100,00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	4,00
Recursos Financieros			
Derechos de grado	2	80,00	160,00
Reproducción de tesis	2000	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	6,00	42,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
Imprevistos			100,00
Recursos humanos	Financiado por el autor		
Total, Presupuesto Estimado			**$ 1.418,00**

i. BIBLIOGRAFÍA

Aranda Redruello, R. (2008). *Atención temprana en educación infantil.* (Vol. Primer Volumen). Madrid, España: Wolters Kluwer.

Bermudez, J. C. (2010). *Juegos didacticos.* Bogota: Magisterio.

Bronstrein, V., & Vargas, R. (2001). *Niños Creativos.* Barcelona: Oceano de México.

Brown, G. (1998). *Que tal si jugamos... otra vez.* Buenos Aires: LUMEN/HVMANITAS.

Carballal Pérez, A., & Serrano Acosta, M. (2013). *Guiainfantil.com.* . Obtenido de http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/

Conejo, I. (2009). *Interrelaciones entre la creatividad, el arte, la educación y la terapia.* . Arte y Movimiento.

Consuegra. (2011). *IMPORTANCIA Y NECESIDAD DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA EDAD PREESCOLAR.* Antilla: L. V. Instructor, Productor, & Dirección Municipal de Educación. Obtenido de www.ilustrados.com: http://www.ilustrados.com/tema/12096/Importancianece

Crespillo, E. (2010). *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje.* Rev Gibralfaro.

Dadamia, O. M. (2010). *Educación y creatividad.* . Argentina: Magisterio del río de la plata.

Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodoligìa.* Madrid, España: Ediciones Paraninfo, SA.

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología.* Madrid: Paraninfo.

Dennis Coon, J. M. (2013). *Introduccion a la Psicologìa.* Mexico: Compañia de Cengage Learning. INC.

Diaz Mosquera, J. (2011). *La Creatividad Infantil.* Buenos Aires,Argentina: I.S.A.

Estrada, L. M. (2012). LA LÚDICA COMO ESTRETEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS. Colombia: caldas.

Flores Gomes, A. (2010). *Expresión y comunicación. Málaga.* Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=cQL6mxUGdoQC&pg=PA265&dq=DE

FINICION+DE+CREATIVIDAD+infantil&hl=es&sa=X&ved=0CCAQ6AEwAWoVChMI2KKp9JngxgIVhIuSCh0QVgAK#v=onepage&q=DEFINICION%20DE%20CREATIVIDAD%20infantil&f=false

Flores, M. (2004). *Creatividad y Educacion.* Mexico: San Marcos.

Garcia, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología.* Madrid: Editex.

Gerardo, M. c. (1999). *EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL.* España: Octaedro.

Gerardo, M. C. (1999). EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL. España: octaedro.

Goldschmidt, D. T. (2011). *"Derecho internacional privado.".* Mexico: C.A.

Gonzales, C. (2015). *Todo Papàs*. Obtenido de https://www.todopapas.com/ninos/alimentacion-infantil/frutas-y-verduras-4533

Goris, S. J. (2015). *Scielo.* Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1988-348X2015000200002

Gross, E. L. (2004). Conoce a tus hijos. Test de 4 a 6 años. Madrid - España: LIBSA.

Guilera Agüera, L. (2007). *Anatomía de la creatividad.* Madrid: DesignKnowledge&Future.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista., P. (2006). *Metodología de la investigación* . México.

Herrera, K. G. (2015). *Juegos para estimular la creatividad en los niños.* Obtenido de https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-estimular-la-creatividad.html

Iglesias, R. M., Herranz, F., Marugan, D., Fernandez, R., & Fernandez, A. (2005). *Juegos para el desarrollo de las inteligencias.* Mexico: Trillas.

Isabel Duarte, Casas, B., Montes, V., Barcelona Ruiz, M., & Alvarez, J. (2014). *Juguetes.es*. Obtenido de http://www.juguetes.es/equipo-humano-juguetes/

León Lefcovich, M. (2009). *Imaginación.* Agentina: El Cid Editor.

Marina, J. (2013). El Aprendizaje de la Creatividad. *Brujula para Educadores*, 142.

Mercano, L. (2015). *Juego y Recreacion en Educacion.* Argentina: Brujas.

Montañéz Rodríguez, J. (2003). *Aprender y Jugar.* La Mancha, España: Ediciones de la Universidad de Castilla.

Montoya Cabrera, C. (2015). *Educaciòn Inicial*. Obtenido de http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/589.ASP

Murcia Gimeno, M. (04 de 07 de 2015). *Emowe.com*. Obtenido de https://emowe.com

Ovejero Hernández, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor.* España: Macmillan iberia, S.A.

Pérez, N. G. (2010). EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. México.: Campeche.

Prado Díaz, D. (2014). *Creatividad Aplicada Total.* Obtenido de http://www.revistarecrearte.net/IMG/pdf/R11_-_2.B_-_Creatividad_y_emocion._Elementos_para_el_trabajo_en_el_aula._M.Rendon.pdf

Puyuelo, C. M. (2005). UEGOS INFANTILES Y OTRAS INSTALACIONES LÚDICAS EN EL ESPACIO PÚBLICO. España: Universidad Politécnica de Valencia.

Rodríguez, A. (2014). *Consultor didàctico para la primera infancia.* Colombia: GRUPO LATINO.

Romero, M. L. (2012). *lifeder.com.* Obtenido de https://www.lifeder.com/metodo-analitico-sintetico/

Sabater, V. (30 de 09 de 2017). *La mente es maravillosa.* Obtenido de https://lamenteesmaravillosa.com/pensamiento-divergente-desarrollarlo/

Santos, C., & Correa, S. (2000). *Juegos Infantiles.* La Habana, Cuba: Instituto Cubano del Libro.

SHER, B. (2000). *Juegos para mejorar la autoestima en los niños.* MEXICO: ISBN.

Vargas, C., & López, L. (2009). *El Trabajo Diario en el Nivel Inicial ¿Cómo organizar la jornada de cada día?* Santo Domingo, Republica Dominicana: Mision 100 x 100.

Vasquez, C. (23 de septiembre de 2015). *Eroski Consumer.* Obtenido de http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/2015/09/23/222480.php

Venegas Rubiales, F. M., Garcia Ortega, M. D., & Venegas Rubiales, A. M. (2010). *El juego infantil y su metodologia.* Madrid: INNOVACION Y CUALIFICACION,S.L.

Vinculando. (2009). HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO. Mazatlan: Ed. Vinculando .

OTROS ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Encuesta dirigida a las docentes.

Como estudiante de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, le solicito muy comedidamente facilitar la información solicitada; la misma que servirá para desarrollar la investigación acerca de la influencia del juego en la creatividad.

Agradeciéndole de antemano por la veracidad que le dé a sus respuestas.

1. **¿Planifica para la jornada de trabajo actividades de juego, con un objetivo específico?**

Siempre ( )

A veces ( )

Nunca ( )

2. **¿Cree usted que el juego fortalece el desarrollo de la creatividad?**

Si ( ) No ( )

3. **¿Cuál de los siguientes tipos de juego es un buen potenciador de la creatividad de los niños?**

- Juegos tradicionales ( )
- Juegos funcionales ( )
- Juegos simbólicos ( )
- Juegos de reglas ( )
- Juegos de construcción ( )
- Todos los anteriores ( )

4. **¿Qué áreas considera usted que benefician los juegos en los niños?**

Área motriz ( )

Área cognitiva ( )

Área de lenguaje ( )

Área social y emocional ( )

Todas las áreas ( )

5. **¿Los niños presentan diversas soluciones a un mismo problema a la hora de su clase?**

Siempre ( )

A veces ( )

Nunca ( )

6. **Los niños utilizan un mismo juguete de varias maneras acorde a la necesidad que se presente.**

Si ( )

No ( )

Poco ( )

7. **La estimulación de la creatividad ¿de quién depende?**

La familia ( )

La escuela ( )

El niño ( )

Todas las anteriores ( )

8. **Indique en qué medida .Usted ha detectado la falta de creatividad en los párvulos de su aula.**

Mucha ( ) Poca ( ) Nada ( )

9. **Señale que factores considera, que están inhibiendo la creatividad de los niños.**

Creer que es un desperdicio de tiempo hacer preguntas. ( )

Exagerar la importancia de tener cada cosa en su lugar y un lugar para cada cosa. ( )

Impedir la confianza, la autenticidad y el respeto a la individualidad. ( )

Señalar los errores. ( )

Temer al ridículo, a ser víctima de sátiras y burlas. ( )

10. **La creatividad ayuda a los niños a solucionar problemas en:**

La vida ( )

La escuela ( )

La familia ( )

GRACIAS

Adaptación del Test de Creatividad de Torrance para niños de 3 a 5 años

Nombre…… **Apellidos……**

Fechas de examen…… **Fecha de Nacimiento……..**

Institución Educativa…….…….

Examinador (a)……

Objetivo y Mecánica

El objetivo de las pruebas contenidas en este documento es el de valorar la creatividad de una persona según 4 criterios básicos:

1. Fluidez: Se valora por la cantidad de respuestas.

2. Flexibilidad: capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes.

Se valora analizando la cantidad de respuestas diferenciadas.

3. Elaboración: capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal.

Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripci6n.

4. Originalidad: capacidad para producir respuestas poco frecuentes (en el entorno).

Se valora en base a lo diferente que es la percepci6n o idea respecto de otras del entorno.

Este test está basado en el conocido

Test de Creatividad de Torrance (1960).

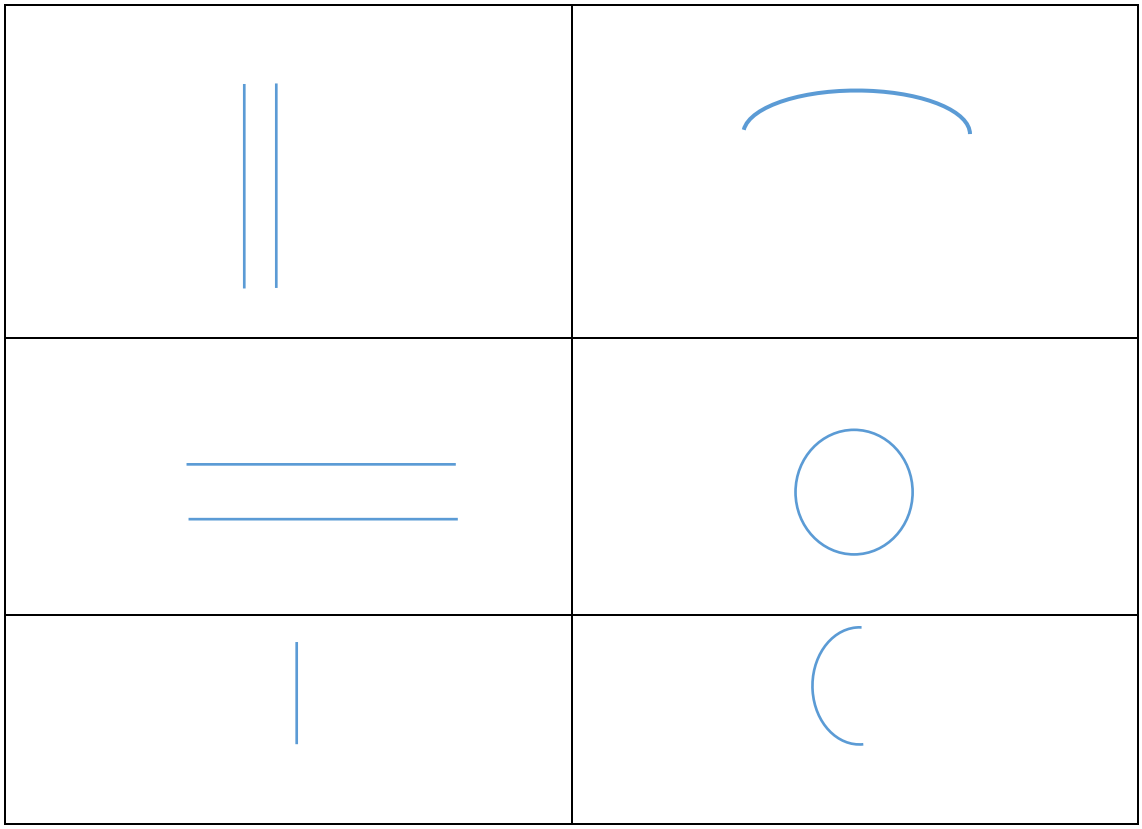
Para ello debemos realizar 3 tareas gráficas y 3 verbales.

La idea es que cada persona complete los ejercicios de la manera que se le ocurra y le parezca diferente a como lo hada cualquier otra persona.

Hay un límite máximo de tiempo para completar el ejercicio (30 minutos para completarlo, aproximadamente 5 minutos por Ejercicio).

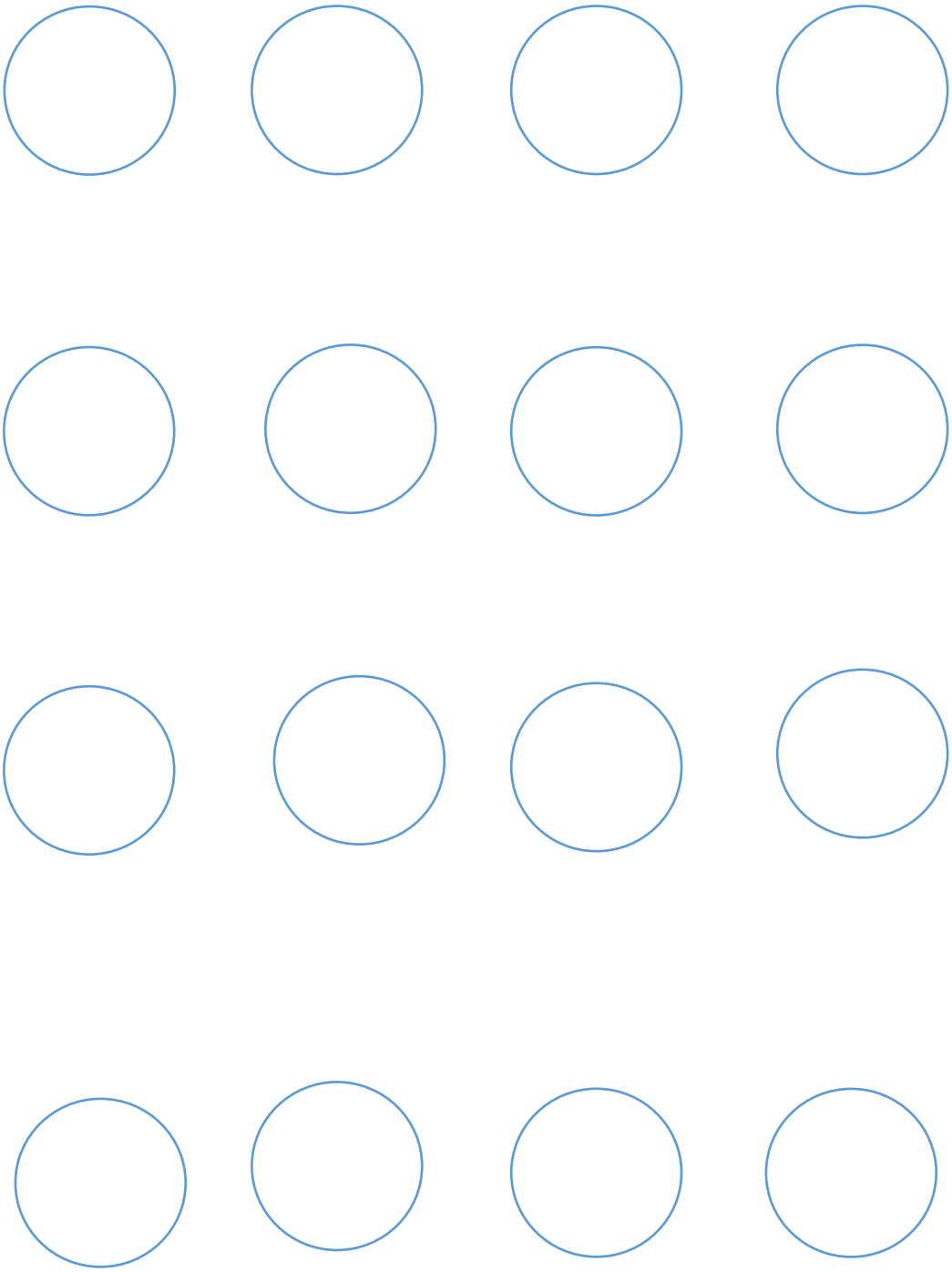
No hay respuestas correctas ni incorrectas. Este ejercicio solo sirve para medir la creatividad

Ejercicio 1. Completar los dibujos



Ejercicio 2 – Haz un dibujo

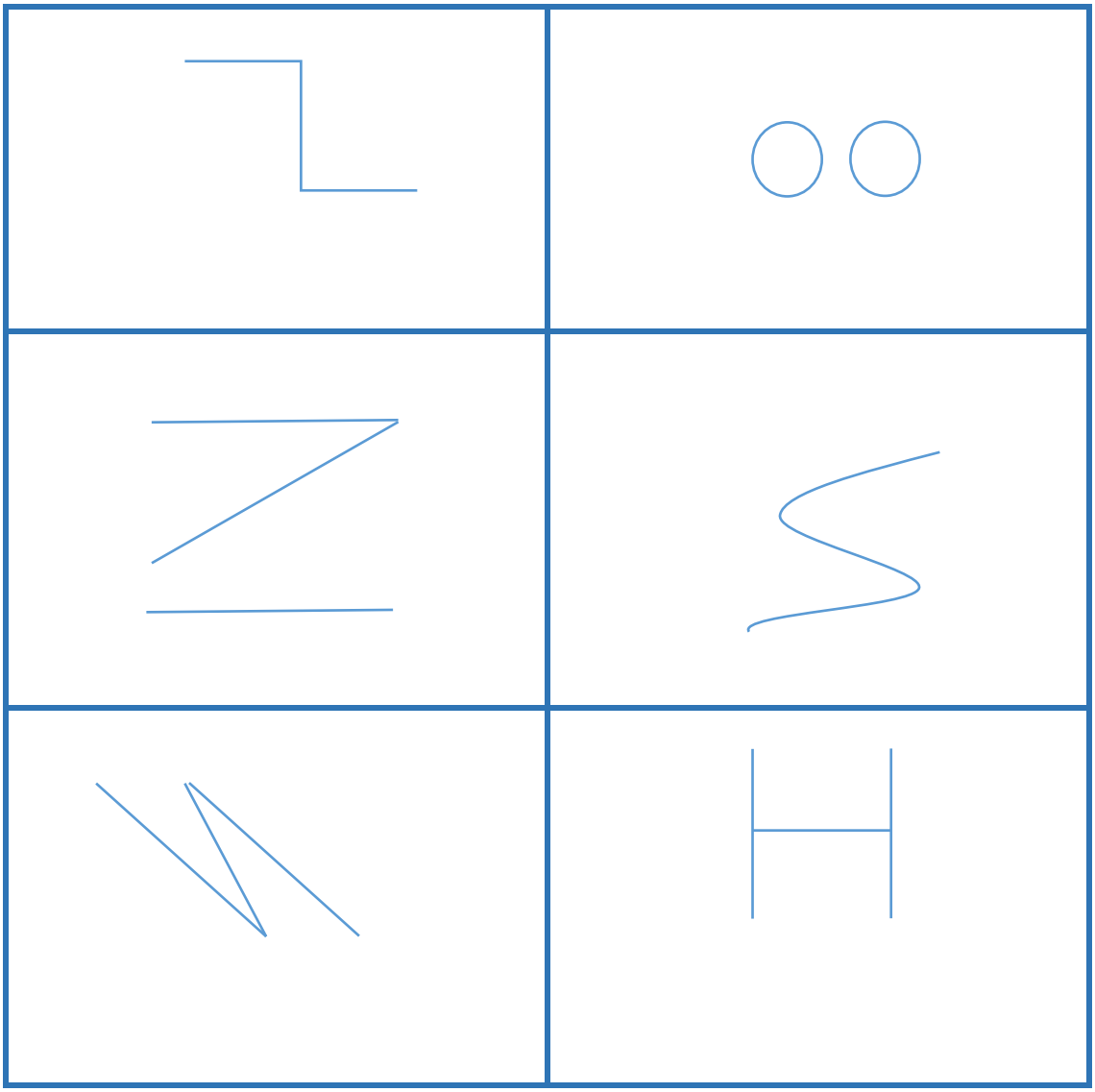
(Con cada circulo)



Ejercicio 3 – Se tomara nota de juegos que pueden hacer los niños con una botella de plástico de 500 cm^3

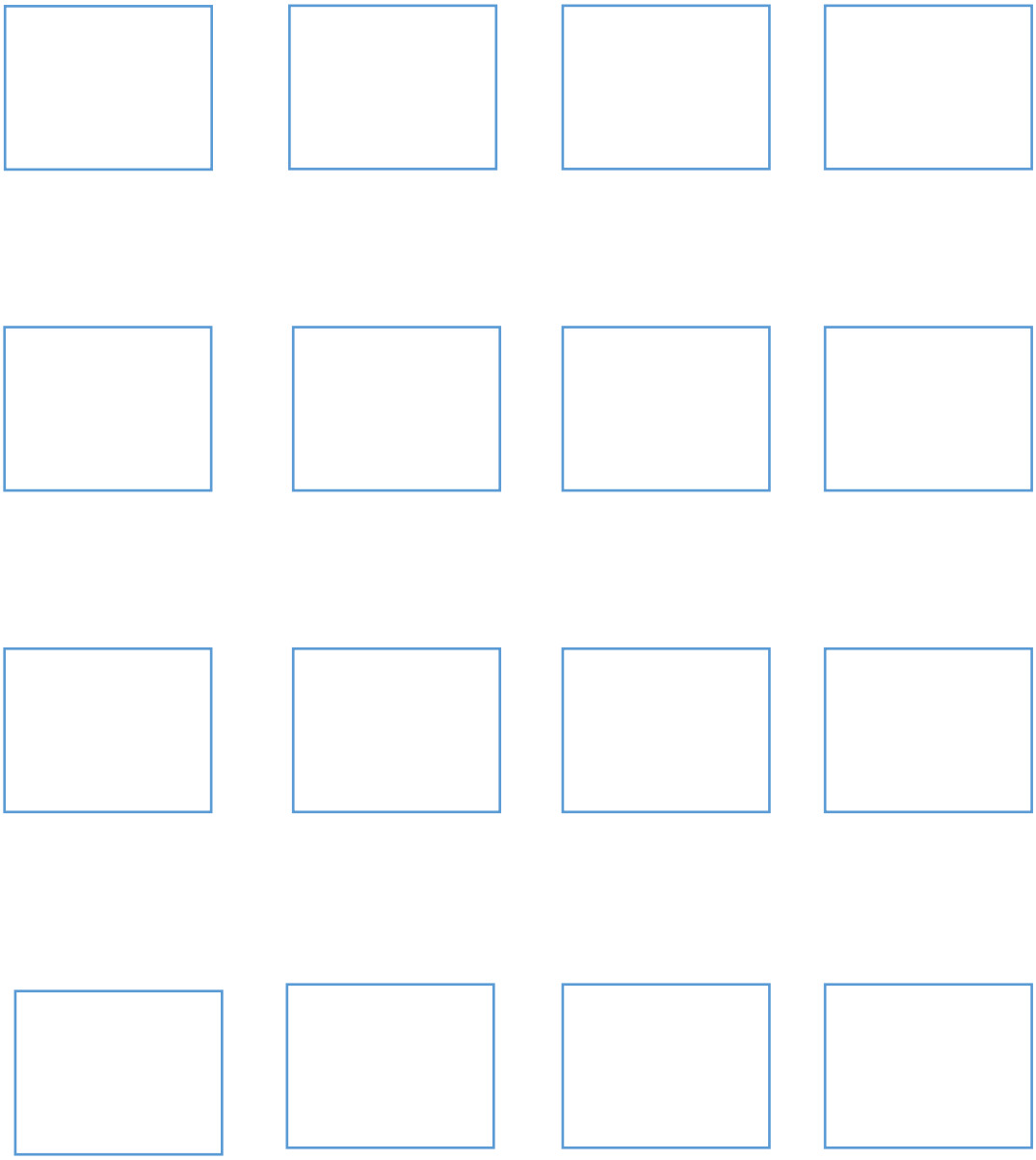
(Cuántos más, mejor)

Ejercicio 4 – Completar los dibujos



Ejercicio 5 - Haz un dibujo

(Con cada cuadrado)



Valoración

Cada prueba se valorará en una escala del 1 al 10, siendo el 10 el valor máximo.

Estas pruebas son individuales aunque, para su valoración, es conveniente compararlas con las del grupo cercano o de influencia (especialmente para valorar la originalidad).

Es decir se evaluará cada una de las pruebas del 1 al 10, según los criterios básicos definidos (1. Fluidez, 2. Flexibilidad, 3. Originalidad, 4. Elaboración).

La puntuación resultante será el promedio de la calificación obtenida por todos los niños

Total:

Criterio	**Instructor**					**Suma**	**Promedio**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**		
Fluidez							
Flexibilidad							
Elaboración							
Originalidad							

Se valorara cualitativamente de la siguiente manera:

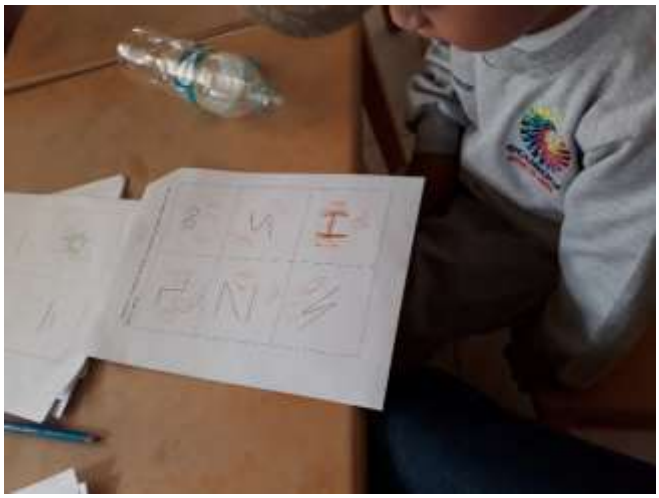
VALOR CUANTITATIVO	**VALOR CUALITATIVO**
10-9	Alto nivel
8-6	Medio nivel
5-1	Bajo nivel

FOTOS

Aplicación de la adaptación del Test de Creatividad de Torrance

Aplicación de la propuesta

Aplicación del pos test



INDICE

PORTADA i

CERTIFICACIÓN ii

AUTORIA iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN iv

AGRADECIMIENTO v

DEDICATORIA vi

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO vii

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS viii

ESQUEMA DE TESIS ix

a. TÍTULO 1

b. RESUMEN 2

ABSTRACT 3

c. INTRODUCCIÓN 4

d. REVISIÓN DE LITERATURA 8

El juego 8

Fundamento del juego. 10

Características Fundamentales del juego. 11

Componentes del juego 13

Clasificaciones de juego 14

El juego en el niño 15

Tipos de juegos en función de las distintas fases evolutivas según Piaget 18

El juego e importancia en el desarrollo integral. 21

Principios didácticos del juego 22

Creatividad 24

La creatividad en los niños 25

Cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños. 27

Desarrollo creativo 28

El desarrollo de la creatividad en los niños 3 a 4 años 29

El maestro en la educación de la creatividad 30

El pensamiento divergente 31

Criterios del pensamiento creativo 32

Estrategias para el desarrollo de la creatividad 34

Imaginación, Fantasía y Creatividad 35

La creatividad y los juegos en los niños pre-escolares 37

e. MATERIALES Y MÉTODOS 39

f. RESULTADOS 41

g. DISCUSIÒN 59

h. CONCLUSIONES 63

i. RECOMENDACIONES 65

- **PROPUESTA PEDAGÓGICA……...66**

j. BIBLIOGRAFÍA 84

k. ANEXOS 87

a. TEMA 88

b. PROBLEMÁTICA 89

c. JUSTIFICACIÓN 94

d. OBJETIVOS..... 95

e. MARCO TEÓRICO 98

f. METODOLOGÍA..... 126

g. CRONOGRAMA 128

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO..... 129

i. BIBLIOGRAFÍA 130

OTROS ANEXOS..... 134

ÍNDICE 146