



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PÀRVULARÍA

EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “TENIENTE
HUGO ORTIZ N°1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PARROQUIA EL
VALLE PERÍODO LECTIVO 2012-2013.

Tesis Previa a la obtención del Grado
de Licenciada En Ciencias de la
Educación. Mención Psicología
Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA:

SUSANA MARÍA CURAY REY

1859

DIRECTORA DE TESIS:

Dra. MARIANA UCHUARY GONZÁLEZ, Mg. Sc

Loja – Ecuador

2012

CERTIFICACIÓN

Doctora

Mariana Uchuary González, Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado y revisado detenidamente el proceso de elaboración de la Tesis titulada: **EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “TENIENTE HUGO ORTIZ N°1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PARROQUIA EL VALLE PERÍODO LECTIVO 2012-2013**, de la autoría de Susana María Curay Rey, la misma que cumple con las exigencias de la investigación científica y las normas de graduación vigente de la Universidad Nacional de Loja, por lo tanto autorizo su presentación y defensa.

Loja, julio del 2012

Dra. Mariana Uchuary González, Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Los criterios, ideas, análisis, procedimientos, conclusiones y recomendaciones vertidas en el presente trabajo son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Susana María Curay Rey

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la Carrera Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes brindaron sus conocimientos y experiencias.

A mí estimada maestra y asesora de Tesis, Dra. Mariana Uchuay González Mg. Sc. por la confianza brindada, por haberme transmitido sus conocimientos y consejos, con los mismos supo guiar con calidad y calidez el desarrollo y culminación el presente trabajo de investigación.

A las Autoridades, Docentes, niños, niñas y Padres de Familia de Primer Año de Educación Básica de la Escuela "Teniente Hugo Ortiz N°1", quienes prestaron de la mejor manera su colaboración en el desarrollo de la investigación.

La Autora

DEDICATORIA

A Dios por ayudarme en cada momento.

A mis padres por darme su amor incondicional,
motivación constante.

Gracias a mi esposo Carlos Villa Loján por ayudarme
económica y moralmente.

A mis dos hijas Anita Belén y Rafaela Villa Curay
que es lo más hermoso que Dios me ha dado por que
por ellas me esforzado, he luchado para ser este
sueño realidad.

A mi suegra Beatriz Loján por su apoyo, confianza y
más que todo por haber compartido mis sueños,
esperanzas y ser el soporte en el cumplimiento de mis
objetivos.

Susana María

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- PORTADA
- CERTIFICADO
- AUTORÍA
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE CONTENIDOS
 - a. Título
 - b. Resumen (Sunmary)
 - c. Introducción
 - d. Revisión de Literatura
 - e. Materiales y Métodos
 - f. Resultados
 - g. Discusión
 - h. Conclusiones
 - i. Recomendaciones
 - j. Bibliografía
 - k. Anexos
 - Proyecto de tesis
 - Índice

a.- TÍTULO

EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “TENIENTE HUGO ORTIZ N°1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PARROQUIA EL VALLE PERÍODO LECTIVO 2012-2013.

b.- RESUMEN

La presente investigación denominada **EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “TENIENTE HUGO ORTIZ N°1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PARROQUIA EL VALLE PERÍODO LECTIVO 2012-2013.**

En el trabajo diario de los docentes parvularias el Juego es una estrategia metodológica y a la vez un recurso didáctico que debe ser utilizado no solo para impulsar el desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas sino todo su desarrollo integral del niño.

Se planteó un objetivo general: dar a conocer a las maestras y padres de familia que mediante el Juego se desarrolla la Creatividad en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

En la parte metodológica se utilizaron los siguientes métodos Científico, Inductivo, Deductivo, Descriptivo, Sintético y Analítico. Como Técnicas, una encuesta dirigida a las docentes para conocer sobre la utilización del Juego en la jornada diaria de trabajo; además, una Guía de Observación práctica, aplicada a niños y niñas de 5 años de edad para determinar el desarrollo de la Creatividad.

De la aplicación de la encuesta, el 100% de las maestras manifiestan que en la Planificación diaria utilizan actividades de Juego, considerando que el Juego es una actividad básica para el desarrollo de la Creatividad personal de los niños.

Con la Guía de Observación se determinó que el 56 % de los niños y niñas alcanzan una calificación de Muy Satisfactorio en el desarrollo de la Creatividad, el 26% Satisfactorio y el 18% Poco Satisfactorio.

SUMMARY

This research denominate. EL GAME AND ITS RELATION TO THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY OF CHILDREN OF FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION SCHOOL "Tenement Hugo Ortiz N ° 1" LOJA CITY, VALLEY PARISH SCHOOL YEAR 2012 -2013.

In the daily work of teachers ranging from pre-game is a strategy and also a teaching resource that must be used not only to promote the development of children's creativity but his whole development of the child,

It raised a general objective to present to the teachers and parents through the game develops creativity in children from First Year of Basic Education.

In the methodology used the following methods Scientific, inductive, deductive, descriptive, Synthetic and analytical and technical, the survey of the teachers to learn about the use of the game in the daily work, plus practice Observation Checklist to determine the development of creativity applied for a week to a sample of 60 children under 5 years of age.

Also determined that 100% of the teachers surveyed say they use in daily planning activities game, considering that the game is a basic activity for personal development of children. The results determined that 56% of children reached a very satisfactory level of development of Creativity, 26% at a level of 18% Satisfactory.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada : **EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “TENIENTE HUGO ORTIZ NRO.1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012 2013.**

El Juego infantil es una actividad muy importante del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, porque es una actividad natural que debe ser aprovechada con fines educativos para la formación integral de los niños y niñas.

El Juego es la expresión mas elevada del desarrollo en el niño y niña, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño, es el producto mas puro y espiritual del niño; el juego es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza gracias al cual viven experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social, con el medio natural y con la trascendencia en su aprendizaje de hábitos, costumbres, valores morales, éticos y sociales, por tal motivo para las maestras parvularias el juego es la primera actividad primordial que utilizan en el proceso y aprendizaje y en entorno a ella giran las demás.

El desarrollo de la Creatividad en lo los niños y niñas es la actividad y capacidad humana de modificar la visión que tiene en su entorno, los niños

tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos. Como todo ser humano, ellos necesitan expresar sus ideas y sentimientos de una u otra forma, a esto le llamamos creatividad en el caso de la infancia, la creatividad no es solo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea. Bailando, escribiendo, pintando, u armando rompecabezas. Al contrario, si el niño no muestra el impulso por si mismo, hay que llevarlo a que sienta deseo de hacerlo.

El objetivo específico fue: determinar que el Juego se relaciona con el desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de Primer año de Educación Básica del Centro educativo “Teniente Hugo Ortiz N° 1” de la Ciudad de Loja Parroquia el Valle, en el periodo 2012 – 2013.

Para la recopilación y análisis de datos se utilizaron los métodos: Científico, Inductivo, Deductivo, Descriptivo Sintético y Analítico. En cuanto a las técnicas para la obtención de la información se aplicaron: La encuesta, a las Docentes Educadoras de Primer Año de Educación Básica, para conocer la utilización del Juego en la jornada diaria de trabajo que realizan con los niños y niñas de 5 años de edad. Además se aplicó a los niños de primer año una Guía de Observación, para determinar el desarrollo de la Creatividad.

El marco teórico está estructurado en base a dos Capítulos. El Capítulo I consta de: EL JUEGO. Conceptualización, definición del Juego infantil, todos los juegos conducen a un juego, tipos de juegos infantiles, Video juegos, Juego de rol, Juegos tradicionales, Juegos populares, Juego sensoriomotor, Juegos sujetos a reglas, Carácter del juego, el Juego frente a la diversión, Características del Juego y Psicología del Juego. En el Capítulo II: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD: Definición de la Creatividad, Fundamento fisiológico de la creatividad, ¿Qué es la Creatividad?, Componentes de la creatividad, el sujeto Creativo, actividades que estimulen la Creatividad y Características de la Creatividad.

d. REVISIÓN LITERARIA

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Concepto: El Juego es un medio de expresión del conocimiento, es un factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad y un efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento; es además un medio esencial de organización, afirmación, desarrollo y afirmación de la personalidad.

JUGAR

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebe, a través de él se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, esta creando un momento único es absolutamente suyo.

Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende exigencias de medio, no hay un “hacerlo bien”.

Jugar es para los niños pequeños un acto creativo de primer orden, que no solo les ayuda a aprender el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades. Es la edad del juego libre y creativo basado en la imitación y por

el que desarrollan su capacidad para crear símbolo de inventar historias a partir de cualquier cosa.¹

Para PIAGET, la evolución del juego esta relacionada con la de las estructuras intelectuales. Siguiendo a PIAGET las características del juego son:

1. Es un fin en si mismo, es decir la propia actividad resulta placentera, por lo que no se intentan conseguir objetivos ajenos a ella.
2. A diferencia del trabajo, el juego se realiza de forma espontanea.
3. Proporciona placer en lugar de utilidad.
4. Carece de la estructura organizada que tiene el pensamiento
5. Libera de conflictos, ya que el juego los ignora o resuelve.
6. Convertir una actividad ordinaria en juego añade una motivación suplementaria para realizar.

Pararealizar una clasificación de los distintos tipos de juego puede atenderse a varios criterios, entre ellos, el contenido o el número de participantes. (Juegos individuales o colectivos). Los primeros juegos son los denominados motores, que surgen simultáneamente al control que el

¹<http://www.enbuenasmanos.com/articulos/muestra.asp.art=1621>

niño logra de su propio cuerpo: agarrar chupar, etc. posteriormente, el niño desarrolla los primeros juegos de interacción social (contar con los dedos, dar palmas, esconderse), que tiene a la madre como sujeto principal.

Recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador, por lo que se puede emplear como medio de favorecer aprendizajes, sin que ello suponga ningún esfuerzo para el niño.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos de desarrollo.

El juego ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social.

EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA

A medida que el niño crece, su juego va pasando por varias etapas

- **Juego sensomotor**, ocupa el periodo de la infancia hasta el segundo año de vida, esto sucede cuando el niño está adquiriendo el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los afectos de los mismos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el

sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores.

■ **Juegos motrices**

Estos juegos se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés espontáneamente o estimulados por sus padres, comienzan su relación por el juego girando entre sus ojos sus propias manos. en las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juegos, campos de juegos o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles es decir este tipo de juegos les ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades y destrezas.

■ **Juego simbólico**

Este tipo de juego predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente seis años. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de estos. Por ejemplo un niño puede pensar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca.

■ Juego de reglas

Este tipo de juegos se inicia con los años escolares. El niño a comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; esta empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo.

Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma, el juego no solo proporciona un autentico medio de aprendizaje sino que permite que uno adultos e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades.

En el contexto escolar esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde “están” los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, por lo que indica los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo.

■ **Carácter del juego.** el juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. el juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de si mismo y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

Características del Juego

El juego en su expresión original, son aquellas cualidades que presenta el proceso lúdico cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir cuando opera el mayor grado de libertad en su desarrollo.

Estamos considerando de esta manera por ejemplo, aquellas secuencias de tiempo donde varios niños se encuentran y juegan con diferente tipo de juguetes de cocina es decir ollas platos cucharas etc. o también aquellos contactos corporales entre padre e hijos quienes, sobre el piso crean sobre la base de la fuerza, increíbles figuras y en desplazamiento; o a los juegos previos

LOS JUEGOS INFANTILES Y LA EDUCACIÓN.

Representan un aspecto esencial en el desarrollo del infante en cuanto que esta ligando al desarrollo del conocimiento de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño o la niña, el juego es la vida misma del niño.

“No hay juego sin infancia, ni infancia sin juego”

EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD

El juego desarrolla la creatividad, es decir, la habilidad para crear ideas nuevas y ver las relaciones existentes entre las cosas. la creatividad debe

ser estimulada, respetada, y en consecuencia se enriquecerá la capacidad de expresión del niño y la niña la capacidad de crear nuevos sonidos y movimientos, utilizando elementos del medio como palos, tapas de olla, piedras.etc. (Expresión musical), elaborar objetos utilizados.

Psicología del Juego:

El juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar”. El niño es un ser que juega y nada más.

Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia, mientras que cuando lo que impera es el silencio, se anuncian a menudo en el niño graves deficiencias mentales. Un niño que no sabe jugar, un “pequeño viejo”, será un adulto que no sabrá pensar. La infancia tiene como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas.

CAPÍTULO I

LA CREATIVIDAD

La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente. La creatividad es la ciencia, el arte y el vivir son las formas con las que se expresa la necesidad de trascender, de dar luz a algo nuevo.

DEFINICIÓN

Es un programa concebido para la transformación educativa en un proceso integral reflexivo-creativo orientado a las necesidades del desarrollo social, económico y científico-técnico de nuestro tiempo. Provoca un cambio sustancial del proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de concepciones y metodologías que inciden directamente, desde el salón de clases, en la transformación de profesores y alumnos en personas reflexivas-creativas e íntegras, portadoras de habilidades, disposiciones y valores para la investigación y construcción eficaz del conocimiento en todos los campos, la elaboración de decisiones complejas y argumentadas y la convivencia ciudadana en un contexto orientado al progreso económico y social.

En su implementación, ha obtenido resultados de transformación y desarrollo acelerado del pensamiento de más alto orden y la creatividad, entendida ésta como competencia transformativa, autónoma y generativa de la persona, en interacción con sus entornos, con impacto altamente significativo en las habilidades para aprender, aún en individuos considerados inicialmente desfavorecidos a tal fin.³

IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD

La creatividad se desarrolla por medio del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos

individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas se puede hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo. La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico. Por otro lado, la creatividad implica el amor por el cambio.

Es necesario propiciar, por medio de una atmósfera de libertad psicológica y profundo humanismo que se manifieste, la creatividad de los niños(as), al menos el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta.

Además hay que enseñar a no temer al cambio, sino que más bien, el cambio puede provocar gusto y disfrute. Podemos afirmar, sin miedo a equivocarnos, que una educación creativa es una educación para el desarrollo y la auto-realización. En ésta no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades, estrategias de trabajos.

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

El futuro de un país, de una organización, de un grupo, de una familia depende indudablemente de su capacidad para desarrollar, estimular,

desplegar potencial creador de sus integrantes. La revolución en la Educación pasa hoy por incorporar los conocimientos del campo de la creatividad en todos los niveles educativos.

La consigna guía de nuestro pensamiento es «Formar en creatividad en los niños, para que éstos a su vez se conviertan en multiplicadores de la propuesta: La creatividad en los niños ». La creatividad es la única posibilidad de abrir nuevos caminos, de encontrar nuevas soluciones a los problemas, en un mundo totalmente cambiante, en el cual el avance tecnológico forma parte del escenario cotidiano.

El desafío es integrar la sensibilidad del alumno, con el profundo conocimiento de su interioridad a los saberes del campo informático (computadoras integradas en sistemas de redes).

Esta integración apunta a potenciar la inteligencia y la emoción junto a la inteligencia artificial y la tecnología de punta para el logro de la «Máxima creatividad al servicio de la vida humana». Vencer el temor a lo nuevo, a lo desconocido, al cambio que produce todo lo innovador y creativo es una tarea permanente para los formadores. En lugar del temor a las innovaciones tecnológicas debemos estar dispuestos con apertura a conocerlas y aplicarlas. Propongo pensar ¿Cómo podemos emplear estos

adelantos para liberar la máxima capacidad imaginativa y creadora del hombre?

¿Cómo hacer realidad el preciado objetivo de una formación personalizada, que respete en cada alumno su propio ritmo, sus características de personalidad, su momento evolutivo, sus necesidades y sus deseos? Sé que lograr hacer realidad, la formación en creatividad para todos, es un ideal. No soy ingenuo. Existen múltiples obstáculos para su concreción. Pero es mi vocación y en esa apuesta estoy trabajando. Los logros obtenidos me alientan y animan en la continuidad de la propuesta.

Recuerdas cuando tu bebé se metía todo a la boca? Mientras él disfrutaba explorando, los papás tenían los nervios de punta porque no haya cogido algo del suelo. Recordemos que los sentidos nos proporcionan información del mundo. Ellos son las primeras armas para su aprendizaje. Todos los estímulos que recibe son organizados en su cerebro

De esta manera, notarás que de bebé, ya puede manifestar su agrado o desagrado ante las sensaciones que recibe. Poco a poco empieza a diferenciar objetos y luego reconocerlos. El tacto lo ayudará en esta incansable tarea. Al adquirir un mayor control y dominio de sus movimientos, como es la marcha, su afán por conocer y manipular todo crecerá aún más. Luego de La Marcha se incorpora el lenguaje, que puede iniciarse entre los 2 y 3 años. El lenguaje da lugar al pensamiento.

❖ Según Jean Piaget, el pensamiento permite al niño formar sus ideas y usar la imaginación. Ya no necesitan un objeto para representarlo en su mente, ya pueden imaginarla. A partir de los 3 años, y hasta los 10, existe un periodo especial o ventana de oportunidad para desarrollar y estimular desde casa la creatividad de los niños. La creatividad y la solución de problemas.

CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD

Se caracteriza por ser uno de los mayores dones que tiene el ser humano. Sin ella no podría desarrollarse, ni siquiera sobrevivir. Baste pensar que la supervivencia y el dominio de la especie humana se basan en su capacidad para transformar y adaptar el medio natural a sus necesidades.

La creatividad no sólo se refiere al aspecto artístico, como muchos piensan; la creatividad está presente en todo aspecto de nuestra vida, y no es otra cosa que esa capacidad de proponer ideas que solucionen los diferentes retos que la naturaleza y nuestra propia forma de vida nos ponen.

Sin la creatividad seguiríamos ganándonos la vida con arcos y flechas (incluso esos instrumentos son producto de la creatividad). En general, la creatividad no es un privilegio. En mayor o menos medida todo ser humano, desde muy pequeño, goza de este don. Lo que sí es bastante común es que se inhiba esa creatividad y que se pongan obstáculos y límites.

Sí puede ser un privilegio el gozar de una gran creatividad, pero aun en bastantes de estos casos dicha creatividad no es tanto un don extraordinario como el resultado de cultivar y estimular ese don común que casi todos tenemos en alguna medida.

❖ POR QUÉ ES IMPORTANTE ESTIMULAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS?

Es más importante que el conocimiento, porque sabía que una buena idea puede ser más efectiva que una operación matemática o una fórmula química. Muchas características del talento que un ser humano desarrolle vienen de una infancia donde espacios como el arte, la música, el deporte y la lectura hicieron parte de la crianza, como mecanismo para complementar el aprendizaje de las diferentes ciencias.

Creatividad, según la definición de la psicología cognitiva, es la habilidad de darle diferentes respuestas o soluciones al mismo problema. Desde ese concepto, la pediatra especialista en desarrollo infantil Aura Sofía Rico afirma que de ahí la importancia de no descalificar la óptica de los niños tan diferente a la de adultos.

La creatividad humana es el resultado de una serie de procesos, factores y situaciones que permiten a la persona generar, no sólo pensamientos

divergentes sino que también le facilitan la comprensión de los fenómenos de maneras poco corrientes”.

En los primeros dos años de un niño, la forma de aprender se basa en su relación con el mundo que lo rodea, y para conocer su entorno, toca, chupa, mueve, golpea, tira los objetos y así recibe la información que necesita para adquirir aprendizajes tales como: duro, blando, frío, agradable o desagradable.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

CIENTÍFICO.-Se utilizó en el proceso de investigación, desde el planteamiento del problema, la formulación de objetivos, el desarrollo de las categorías conceptuales que se explican en el marco teórico lo que nos llevo a obtener información verdadera que una vez contrastada con la información empírica permitió arribar a conclusiones.

INDUCTIVO.-Este método se utilizó para confrontar la información de la investigación de campo con el sustento teórico, lo que facilito explicar la relación que tiene la utilización de juegos por parte de las maestras y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas.

DEDUCTIVO.-Sirvió para partir de una teoría general de las metodologías de enseñanza del juego y su relación con la creatividad en el desarrollo de las capacidades de los niños.

DESCRIPTIVO.- Se utilizó para procesar y describir la información de campo recolectada en el momento actual y luego poder obtener el resultado y las conclusiones finales

ANALÍTICO.-SINTÉTICO.-Permitió determinar el juego y su relación con la creatividad de los niños y niñas de 5 años, sirvió para el análisis e interpretación de los resultados obtenidos para determinar su rendimiento en cuanto a la capacidad creativa, con los cuales se alcanzaron los objetivos plantea

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA.- Este instrumento fue aplicado a las maestras para recoger información sobre la utilización de los Juegos en la jornada diaria de trabajo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN.- Se aplicó a los niños y niñas del Centro Investigado “Teniente Hugo Ortiz n°1” de la Ciudad de Loja para conocer el Desarrollo de la Creatividad.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población estuvo conformada por las maestras, niños y niñas del Centro Educativo en el cual se desarrolló la investigación.

ESCUELA FISCAL MIXTA “TENIENTE HUGO ORTIZ N ° 1”			
Paralelos			Maestras
	Niños	Niñas	
“A”	12	18	1
“B”	14	16	1
Total	26	34	2

Fuente: Registro de matrículas del Primer Año de Educación Básica

Elaboración: Investigadora.

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DEL CENTRO EDUCATIVO “TENIENTE. HUGO ORTIZ N°1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PARROQUIA EL VALLE PARA CONOCER LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO QUE REALIZAN EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

1.- ¿Planifica usted en la jornada de trabajo actividades de juego?

CUADRO N°1

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del centro investigado” Teniente Hugo Ortiz n°1” de la Ciudad de Loja.
Investigadora: Susana Curay Rey

GRÁFICO N°1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras manifiestan que en sus planificaciones diarias incluyen juegos como actividades primarias en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El Juego es el primer acto creativo del ser humano y comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo.

El Juego es una actividad muy importante en la educación inicial y por tal razón las maestras están conscientes por ello la inclusión del juego en sus planificaciones es primordial.

2.- ¿Utiliza el juego en la jornada diaria de trabajo?

CUADRO N°2

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del centro investigado " TNT Hugo Ortiz n°1" de la Ciudad de Loja.
Investigadora: Susana Curay Rey.22

CUADRO N°2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras manifiestan que siempre utilizan el Juego en la jornada diaria de trabajo, ya que mediante el Juego estimulan el desarrollo Creativo de los niños y niñas, porque este es un recurso muy noble y primario en la educación del infante.

El Juego es una actividad natural, y de cualquier actividad ellos lo transforman en un juego lo hacen divertido. El Juego es una acción en ocupación libre necesaria y propia del ser humano.

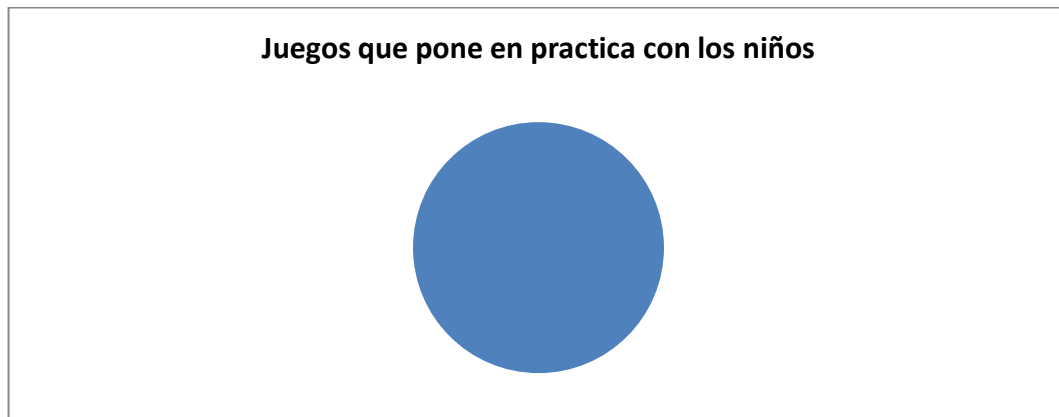
3.- ¿Qué clase de juegos pone en práctica con los niños?

CUADRO N°3

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos tradicionales	2	100%
Juegos dramáticos	2	100%
Video juego	1	100%
Juegos sujetos a reglas	1	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del centro investigado " TNT Hugo Ortiz n°1" de la Ciudad de Loja.
Investigadora: Susana Curay Rey.22

GRÁFICO N°3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras manifiestan que generalmente ponen en práctica con los niños y niñas los Juegos tradicionales, dramáticos mientras que el 50% utilizan Video Juego y juegos sujetos a reglas.

Los Juego tradicionales son los juegos infantiles clásicos, que se realizan sin ayuda de juguetes, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza ejemplo: (arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, etc.). El juego dramático es un Juego en el que se combinan básicamente dos sistemas de comunicación: el lingüístico y la expresión corporal, los videos Juegos sirven para que el alumno dominen un determinado contenido; Cognoscitivos y los Juegos sujetos a reglas le permite al niño a jugar en equipo de tal manera que el aprenderá a ser él, a ver que existen los demás y a respetar sus responsabilidades.

Los juegos son importantes por que les permite a los niños a utilizar todos sus sentidos, se da rienda suelta al desarrollo de la Creatividad.

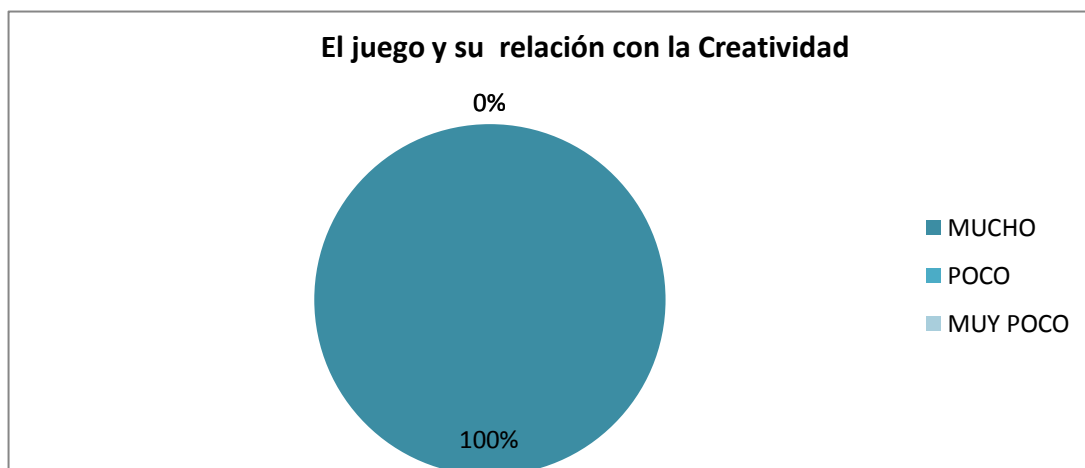
4.- ¿Cree usted que el juego tiene relación con el desarrollo de la creatividad.

CUADRO N°4

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	2	100%
Poco	0	0%
Muy poco	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del centro investigado " TNT Hugo Ortiz n°1" de la Ciudad de Loja.
Investigadora: Susana Curay Rey.

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

EL 100% de las maestras manifiestan que el Juego tiene mucha relación con el desarrollo de la creatividad.

El juego se relaciona con la creatividad ya que permite desarrollar su pensamiento creativo e imaginativo y pensamiento lógico; que permite formar seres, participativos, éticos y competitivos fortaleciendo los vínculos necesarios en la convivencia personal.

5.- ¿Cuentan con materiales para el desarrollo del juego en el salón de clase?

CUADRO N°5

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Rompe cabezas	2	100%
Bloques de madera	2	100%
Plastilina	2	100 %
Legos	2	100 %
Juguetes	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del centro investigado " TNT Hugo Ortiz n°1" de la Ciudad de Loja.

Investigadora: Susana Curay Rey.

GRÁFICO N°5



ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras manifiestan que si cuentan con material dentro de salón de clase, rompe cabezas, bloques de madera plastilina legos y juguetes.

Los rompecabezas sirven para centrar la atención, la memoria y la coordinación también para el análisis y síntesis de la información que están

viendo. Los bloques de madera son muy importantes porque ellos motivan el desarrollo social y cognitivo, mientras que a la vez trabajan las destrezas motoras gruesas y finas, y la coordinación del niño. Plastilina Jugar con este material no solo divierte y estimula la creatividad de los niños, sino que además mejora su capacidad para concentrarse, facilita sus procesos de lectoescritura, les permite fijarse metas a corto y largo plazo, y de paso los tranquiliza.

Los juegos son importantes para el desarrollo de los niños y niñas, ya que mediante el juego desarrollan sus destrezas y habilidades los mismos que le permitirán expresarse libremente y desarrollar de esta forma su imaginación y desarrollo de la Creatividad.

6¿Emplea usted video juego para despertar la creatividad en los niños,

Si () No ()

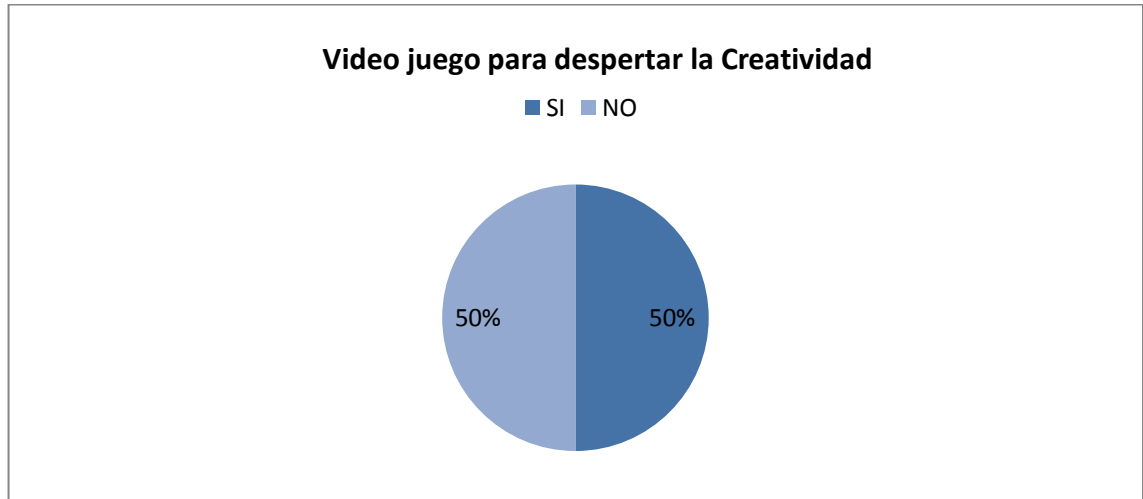
CUADRO N°6

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del centro investigado" TNT Hugo Ortiz n°1" de la Ciudad de Loja.

Investigadora: Susana Curay Rey.

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN

El 50% de las maestras investigadas manifiestan que en sus planificaciones incluyen videos juegos para despertar la creatividad como actividades primarias en el proceso de enseñanza e aprendizaje, y el otro 50% no incluyen videos juegos.

Los videos Juegos ayudan a desarrollar las habilidades mentales de un niño hasta se ejercita jugando en un buen video. Los videos juegos sirven para distracción, y despertar la creatividad de los niños y niñas.

Con lo que se demuestra que mediante el video juego logran captar la atención y desarrollar la creatividad de los niños y niñas, y un padre

interesado puede, a través de este medio, acercarse a sus hijos para mejorar el entendimiento y la comunicación con ellos.

7.- ¿El Centro Educativo cuenta con los siguientes juegos:

CUADRO N°7

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Rodadera	2	100%
Sube y baja	2	100%
Columpios	2	100%
Área verde	2	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del centro investigado " TNT Hugo Ortiz n°1" de la Ciudad de Loja.
Investigadora: Susana Curay Rey.

CUADRO N°7



ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN

El 100% de las docentes manifiestan que el Centro Educativo, si cuentan con este tipo de Juegos, rodaderas, columpios, sube y baja y área verde es decir que la infraestructura de la institución si son adecuados para realizar la tarea educativa de los niños.

Con este tipo de juegos los niños y niñas pueden desarrollar sus cualidades deportivas, esparcimiento ya que son de gran utilidad para los infantes. Los espacios físicos o áreas verdes son importantes para que el niño pueda jugar y moverse con libertad, permitiendo que los niños puedan desarrollarse y crecer ya que el juego es una necesidad del niño en la educación inicial.

RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “TENIENTE HUGO ORTIZ N° 1”

a) LUNES



ACTIVIDAD: Utilizando materiales del medio, realiza un paisaje.

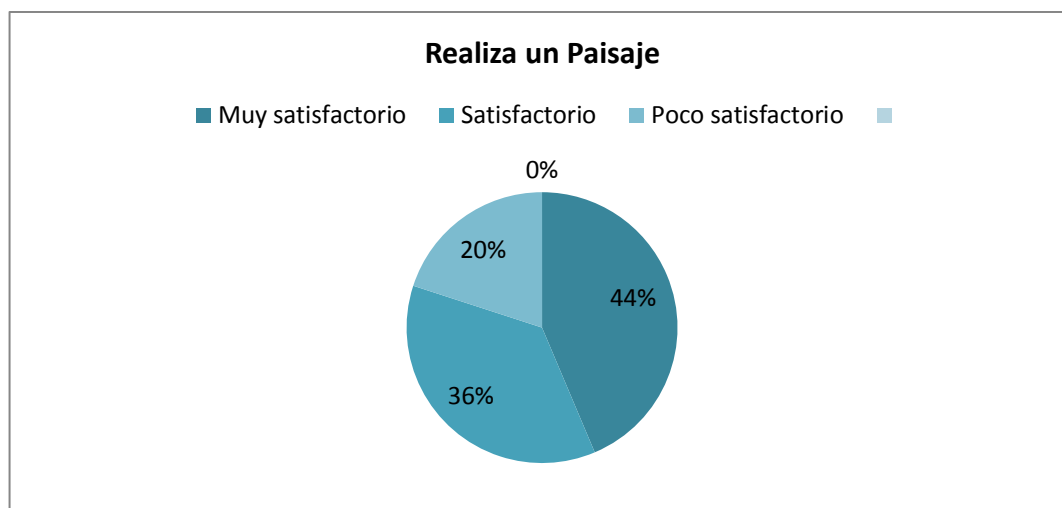
CUADRO N°8

INDICADORES DE EVALUACION	CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Realiza creativamente el paisaje con material del medio	MS	24	44%
Realiza la mitad del paisaje	S	20	36%
Realiza menos de la mitad y poca creatividad	PS	11	20%
Total			100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños investigados.

Investigadora: Susana Curay Rey

GRÁFICO N°8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 44% de los niños y niñas obtuvieron un desarrollo Muy Satisfactorio y el 36% Satisfactorio y el 20% Poco Satisfactorio

Crear, manipular y realizar un paisaje propio es muy divertido para los niños y niñas ya que desarrollan en forma creativa la actividad, de manera que se sentirán a gusto y amarán lo que hacen.

b. MARTES



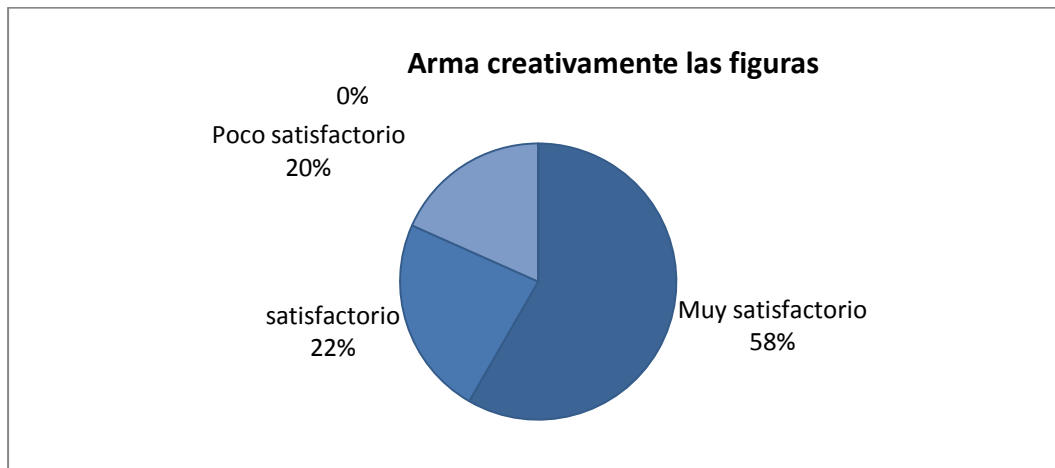
ACTIVIDAD: Juego con legos, arma un puente, una casa, un carro y una cama.

CUADRO N°9

INDICADORES DE EVALUACION	DE	CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Arma creativamente las cuatro figuras.		MS	35	58%
Arma tres figuras		S	14	22%
Arma dos figuras		PS	11	20%
Total			60	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños investigados.
Investigadora: Susana Curay Rey

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 58% de los niños y niñas ha alcanzado un desarrollo Muy Satisfactorio en cuanto al armado de los legos, mientras que el 22% alcanza un desarrollo Satisfactorio, y el 20% nivel Poco Satisfactorio.

El Juego de legos son artes plásticas ya que permiten la manipulación del material, el desarrollo de la expresión libre y al poder comunicar lo que ha expresado. Esto favorece el desarrollo de su autovaloración permitiendo de manera positiva al niño en su expresión. Tiene como objetivo estimular la comprensión, también ayuda a estimular la atención visual, desarrollar las funciones mentales, mediante el juego para transformarlos en otros objetos

C. MIÉRCOLES



ACTIVIDAD: Troza y pega dentro de las figuras.

Materiales: Diferente clase de papel.

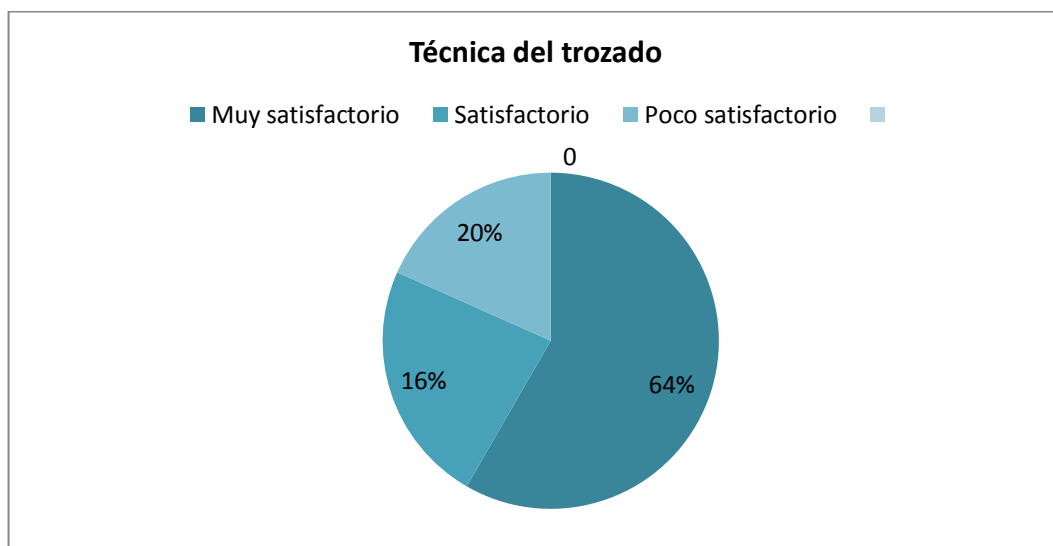
CUADRO N°10

INDICADORES DE EVALUACION	CALIFICACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Desarrolla toda la actividad	MS	35	64%
Desarrolla la actividad pero con mucho esfuerzo.	S	14	20%
Desarrolla la actividad a medias.	PS	11	16%
Total		60	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños investigados.

Investigadora: Susana Curay Rey

GRÁFICO N°10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

EL 64 % de los niños y niñas ha desarrollado Muy Satisfactorio, y el 20% Satisfactorio y el 16% Poco Satisfactorio, al tomar en cuenta los dos valores mas altos se puede apreciar que los docentes si han trabajado bastante en el desarrollo de la Creatividad, por ello el índice de satisfactorio hacia arriba es mayoritario.

Mediante la técnica del trozado le permite a los niños y niñas a desarrollar la Creatividad, motricidad permitiendo al infante que desarrolle su capacidad, los mismos que le permitirán expresarse libremente pudiendo desarrollar de esta forma su imaginación, y la creatividad.

JUEVES:



d. **ACTIVIDAD:** Juego de modelado de plastilina de la familia.

Materiales: Plastilina y tablero.

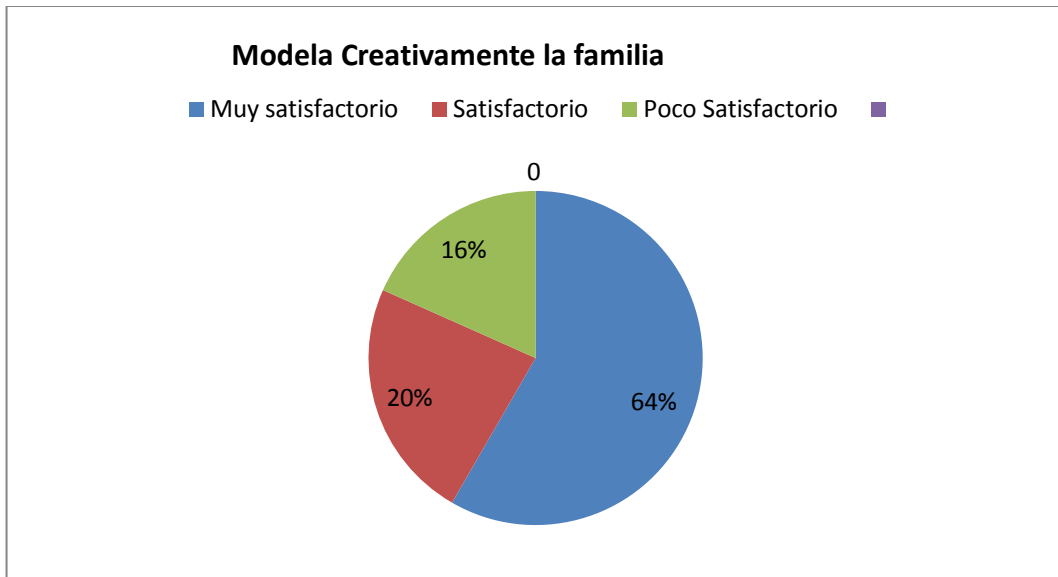
CUADRO N°10

INDICADORES DE EVALUACION	CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Modela creativamente a su familia	MS	35	64%
Modela solo dos miembros de la familia	S	14	20%
Modela un solo miembro de la familia	PS	11	16%
Total		60	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños investigados.

Investigadora: Susana Curay Rey

GRÁFICO N°11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

EL 64% de los niños y niñas modela Creativamente a su familia con un Muy Satisfactorio, el 20 % un desarrollo Satisfactorio, el 16% Poco Satisfactorio.

Estos datos muestran que las maestras si les incentivan el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas por ello los porcentajes elevados tanto en el nivel Satisfactorio son muy buenos, aunque no deja de ser importante el porcentaje de niños que tienen un nivel poco satisfactorio.

El modelado es una actividad muy deseada por los niños y niñas, tienen una base motriz muy grande. Permite al niño adquirir una fortaleza muscular de los dedos, a la vez de tener una educación del tacto y permitirle la libre

expresión, el modelado es el uso de un material que permite crear objetos figurativos.

DÍA VIERNES



e) ARMA ROMPE CABEZAS

ACTIVIDAD: Juego de rompe cabezas libre.

Materiales: Rompecabezas

GRÁFICO N° 11

ALTERNATIVA	CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Arma creativamente todo el rompe cabezas	MS	25	51%
Arma la mitad de rompe cabezas	S	25	33 %
Arma pocas piezas del rompe cabezas.	PS	10	16%
Total		60	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños investigados.

Investigadora: Susana Curay

GRÁFICO N°12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 51% de los niños y niñas demuestran buen desempeño, Muy Satisfactorio, el 33% un desarrollo Satisfactorio, el 16% Poco Satisfactorio.

Estos datos muestran que las docentes parvularias trabajan bastante en el desarrollo de la Creatividad.

Mediante el armado de rompecabezas los niños desarrollan su pensamiento lógico, ya que les ayuda a desarrollar sus destrezas y habilidades del infante.

CUADRO DE RESUMEN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

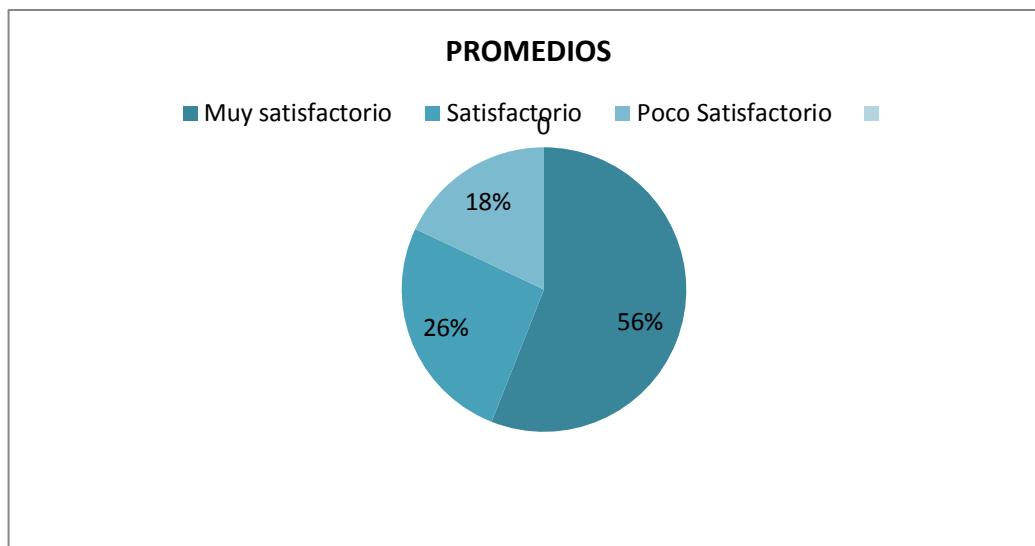
CUADRO N°13

INDICADORES DE EVALUACIÓN	M.S	S.	P.S
1-Utilizando materiales del medio realiza un paisaje	44%	36%	20%
2.-Arma figuras con legos	58%	22%	20%
3.-Técnica del trozado	64%	20%	16%
4.-Modelado de plastilina	64%	20%	16%
5.-Arma rompecabezas	51%	33%	16%
Promedios	56%	26%	18

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños investigados.

Investigadora: Susana Curay Rey

GRÁFICO N°12



ANÁLISIS INTERPRETATIVO

Según la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas, se comprueba que el 56% según la escala de apreciación se encuentra en un nivel Muy Satisfactorio; el 26% Satisfactorio y el 18% Poco Satisfactorio.

En consecuencia, se considera que la creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente. Es la ciencia, el arte y el vivir. Son las formas con las que se expresa la necesidad de trascender, de dar luz a algo nuevo.

g. DISCUSIÓN

Para poder verificar el objetivo específico, se ha tomado en cuenta los criterios emitidos por las maestras de Primer Año de Educación Básica a través del cuestionario de la encuesta aplicada para conocer sobre la utilización del Juego en la jornada diaria de trabajo. Se tomó como muestra la pregunta 2, ¿Utiliza el Juego en la jornada diaria de trabajo?. El 100% de maestras manifiestan que en la planificación diaria de trabajo si utilizan el Juego.

Según la Guía de Observación, se comprueba que el 56% de los niños y niñas obtuvieron Muy Satisfactorio en desarrollo de la Creatividad, el 26% Satisfactorio; y, el 18% Poco Satisfactorio. Por lo que se deduce, que la mayoría de niños y niñas presenta un favorable desarrollo de la creatividad.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos podemos decir que mediante la utilización del Juego se desarrolla la Creatividad en los niños y niñas de primer año de Educación Básica del Centro Educativo “TENIENTE Hugo Ortiz N°1” de la Ciudad de Loja, Parroquia el Valle. Con la información, Procesada, analizada e interpretada se acepta el objetivo planteado: determinar que mediante el juego se desarrolla la Creatividad en los niños y niñas de primer año de Educación

Básica del Centro Educativo “Teniente Hugo Ortiz N° 1” de la Ciudad de Loja Parroquia el Valle, en el periodo 2012-2013.

h. CONCLUSIONES

■ El 100% de las maestras en la planificación diaria utilizan el Juego en la jornada diaria de trabajo, considerando que el Juego es una estrategia didáctica que debe ser aprovechada a lo máximo en el proceso del desarrollo de la creatividad.

■ El 56% de los niños y niñas de Primer Año del Centro Educativo “Teniente Hugo Ortiz n°1” de la Ciudad de Loja, Parroquia el Valle, presenta un desarrollo de la Creatividad Muy Satisfactorio, el 26% Satisfactorio; y, el 18% Poco Satisfactorio, por lo que se demuestra que, la gran mayoría de niños y niñas han alcanzado un buen nivel de desarrollo de la creatividad como resultado del trabajo realizado por las docentes parvularias en base a actividades vinculadas con el Juego.

i. RECOMENDACIONES

- A las Autoridades de los Centros Educativos, para que organicen talleres permanentes sobre la importancia del Juego, para que las maestras asistan y apliquen actividades que potencien en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo “Teniente Hugo Ortiz n°1” de la Ciudad de Loja, Parroquia el Valle.

- A las docentes, para que continúen trabajando y planificando actividades específicas de la Creatividad, tendientes a fomentar y desarrollar la creatividad de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo “Teniente Hugo Ortiz n°1” de la Ciudad de Loja, Parroquia el Valle.

j. BIBLIOGRAFÍA

W10. FERNÁNDEZ Y VALDERRAMA (1998). El niño en edad preescolar y los efectos del primer grado. Trabajo Especial de Grado para optar por el título de Técnico Superior en Preescolar, Instituto Isaac Newton. Guarenas, Estado Miranda

OTSON, ROBERTH. “Psicología infantil”. Madrid 1977. 11. López, H. (1998) Influencia de los juegos Didácticos en el aprendizaje de la **Lengua en el** Primer Grado de Educación Básica: Algunas Proposiciones. Caracas: Universidad Nacional Abierta.

POGGILY J. Estrategias de aprendizaje para Educación Básica. México. (1997). Pag.140

LÓPEZ, H. (1998) Influencia de los juegos Didácticos en el aprendizaje de la Lengua en el Primer Grado de Educación Básica: Algunas Proposiciones. Caracas: Universidad Nacional Abierta.

WOTSON, ROBERT. “Psicología infantil”. Madrid 1977.

<http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juego>

WOTSON, ROBERTO. “Psicología infantil”. Madrid 1977.

http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html

1977.libreria Paidós. /CREATIVIDAD.asp

Autot.wordpress.com/2007/04/13/caracteristicas-de-la-creatividad/

Autor patricio Vargas buenastareas.com/ensayos/Proceso-Investigativo/442766.

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Proceso-Investigativo/442766.html>

http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html

http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/Joc_Psicologia.pdf

Psicología Online. Todos los Derechos Reservados.

Clínica Psicológica V. Marx - Sueca (Valencia, España) - Tlf. (+34) 96 170 15

53



j. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIAS CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “TENIENTE HUGO ORTIZ N°1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PARROQUIA EL VALLE PERÍODO LECTIVO 2012-2013.

Proyecto de Tesis Previo a la Obtención de Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA:

SUSANA MARÍA CURAY REY

Loja – Ecuador

2012

a. TEMA

EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “TNT. HUGO ORTIZ N°1” DE LA CIUDAD DE LOJA, PARROQUIA EL VALLE PERIODO 2012-2013

b. PROBLEMÁTICA

En un mundo que esta sumergido bajo múltiples problemas de tipo político, económico y social, el hombre lucha incesantemente para combatir estas desordenes y así lograr una nueva forma de convivencia y armonía. Ante esta situación es difícil encontrar seres humanos formados con principios solidos, con sanas costumbres y con respecto a la dignidad humana. Por tal razón investigaremos acerca de el juego tema sencillo de desarrollar teóricamente pero difícil en la vida cotidiana para poder diferenciar como se desarrolla el niño.

Un niño desde que nace tiene necesidades que van variando con el tiempo, a medida que el niño crece desde la dependencia total del bebe pasando por la escolaridad, adolescencia y en cada una de estas etapas.

Cualquier objeto utilizado por los niños para su diversión puede considerarse un juguete. Los niños de 3 y 4 años, aunque desarrollan una gran actividad motriz, pasan muchos ratos dedicados a entretenimientos más sedentarios, a partir de los 5 años los niños prefieren reunirse con otros compañeros de la misma edad a seguir jugando con los adultos. Incluso a veces cuando están jugando solos, necesitan inventarse un amigo con quien poder hablar, de esta manera los niños desarrollan su imaginación y creatividad. El juego nunca será una perdida de tiempo. Froebel lo llevo a

definir “la mas alta expresión del desarrollo humano en la infancia”, para pasar a juegos mas complejos y completos los niños deben ser estimulados de manera exterior e interior desarrollando en si su creatividad.

Haciendo un acercamiento al Centro Educativo Investigado, se ha podido observar que el juego utilizado por las maestras es escaso, por que no tienen ningún espacio para realizarlo, lo que hace que no se desarrolle la creatividad en los niños y niñas de dicho Centro. Por todo lo expuesto se plantea el siguiente problema.

¿Cómo el juego se relaciona con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del Centro Educativo Teniente Hugo Ortiz N° 1de la ciudad de Loja, Parroquia el Valle Periodo Lectivo 2012-2013?

c. JUSTIFICACIÓN.

La universidad Nacional de Loja como un ente Educativo a nivel de superiores y preocupados por el desarrollo integral del ser humano es capaz de transformar la realidad, cualquiera que sea en el ámbito del desarrollo que hayamos elegido para desenvolvemos en nuestra vida profesional donde el eje fundamental es la investigación la que nos permitirá establecer un vinculo entre los conocimientos teóricos, prácticos y la realidad para poder transformarla.

La importancia que tiene el juego en los niños y niñas, es desarrollar en buena parte sus facultades, jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje. Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

La creatividad en los niños es la actividad y capacidad humana de modificar la visión que tiene en su entorno, los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos. Como todo ser humano, ellos necesitan expresar sus ideas y sentimientos de una u otra forma, a esto le llamamos creatividad en el caso de la infancia, la creatividad no es solo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea. Bailando, escribiendo, pintando, u armando rompecabezas. Al contrario, si el niño no muestra el impulso por si mismo, hay que llevarlo a que sienta deseo de hacerlo.

Es factible de realizar por que cuentan con los apoyos teóricos, con la preparación académica durante los años de estudio, cuenta con los recursos necesarios para desarrollar la investigación. Además se cuenta con la aceptación de los directivos, maestros del centro Educativo Investigado. por tal razón quienes hemos sido formadas en el campo de Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Esta investigación permitirá profundizar el conocimiento necesario como futuras profesionales en el ámbito de la Psicología Infantil y Educación Parvularia y así darle una mayor aplicación con resultados que generen beneficios para la formación en el desarrollo integral de los niño

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL.

Dar a conocer, a las maestras y padres de familia que mediante el Juego se desarrolla la Creatividad en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

OBJETIVO ESPECIFICO

Determinar que el juego se relaciona con el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de primer año de Educación Básica del Centro Educativo “Teniente Hugo Ortiz N°1” de la Ciudad de Loja Parroquia el Valle, en el Periodo 2012-2013.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO.

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Definición de juego infantil.

Todos los juguetes conducen a un juego

Tipos de juegos infantiles.

- video juego
- juego de rol
- juegos tradicionales.
- Juegos populares
- Juego sensomotor
- Juego simbólico o representativo
- Juegos sujetos a reglas:
- Diferencia entre juego y deporte.
- Carácter del juego.
- El juego frente a la diversión.
- Características del juego.
- Espacio y tiempo de juego
- Psicología del juego.
- La disciplina del juego

CAPÍTULO II

CREATIVIDAD

- Definición de creatividad
- Fundamento fisiológico de la creatividad
- ¿Qué es la creatividad?
- Componentes de la creatividad
- El sujeto creativo
- El pensamiento creativo
- Sensibilidad a los problemas
- La creatividad en los niños
- Características de la creatividad
- ¿Por qué es importante estimular la creatividad de los niños?
- Actividades que estimulan la creatividad
- ¿Cómo ser creativos?
- Establecer límites al niño de ayuda a estimular la creatividad.

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO

DEFINICIÓN DE JUEGO INFANTIL.

El juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma

un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

❖ **TODOS LOS JUGUETES CONDUCEN A UN JUEGO.**

El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar.

Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde. Sería muy positivo que empezáramos a incluir el juego en nuestro trabajo, en nuestra pareja, con amigos y redescubrirlo en nosotros mismos. Con la ayuda de nuestros hijos.

Por qué juega a lo que juega el niño pequeño. Las teorías al respecto son varias y han sido profusamente tratadas por diferentes autores, por lo que creemos útil a los efectos de nuestra labor, realizar una síntesis crítica de las mismas con proyección hacia la utilización pedagógica del juego.²

Tipos de juegos infantiles
Juegos populares: Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas

²<http://www.slideshare.net/pilarmonclus/el-juego-infantil>

capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares: Pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

Juegos tradicionales: son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas.

Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.¹

Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados.

VIDEO JUEGOS.

Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica. Para poder jugar a un videojuego es necesaria la utilización de un joystick, mouse, teclado, o cualquier elemento que controle la acción que se desea realizar. Los videojuegos incluyen distintos géneros como aventura, estrategia, lucha, educativos, entre otros.

JUEGOS DE ROL

Se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guion específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones.

JUEGOS MOTRICES.

Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos (en español se les canta la canción cinco lobitos) o tapándose con ellas los ojos (un juego similar al escondite, que se denomina cu-cu o cu-cu-tras).

Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan un suelo especialmente adaptado (o un simple arenero) y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como toboganes, columpios, balancines, etc. La legislación prevé sus características en cuanto al cumplimiento de determinados requisitos de seguridad.

Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma individual o formando equipos. En muchos de ellos se someten a pruebas mentales o juegos de ingenio en los que se ponen imaginariamente en diversas situaciones hipotéticas, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental (como la observación, la deducción, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones ajenas -ponerse en el lugar del otro-), o han de realizar alguna elección o someterse a un proceso de eliminación o de subasta.

La mayor parte tienen algún grado de competitividad o colaboración, y muy a menudo de ambas. A pesar de que tradicionalmente se les ha considerado pueriles, e incluso han recibido la denominación de juegos menores.

por muy sencillos que sean esos juegos (veo, veo, acertijos, deshojar la margarita, piedra, papel o tijera, los chinos, pito, pito, colorito, echar a pies, echar a suertes, todo tipo de juegos de azar, etc.), suponen un grado de abstracción que no tiene nada de trivial: el análisis científico de estos y otros tipos de juegos mentales es una disciplina matemática de vanguardia: la teoría de juegos.

JUEGOS POPULARES.

También se utiliza el término folclore infantil o el de etnología lúdica. también pueden relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Aunque a veces se utilizan como términos opuestos, es difícil establecer una diferencia conceptual entre juegos populares y tradicionales. En algunas fuentes se les diferencia según su mayor o menor formalidad, que hace que existan juegos tradicionales no infantiles, sino jugados por adultos, y que se consideran verdaderos deportes.

En otras se diferencian ambos de los juegos autóctonos o juegos vernáculos (los que se dan en una zona geográfica determinada). En realidad, esas y otras posibles distinciones no pasan de ser matices que pueden estar presentes en muchos de estos juegos, que pertenecerían a varias o todas de esas categorías. Muy habitualmente las fuentes, incluso recogiendo la diferencia teórica en la denominación, los tratan de forma indistinta o intercambiable.

Los niños también realizan actividades de juego no espontáneas sino reglamentadas, y no encaminadas principalmente a la diversión, sino a un propósito definido por sus padres, monitores o profesores.

Ese propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades postindustriales: la solución al problema que para los padres supone la organización del tiempo libre de los niños.

Su diferencia con el mero juego parte del establecimiento de cierto grado de organización y su control por los adultos a cuyo cargo se encuentran: el deporte infantil y el deporte juvenil como actividades extraescolares o la mayor parte de las actividades de la educación física como parte de la programación escolar.

❖ **JUEGO SENSOMOTOR.**

- ❖ Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos.

El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, y

deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores.

Aun cuando de un modo gradual, y dentro de otros contextos, se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias. "Una nueva experiencia, si no es amedrentadora, atraerá probablemente primero la atención y luego la exploración. Sólo tras haber sido investigada, una nueva característica del entorno podrá ser tratada y disfrutada más ligeramente".

JUEGO SIMBÓLICO O REPRESENTATIVO.

Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo un niño puede pensar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca³.

³<http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juego>

JUEGOS SUJETOS A REGLAS.

Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo.

Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades.

En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde "están" los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo.

Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño. Estos juegos de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño

aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

❖ **DIFERENCIA ENTRE JUEGO Y DEPORTE.**

El juego es un medio empleado por la Naturaleza para preparar a los seres vivos para su vida. El animal y el hombre juegan. El animal cesa de jugar cuando ya se ha desarrollado; en el hombre el impulso del juego continúa, pero modificando su forma.

Para el hombre el juego es un medio para completarse a sí mismo, es decir, de perfeccionarse corporal, espiritual, social y humanamente. Ciertamente que el deporte pertenece al dominio del juego, pero como juego es de índole especial: libremente adoptado, pleno de valor, tomado en serio, exactamente regulado y ante todo buscando un rendimiento. Su posición es intermedia entre los juegos y la seriedad de la vida. Su origen inmediato es también el impulso animal del movimiento.

Las personas jugaban porque, entre otras razones el juego era una forma de ponerse a prueba y de medir sus capacidades, y no sólo las corporales sino también las cognitivas, como la astucia, la estrategia, el liderazgo, etc. Así, pues, el juego era, y es, una actividad vital e instintiva del ser humano, quien

a través de él y de las normas que crea para su realización experimenta la realidad.

Desde el punto de vista científico, este hecho es muy importante para conocer nuestros orígenes culturales y sociales, e, incluso, nuestra psicología social, y debido a ello muchas áreas de la ciencia se han ocupado de estudiar el juego desde diferentes perspectivas.

El juego está centrado en el principio del placer, al contrario del deporte que lo hace en el principio de realidad. El juego no pertenece a una institución, sus reglas se definen y modifican en función de las situaciones, según la imaginación de los que lo juegan. Es el dominio del mundo de los sueños y no del rendimiento. El juego tiene un sentido, puede expresar fantasmas inconscientes, permite vivir, revivir situaciones, inventar y crear.

❖ **CARÁCTER DEL JUEGO.**

El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
 - El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
 - El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
 - Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
 - El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
 - El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
 - El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

EL JUEGO FRENTE A LA DIVERSIÓN

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno. Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego es un derecho: Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista la importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

❖ **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

El juego en su expresión original nos vamos a referir en este apartado, específicamente, a aquellas cualidades que presenta el proceso lúdico cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir cuando opera con el mayor grado de libertad en su desarrollo.

Estamos considerando de esta manera por ejemplo, aquellas secuencias de tiempo donde varios niños se encuentran y juegan con ollas, sartenes, coladores y cucharas de cocina en su casa o a aquellos contactos corporales entre padre e hijo quienes, sobre el piso, crean sobre la base de la fuerza, increíbles figuras fijas y en desplazamiento; o a los juegos previos a la cópula sexual, o a las maniobras de disfrazarse y representar con trastos viejos sin recibir indicación alguna o a las infinitas acciones a desarrollar entre un bebé, su mamá y la sabanita.

Es importante visualizar en imágenes este modelo de juego, que a partir de ahora llamaremos "en su expresión original", ya que debido al mal trato que ha sufrido el tema en general, esta variante ha quedado olvidada, taponada

o confundida. El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera. La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.

Su canalización es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas. Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente, su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final.

Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas en forma deliberada y rigurosamente aceptada. Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión. Todas estas características se ven violentadas o simplemente disminuidas en su accionar cuando el juego se regla externamente o es utilizado como medio para lograr objetivos externos a su propio desarrollo.

❖ **ESPACIO Y TIEMPO DE JUEGO**

Ya sabemos que la mayoría de los autores sobre el tema consideran que el juego se desenvuelve, como dijimos antes, en una realidad aislada,

separada cuidadosamente del resto del mundo y a la vez protegida por límites muy precisos en el espacio y en el tiempo. Nada de lo que ocurre fuera de esas fronteras es tomado en cuenta. Conductas tales como retirarse del lugar, salir o entrar equivocadamente, alejarse por una dificultad o un accidente, todas las acciones de este tipo, son interpretadas invariablemente por los jugadores como descalificaciones o violaciones. Si por ejemplo, seguimos a un jugador de rayuela y observamos que se distrae por un instante, mirando cómo se mete un pájaro en su nido, en ese preciso momento él se aisló, se separó, se escindió de esa realidad ideal o pura que compartía con sus compañeros, dentro de ese campo donde se jugaba rayuela. Al mismo tiempo, esos compañeros percibirán el alejamiento y actuarán consecuentemente frente a ese desvío producido en el campo.

Es importante considerar también que, frente a cualquier grado de formalidad u organización que el juego presente, se conviene entre los jugadores un espacio y un tiempo de juego, estableciéndose a tal fin las fronteras del lugar así como los límites de comienzo y finalización. Los juegos más organizados, la partida empieza y termina directamente a una señal, la duración se fija con frecuencia de antemano y se delimita el lugar geográfico.

En los juegos más libres, aquellos que se acercan al modelo "en su expresión original", los tiempos, las reglas y el lugar se van fijando en el "aquí y el ahora". En cualquier situación, es penado o castigado el jugador que violenta los tiempos y espacios acordados grupalmente.

❖ PSICOLOGÍA DEL JUEGO

El juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar". El niño es un ser que juega y nada más.

Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia, mientras que cuando lo que impera es el silencio, se anuncian a menudo en el niño graves deficiencias mentales. Un niño que no sabe jugar, un "pequeño viejo", será un adulto que no sabrá pensar. La infancia tiene como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas.

En el niño se encuentran esos juegos, simples ejercicios de funciones. Son los que, con Ch. Bühler, podemos llamar juegos funcionales. Cada actividad concurre a desarrollar una función, a hacer surgir también funciones más difíciles como la palabra o la marcha. De ahí que, durante el primer año, adquieran cada vez mayor importancia: los movimientos espontáneos y después las actividades exploradoras. El juego posee a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces hasta conduce al agotamiento. El niño que juega verdaderamente no mira alrededor de sí, si no que, se sumerge totalmente en su juego, puesto que es una cosa seria.

El mundo del juego es una anticipación de las cosas serias, que ayuda al infante a adquirir esquemas prácticos necesarios para la actividad adulta. El juego del niño depende ante todo de una personalidad flexible que se afirma

de múltiples maneras por nuevas actividades. Se mueve entre la pura ficción del sueño y la realidad del trabajo. Es ante todo una prueba. Y porque es una prueba el niño busca un público y se gloria de todos sus aciertos. En lo que llamamos la tercera infancia, de 6-7 años a 10-11, tienen preminencia los juegos de proeza. Tales juegos son pruebas y en serlo reside todo su valor. El juego desempeña pues en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos.

Hay que saber distinguir entre el juego del niño y el juego del adulto. El juego del adulto es un remedio contra el aburrimiento, en cambio, el juego del niño es un fin en sí mismo, en la afirmación del Yo. La actividad que emprendemos por puro placer constituye el denominador común tanto en el juego infantil, como en el juego adulto.

❖ LA DISCIPLINA DEL JUEGO

La regla y el orden. La moralidad que se da en el juego tradicional es pasiva en el sentido de que el niño obedece las reglas sin discutir su fundamento; éstas tienen valor porque son parte integrante de la sociedad. Así que obedeciendo a la regla, el niño trata aún de afirmar su Yo. La regla es el instrumento de la personalidad. En tanto que el niño pueda formular él mismo las reglas de sus actos, puede creer en su autonomía. Los juegos de

regla arbitraria, son rápidamente inventados y rápidamente olvidados, además suelen realizarse en solitario y por lo tanto no pueden durar, en cambio, sirven para preparar los juegos de competición .⁴

CAPITULO II

CREATIVIDAD

❖ **DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD** lo largo de la historia han sido muchas las definiciones de creatividad que se han dado, a raíz de las cuales, podemos generalizar diciendo que:

- La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente.
- La creatividad en la ciencia, el arte y el vivir son las formas con las que se expresa la necesidad de trascender, de dar luz a algo nuevo.
- Es la capacidad para encontrar conexiones nuevas e inesperadas.
- Es un poder que no tiene dueño. Si quisiéramos concretar lo anteriormente dicho en una sola definición, encontraríamos que la creatividad es la capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de

⁴WOTSON, Roberto. "Psicología infantil". Madrid 1977.

pensamiento y conductas habituales. En Psicología se le atribuyen los siguientes atributos: Originalidad, Flexibilidad, Viabilidad, Fluidez y Elaboración.

❖ **FUNDAMENTO FISIOLÓGICO DE LA CREATIVIDAD**

Es muy poca la información accesible que existe sobre la creatividad desde el punto de vista fisiológico, sin embargo, al parecer está ubicada en el hemisferio derecho. La explicación supone que una de las posibles bases fisiológicas de la creatividad es el “desarrollo de niveles jerárquicos de inclusión, asociados con la actividad de circuitos de convergencia. Además, se postula que la creatividad, en alguna medida, se relaciona con la comunicación entre los dos hemisferios. En la actualidad, se están realizando estudios que ponen especial interés en el Sistema de Activación Ascendente (SAC), que parece estar implicado en los procesos que dan paso a la creatividad, a pesar de que esto último todavía no ha llegado a demostrarse.

❖ **¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?**

La creatividad es la actividad humana implícita en él puede ser variada. Esto no significa que se pueda llamar creativa a cualquier situación. Hay límites determinados para el uso del vocablo, pero esas mismas fronteras

son vagas; los límites, indeterminados. Lo cual no implica que no podamos reconocer que estos límites existen.

Para definir el concepto de creatividad es necesario conocer su raíz etimológica. La palabra creatividad deriva del latín “creare”, la cual está emparentada con “creceré”, lo que significa crecer; por lo tanto la palabra creatividad significa “crear de la nada”. Dentro de las distintas áreas y según varios autores podemos encontrar distintas y variadas definiciones acerca de la creatividad según los distintos enfoques. Algunas publicaciones hablan de 400 términos distintos de la creatividad.

Algunos términos son ambiguos y confusos. Lo que sí se tiene claro es que la creatividad sería más que una condición necesaria en las actuales condiciones de vida y que por lo demás ha sido siempre necesaria ya que le medio obliga al hombre a modificarlo para que éste sea más adaptable a su entorno y pueda sacar mejores ganancias. Si se piensa sí se puede decir entonces que la mayoría de los logros de la humanidad son logros creativos como por ejemplo lo es la escritura, la luz eléctrica, el teléfono y tantos más elementos que han ayudado al progreso de la humanidad.⁵

La creatividad consistiría en la habilidad de ver las cosas bajo una nueva perspectiva e inventar luego soluciones nuevas, originales y eficaces.

⁵http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html

Existirían por lo tanto dos tipos de pensamiento que se relacionarían con la resolución de problemas y la creatividad: el pensamiento divergente, que es la capacidad para descubrir respuestas nuevas y originales; y el pensamiento convergente, que lo define como la capacidad para descubrir una única respuesta correcta. Estos pensamientos estarían también altamente relacionados con la motivación, los conocimientos previos.

❖ **COMPONENTES DE LA CREATIVIDAD.**

Competencia una base de conocimiento bien desarrollada. Cuantas más ideas, imágenes y frases nos encontremos a lo largo de nuestro aprendizaje, más posibilidades tenemos de combinar estas piezas mentales de nuevas formas.

Pensamiento Imaginativo: Proporciona la capacidad de ver las cosas de distintas formas, de reconocer modelos, de establecer conexiones.

Motivación Intrínseca: las personas creativas no se centran en motivaciones externas como pueden ser alcanzar metas, impresionar a las personas o ganar dinero, sino más bien en el placer y el desafío intrínseco de su trabajo.

Un entorno creativo: suscita, apoya y perfecciona las ideas creativas.

La creatividad es la capacidad humana de modificar la visión que tiene de su entorno a partir de la conexión con su yo esencial. Esto permite al hombre generar nuevas formas de relacionarse con ese entorno y crear nuevos objetos; y estaría fuertemente determinada por los genes pero también puede ser desarrollada y estimulada.

Según este autor la investigación biológica dice que la estructura cerebral se va modificando según la actividad que tenga, el estímulo creativo entonces estimularía el cerebro. También la define como la capacidad que tiene el ser humano de enfrentarse con una necesidad expresiva y lograr comunicarla.

Torrance plantea que la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar esas hipótesis, a modificarlas si es necesario, además de comunicar los resultados.

La creatividad surgiría entonces de tres elementos centrales: de la conciencia de la necesidad de cambio, tanto para enfrentar problemas existentes como para aproximarse a metas deseables. De la percepción sobre la posibilidad de crear cambio a través de la formulación de problemas, considerando sus diversas dimensiones, de la búsqueda de una amplia gama de soluciones y, de la capacidad de llevar a cabo lo que parece conveniente.

La posibilidad de cambio está sujeta a la existencia de personas creativas (capaces de enfrentar el cambio con una perspectiva como la señalada) y a la presencia de un contexto sociocultural que permite coger y formar a esas personas.

❖ **EL SUJETO CREATIVO**

Podemos decir que la creatividad es un concepto difícil de definir, hay autores que la enmarcan dentro de la inteligencia y otros que esperan que todos puedan ser sujetos creativos. Diversos autores han estudiado a los sujetos creativos y determinado distintas características de los sujetos creativos. Estos individuos son inteligentes, originales, independientes en su pensar y en su hacer, abiertos a la experiencia de su medio interior y del exterior, intuitivos, estéticamente sensibles y libres de limitaciones inhibitorias.

Posee también un alto grado de energía, un compromiso perseverante en el esfuerzo creados y un fuerte sentido de predestinación, que incluye cierto grado de capacidad de decisión y egoísmo". Además, planteó que los sujetos más creativos se interesan poco en los detalles y aspectos más prácticos de la vida, se inclinan a los significados, implicaciones y equivalentes simbólicos de las cosas e ideas, son capaces de tolerar la tensión provocada por valores en conflicto y efectuar una síntesis e integración entre ambos aspectos. y la A estas cualidades se agrega el

sentido del humor. Taylor advierte la importancia del pensamiento divergente en los sujetos creativos, esto se refiere a que no hay solo una solución sino muchas posibles soluciones, especialmente en lo que se refiere a la producción de ideas, fluidez, flexibilidad y originalidad.

El humor imaginación también da cuenta de un individuo verdaderamente creativo, además de la curiosidad, afán de manipular los objetos, capacidad para encontrar interrogantes y para estructurar de otra forma las ideas que se presentan.

❖ **EL PENSAMIENTO CREATIVO**

Las distintas formas de percepción y de respuesta al medio, explican la existencia de distintos estilos cognitivos. Variados autores, han acordado dos maneras diferentes de pensar, las cuales han sido denominadas de diferentes formas, para mencionar algunas: Pensamiento convergente y divergente, primario y secundario, lateral y vertical, autista y realista, múltiple y secuencial etc.

Hoy en día, gracias al avance del conocimiento acerca del funcionamiento cerebral, se tiene evidencia experimental la cual apoya la existencia de dos estilos cognitivos diferentes relacionados con los hemisferios cerebrales.

La educación o pensamiento del desarrollo del pensamiento creativo se fundamenta en los mismos principios que el desarrollo del pensamiento lógico, es decir, en la necesidad de perfeccionar el potencial del que somos capaces. Sin embargo, no debe considerarse a la creatividad como un proceso independiente o hasta antagónico de la inteligencia o la razón; es parte de ella.

Forma parte de esa capacidad que nos permite conocer, leer dentro de las cosas. Dado el fuerte contenido intuitivo o imaginativo del pensamiento creativo, el acto creativo, como acto humano, libre y responsable, debe estar también orientado por la razón, para que resulte constructivo.

Como toda facultad humana, el pensamiento creativo, se puede desarrollar y ejercitar como una práctica constante y bien orientada, de hecho, todos podemos desarrollar las habilidades que nos permiten crear, inventar, imaginar y mejorar todo, incluso nuestra propia vida.

La creatividad puede ser referida a cualquier proceso de pensamiento que nos permita resolver un problema de manera útil y original.⁶

Fluidez: Es la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Existen distintos tipos de fluidez: Fluidez adicional (producción cuantitativa de ideas), fluidez de asociación (referida al

⁶1977.libreria Paidós. /CREATIVIDAD.asp

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 capaces 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.

❖ LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS

Los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos y miedos. Como todo ser humano, ellos

necesitan expresar sus ideas de una u otra forma. A esto le llamamos creatividad. En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea.

Bailando, escribiendo, pintando, u armando rompecabezas. Al contrario, si el niño no muestra el impulso por sí mismo, hay que llevarlo a que sienta deseos de hacerlo.

Así, por ejemplo, una ayuda sería comprarle juegos de construir como legos, y que él arme sin seguir el catálogo. Otra buena idea, puede ser que cuando estén juntos inventen una canción, o incluso tú empieces a contar un cuento con la condición de que él lo continúe.

Por otro lado, cómprale música, enséñalo a bailar, déjalo pintar con las manos, y con su cuerpo. Dibujar y pintar es clave en el crecimiento emocional de nuestros hijos, pues así es como se apropian de imágenes que luego representarán su mundo.

Otra actividad importantísima es llevarlos a jugar al aire libre, que se interesen por ese universo que está afuera, con animalitos y plantitas que hay que cuidar. Su curiosidad es mucha y es en estos momentos cuando debemos tratar de satisfacerla, así ellos querrán saber más y más.

El hecho de que el niño tenga libertad para expresarse, garantiza prácticamente su estabilidad emocional. No lo regañe cuando mancha la pared, o la ropa, enséñale a circunscribirse a un espacio, donde él pueda hacer lo que quiera y sentirse libre. Déjalo jugar y motívalo para que explote esa maravillosa magia que todos llevamos dentro: la creatividad. Recuerda lo que dijo Einstein, la imaginación es más importante que el conocimiento.

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original.

La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo. En su materialización puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica, si bien, no es privativa de ningún área en particular.

La creatividad es el principio básico para el mejoramiento de la inteligencia personal y del progreso de la sociedad y es también, una de las estrategias fundamentales de la evolución natural.

Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta. Creatividad es la producción de una idea, un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo.

Todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada. Así, existen muchas técnicas para aumentar y desarrollar la capacidad creativa. Una de las más interesantes es la conocida como mapas mentales.

❖ **CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD**

Se caracteriza por ser uno de los mayores dones que tiene el ser humano. Sin ella no podría desarrollarse, ni siquiera sobrevivir. Baste pensar que la supervivencia y el dominio de la especie humana se basan en su capacidad para transformar y adaptar el medio natural a sus necesidades.

La creatividad no sólo se refiere al aspecto artístico, como muchos piensan; la creatividad está presente en todo aspecto de nuestra vida, y no es otra cosa que esa capacidad de proponer ideas que solucionen los diferentes retos que la naturaleza y nuestra propia forma de vida nos ponen.

Sin la creatividad seguiríamos ganándonos la vida con arcos y flechas (incluso esos instrumentos son producto de la creatividad). En general, la creatividad no es un privilegio. En mayor o menor medida todo ser humano, desde muy pequeño, goza de este don. Lo que sí es bastante común es que se inhiba esa creatividad y que se pongan obstáculos y límites.

Sí puede ser un privilegio el gozar de una gran creatividad, pero aun en bastantes de estos casos dicha creatividad no es tanto un don extraordinario como el resultado de cultivar y estimular ese don común que casi todos tenemos en alguna medida.

Todos saben que los niños son, en general, grandes creativos; pero quizá no lo sean más de lo que seríamos muchos de los adultos si no fuera porque desde la misma niñez hemos tenido que aprender, de muchas formas diferentes, a reprimir esa creatividad. Frecuentemente los propios padres lo hacen con sus hijos al afearles sus fantasías, tacharlas de “tonterías” y recomendarles que vivan la realidad, sin comprender que la realidad de los adultos es muy diferente de la de ellos.

Lo hace también la industria del juguete, al ofrecerles infinidad de juguetes que juegan solos, y con los que el niño se convierte en simple espectador; sin acordarnos de que cuando nosotros éramos niños, los juegos y juguetes que mejores recuerdos nos dejaron fueron aquellos que inventábamos y fabricábamos nosotros mismos con cualquier cosa que teníamos al alcance de la mano. Lo hacen también los medios audiovisuales, al entretener toda su atención en una pantalla, y dejándoles muy poco espacio para la imaginación.

Y lo hace la propia sociedad, cuando, ya en edad de aportar algo y con deseos de hacerlo, las generaciones anteriores no aceptamos sus nuevas propuestas, y con el argumento de que “ya está todo inventado” defendemos arcaicos paradigmas hasta lo absurdo, tratando de esconder nuestra propia incapacidad para superarlos, y de proteger celosamente lo poquito que hemos hecho, dificultando que alguien haga algo mejor.

Sirvan estas reflexiones para saber adecuar nuestra actitud y responsabilidad educadora en beneficio de la creatividad de nuestros hijos; para elegir los juguetes con que deben jugar y los pasatiempos que deben tener. Nunca limite a su hijo en el desarrollo de su creatividad; limite todo aquello que no beneficie la misma.

Estimúlelo, póngale en contacto con la naturaleza y con todo lo que existe. Haga que se interese por muchas cosas y desarrolle su capacidad de percepción. Eso será la materia prima con la que su creatividad producirá nuevas e interesantes ideas, orientándolas hacia aquellas áreas que sean de su mayor interés y para las que tenga más vocación; no necesariamente el arte. Los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos y miedos. Como todo ser humano, ellos necesitan expresar sus ideas de una u otra forma. A esto le llamamos creatividad. En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera

de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea.

Debido a esto, la creatividad infantil es fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño, y debe ser estimulada. Pero cómo estimular la imaginación en nuestros hijos. Primero que todo es básico, no inhibir al niño cuando muestre deseos de expresarse cantando, bailando, escribiendo, pintando, u armando rompecabezas. Al contrario, si el niño no muestra el impulso por sí mismo, hay que llevarlo a que sienta deseos de hacerlo. Así, por ejemplo: una ayuda sería comprarle juegos de construir como legos, y que él arme sin seguir el catálogo. Otra buena idea, puede ser que cuando estén juntos inventen una canción, o incluso tú empieces a contar un cuento con la condición de que él lo continúe.

Por otro lado, cómprale música, enséñalo a bailar, déjalo pintar con las manos, y con su cuerpo. Dibujar y pintar es clave en el crecimiento emocional de nuestros hijos, pues así es como se apropian de imágenes que luego representarán su mundo. Otra actividad importantísima es llevarlos a jugar al aire libre, que se interesen por ese universo que está afuera, con animalitos y plantitas que hay que cuidar. Su curiosidad es mucha y es en estos momentos cuando debemos tratar de satisfacerla, así ellos querrán saber más y más.

❖ **¿POR QUÉ ES IMPORTANTE ESTIMULAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS?**

Es más importante que el conocimiento, porque sabía que una buena idea puede ser más efectiva que una operación matemática o una fórmula química. Muchas características del talento que un ser humano desarrolle vienen de una infancia donde espacios como el arte, la música, el deporte y la lectura hicieron parte de la crianza, como mecanismo para complementar el aprendizaje de las diferentes ciencias.

Creatividad, según la definición de la psicología cognitiva, es la habilidad de darle diferentes respuestas o soluciones al mismo problema. Desde ese concepto, la pediatra especialista en desarrollo infantil Aura Sofía Rico afirma que de ahí la importancia de no descalificar la óptica de los niños tan diferente a la de adultos.

La creatividad humana es el resultado de una serie de procesos, factores y situaciones que permiten a la persona generar, no sólo pensamientos divergentes sino que también le facilitan la comprensión de los fenómenos de maneras poco corrientes”.

En los primeros dos años de un niño, la forma de aprender se basa en su relación con el mundo que lo rodea, y para conocer su entorno, toca, chupa,

mueve, golpea, tira los objetos y así recibe la información que necesita para adquirir aprendizajes tales como: duro, blando, frío, agradable o desagradable.

En esta primera fase, la pediatra recomienda a los padres ofrecer un medio enriquecedor en estímulos visuales (móviles, juguetes que giren), auditivos (cantar, conversar con el bebé, leerle cuentos) y tacto (bailar, mecer, dar masajes, ‘arrunchar’ y jugar a ensuciarse).

De los dos años en adelante, cuando ya han aprendido a hablar y a caminar, los niños se vuelven grandes exploradores, siempre en movimiento. En este momento, la labor de los cuidadores consiste en reconocer el temperamento y los intereses del menor, aplicando –según Rico– la teoría de ‘inteligencias múltiples’, en la cual tanto maestros como padres deben respetar y estimular actividades tales como: arte, música, lectura, deportes y gimnasia al aire libre.

El papel de los educadores y los padres es estar cerca, pero no “cortar las alas” a los hijos y entender que los niños, como todos, se equivocan y esto les ayudará a aprender de sus errores. Pero si el niño se siente permanentemente criticado se generará el miedo a expresarse, a intentar algo nuevo por temor a equivocarse y se sentirá incapaz. Todo esto redundará en su autoestima.⁷

⁷ Autot.wordpress.com/2007/04/13/caracteristicas-de-la-creatividad/

❖ **Actividades que estimulan la creatividad.**

Si para un pequeño “esa escultura” de plastilina es un dinosaurio, pídale que le cuente su historia con lujo de detalles y sígale el juego. En esos momentos no se debe dañar el gran momento de creatividad diciendo: “Los dinosaurios se no tienen alas”. Imaginar es la cualidad más importante del niño.

Así, recrear en pintura, en torres de juego, en la arenera, imaginarse un castillo encantado, correr detrás del indio en el parque, que ahora es el Lejano Oeste, hace parte de la capacidad que llevará a los niños a identificar situaciones y personajes que más adelante descubrirá como irreales, pero que le brindaron la posibilidad de crear.

❖ **INCENTIVAR LA CREATIVIDAD.**

Cuando el niño le pregunte algo, cuestionelo sobre lo que piensa él. Recupere su niño interno y juegue con su hijo. Recuéstese en el parque y mire las nubes: ¿qué es esa, un oso? Y aquella, ¿un dragón? Invente cuentos y que su hijo siga la historia. Cambien el final de un cuento tradicional.

¿Qué pasaría si Cenicienta no hubiera perdido el zapato al momento de escapar? Enseñe tolerancia ante la diferencia, respete sus puntos de vista. Explique la discapacidad y cómo aceptar la diferencia.

Ofrezca la oportunidad de hacer juego de roles, donde usted se ponga en la posición de niño y dé herramientas a su hijo para resolver conflictos y aprender de situaciones de peligro.

Cómo son las personas creativas?: Esto es una visión general de mi punto de vista y la de otras personas de como ven a una persona creativa, pero lo he enfocado al campo que más nos interesa al creativo que realiza sus trabajos a través del diseño gráfico.

Buscan la originalidad en un mundo que todo está creado o desarrollado. Marcan una pauta de belleza, fuerza, poder y elegancia en todo lo que hacen. Buscan nuevos elementos que incentiven la imaginación.

No tienen por qué pensar en que sus ideas deben de ser aceptadas por los demás, ellos crean y por tanto su valor se lo autoimponen y esperan que los demás sepan apreciarlo. Busca vías alternativas e intenta por lo general alcanzar una o varias metas. Busca a través de su esfuerzo un toque de innovación.

❖ **CÓMO SER CREATIVOS?**

Ser capaces de producir muchas ideas con respecto a un tema. Muchas veces como padres nos preocupamos más porque el niño aprenda cada vez más cosas en la escuela, sin saber que para que el niño adquiriera un

aprendizaje. Óptimo a nivel académico, debemos despertar en él la curiosidad, el ingenio para aprender y resolver nuevos problemas.

¿Cómo se logra esto? Incentivando en los niños la imaginación, esto no le va a costar mucho, pues ellos por naturaleza son más curiosos y creativos, preguntan y cuestionan en todo momento sobre el sentido y la utilidad de las cosas. Entre los 3 y 10 años se les puede formular preguntas como ¿Qué parecidos podemos encontrar entre una televisión y un gato?

¿Qué pasaría si todas las personas tuvieran cuatro brazos? Diego Parra Duque propone realizar preguntas de este tipo a los niños, con el objetivo de que empiecen a aprovechar su potencial creativo, utilicen su imaginación y encuentren múltiples respuestas a una pregunta, aquí no existen respuestas buenas o malas, lo que importa es que se les permita expresar o lanzar muchas ideas a partir de un tema; debemos escuchar con atención sus respuestas y no llamarle la atención si es que nos da una respuesta que no es la esperada por nosotros.

Los adultos generalmente tenemos miedo a equivocarnos, es un temor aprendido, puesto que no sucede lo mismo en los niños, ellos están dispuestos a realizar muchas preguntas y hallar respuestas que no necesariamente son las correctas. Lo importante, es permitir que cometan errores, sólo así se constituirán nuevos aprendizajes. Los grandes descubrimientos y avances tecnológicos se han logrado a partir de muchos

intentos y errores previos, porque las personas creativas se atreven a hacerlo.

Crear historias a partir de dos palabras que no guardan relación: Una estrategia que estimula mucho la creatividad es inventar o crear historias a partir de dos palabras que no guardan relación aparente; podemos invitar al niño a escoger dos palabras para luego relacionarlas mediante una historia o una frase; el resultado será la creación de historias ingeniosas, que estimularán en todo momento la imaginación del niño, de paso estaremos incentivado en la capacidad de comprensión, abstracción y expresión verbal. También se puede hacer que el niño encuentre la semejanza entre dos objetos o conceptos aparentemente distantes.

ESTABLECER LÍMITES AL NIÑO AYUDA A ESTIMULAR LA CREATIVIDAD:

Para estimular la creatividad en los niños, es recomendable establecer límites, por ejemplo, si se le pide a un niño que realice un dibujo, probablemente él nos pregunte ¿y qué dibujo?, a través de esta pregunta el niño nos está pidiendo ayuda para iniciar el despliegue de su imaginación, lo recomendable no es sugerirle cosas concretas, sino darle ideas o estímulos disparadores que permitan al niño generar sus propias ideas, esto ayuda a resolver el problema de quedarnos con “la mente en blanco” cuando no se nos ocurre nada. Por ejemplo, puede sugerirle al niño que invente un animal y lo dibuje, un personaje nuevo o simplemente que dibuje aquello que va a

realizar el día siguiente. Descubrir los intereses de los niños. Es básico conocer los intereses de nuestros niños para estimular la creatividad haciendo uso de esos intereses, por ejemplo: si sabemos que al niño le agrada la actuación, podemos hacer que represente a un doctor o a su animal preferido, si le gusta la danza, podríamos sugerirle para que invente coreografías o nuevos pasos de baile, si lo que le llama la atención es la lectura o los cuentos, podemos animarlo a que cambie el final de una historia o que invente un cuento a partir de un personaje, una palabra u objeto que vea.

❖ **ESTIMULAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS.**

¿Por qué no dejar a los niños tranquilos, permitiendo que la creatividad se desarrolle por sí misma? ¿Acaso los niños realmente creativos no encontrarán una manera de expresar su talento?

Existen varias razones para que los padres se tomen un interés activo por la creatividad de sus hijos a una edad temprana. La confianza en su capacidad creativa proporcionará a los niños numerosas ventajas en la escuela y en sus relaciones sociales. Es un componente importante de la confianza en uno mismo en su totalidad. La creatividad es una respuesta natural del niño a su entorno: una manera de interactuar con el mundo que le rodea. Cuando se le impide desarrollar su creatividad, también se le impide desarrollar su autoestima.

La creatividad necesita una forma de expresión, todo lo que los padres o educadores hagan para impedirlo afecta al sentido básico que tiene el niño de su propia personalidad. El niño duda de su valía y lugar en el mundo y empieza a limitar sus formas de expresión para evitar la crítica, el castigo y los sentimientos de culpa que origina el rechazo de su propio yo.

LAS VENTAJAS DE LA CREATIVIDAD.

Por el contrario, cuando los padres y educadores apoyan la expresión de la propia personalidad mediante el fomento de la creatividad confirman la valía personal del niño.

LA CREATIVIDAD CONSTRUYE LA AUTOESTIMA.

Este proceso de confirmación es el mensaje más importante que reciben los niños sobre el valor de su naturaleza básica. Los padres no dicen generalmente a sus hijos cosas como “tu naturaleza básica es muy valiosa e importante”. En lugar de ello, les proporcionan recursos creativos, aplauden las formas de expresión del niño, confirman su derecho a jugar y estimulan su individualidad -de manera equilibrada, por supuesto, porque también deben adaptarse a las normas de la familia y de la sociedad-. En otras palabras, la forma que los adultos tienen de confirmar la importancia de la naturaleza básica del niño es respaldando su tendencia a actuar de manera creativa.

La creatividad aumenta la conciencia de uno mismo: Sentirse libre para expresarse, característica que estimula y es estimulada por el proceso creativo, es un requisito previo para el éxito en distintos campos. Los niños no establecen distinciones entre ellos mismos y sus emociones.

Es como si lo que sienten fuera lo que son. La tendencia natural de los niños es a manifestar sus sentimientos directamente, sin censurarlos ni clasificarlos, especialmente si creen que no van a ser criticados o castigados. En un clima de seguridad, los niños pueden expresar sus sentimientos y ser ellos mismos.

❖ **DESARROLLAR LA CREATIVIDAD**

La creatividad y la comunicación van de la mano existen algunas ventajas si se expresan los sentimientos directamente en la infancia. La principal es que los adultos que están educando al niño obtienen información que les ayudará a resolver sus necesidades.

Los niños a los que se les niega la posibilidad de expresarse aprenden a no decir a los adultos si se sienten mal -confusos, nerviosos, frustrados o enfadados-. Estos niños tienden a manifestar los sentimientos de forma directa e inadecuada, por ejemplo, robando, estropeando o rompiendo objetos. Expresar los sentimientos no significa ser violento. Decir que uno está enfadado es diferente a pegarse con alguien.

Los niños a los que se enseña a suprimir ciertos sentimientos acaban generalmente restringiendo sus emociones. No solamente tienen problemas para controlar los así llamados sentimientos negativos, sino que también se vuelven insensibles a los positivos, como la alegría y el júbilo. La capacidad para comunicarse conduce al éxito: Permitir a los niños que expresen todo tipo de emociones es parte de la estrategia para fomentar la creatividad.

Los niños capaces de expresar una amplia gama de sentimientos gozan de una clara ventaja en las relaciones sociales. Son más conscientes de los sentimientos de los demás y también más receptivos. Piden lo que necesitan, declaran sus preferencias y son flexibles a la hora de enfrentarse a una gran variedad de relaciones sociales.

Estas cualidades les proporcionan ventajas en el colegio, lo cual incrementa también sus posibilidades de éxito. Saber expresar los sentimientos de forma adecuada es un requisito fundamental en esta vida. Se halla en la base de la flexibilidad y la adaptabilidad. Los niños que aprenden a expresar sus sentimientos de muchas maneras podrán tratar perfectamente en el futuro con distintos tipos de personas y en distintos ambientes, ya que confían en sí mismos para controlar sus emociones.⁸

Saber expresar los sentimientos: En el mundo tan cambiante en el que vivirán nuestros hijos, esta capacidad es muy importante, ya que no está

⁸Autor patricio Vargas buenastareas.com/ensayos/Proceso-Investigativo/442766.

claro qué conocimientos técnicos les resultarán más útiles. La escuela insiste fundamentalmente en la capacidad intelectual, y sigue siendo sobre todo en el hogar donde los niños aprenden a “sentir emociones”. Fomentar la creatividad es el camino más directo para ayudar a los niños a dominar ambos campos.

❖ **EL PROCESO CREATIVO**

El proceso creativo construye un sentido de la integridad personal en los niños conforme desarrollan talentos y habilidades. Animar a los niños a expresarse de forma creativa significa darles libertad para tomar decisiones. Como resultado pueden ocurrir varias cosas.

- El niño toma decisiones adecuadas y se gana la aprobación general.
- Toma decisiones equivocadas y experimenta la crítica.
- Toma decisiones ineficaces y se siente impotente.
-

Evita tomar decisiones arriesgadas que puedan conllevar un fracaso. Tres de las posibles opciones, como se puede comprobar, podrían originar fácilmente algún tipo de confrontación entre padres e hijos. Pero si se comprende el proceso, se tiene paciencia y se reconoce la creciente capacidad del niño para tomar decisiones adecuadas después de una serie de errores, se habrán estimulado la creatividad y la integridad personales.

A través de la creatividad, los niños aprenden a valorarse a sí mismos. La autoestima es una condición necesaria para ejercitar la integridad personal.

Integridad significa que las decisiones de una persona reflejan sus valores, creencias y emociones. La personalidad del niño se mantiene sólida a través de los cambios y las tensiones que pueden presentarse en su vida.

❖ ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO

En cualquier fabricación es posible distinguir el proceso del producto, si bien antiguamente se conformaban con admirar el producto sin escudriñar el proceso, ahora en cambio, desarrollamos un creciente interés en desentrañar los mecanismos biológicos y psíquicos de la creatividad para llegar a tener dominio sobre esta importante actividad humana.

No es posible afirmar que existan etapas en el proceso creativo, pero existen cuatro momentos que, al parecer, no son lineales, estos serían la preparación, la incubación, la iluminación y la verificación. Preparación: es el proceso de recopilar información, intervienen procesos preceptuales de memoria y de selección. El sujeto, una vez instalada la inquietud, tiene que salir al campo de los hechos, es la etapa de las observaciones, lecturas, viajes, experimentos y conversaciones con personas conocedoras del tema.

Incubación: es el proceso de análisis y de procesamiento de la información centrándose en la corrección y búsqueda de datos. Iluminación: es el proceso de darse cuenta y se identifica más como un proceso de salida de

información, suele aparecer después de un periodo de confusión, desequilibrio, duda.

Esta etapa junto con la anterior llegan a un punto de relación que a menudo se consideran juntas como una sola etapa, ya que a veces la luz llega cuando el sujeto ni siquiera pensaba en el tema, y curiosamente se pasa a través de un proceso dialéctico con momentos de tensión y distensión, y el punto culminante tiende a coincidir con la fase distintiva. Aunque también sucede que en la incubación lo que aparentemente queda fuera de la conciencia en determinados periodos se ha seguido meditando al margen.

Verificación: es el proceso de evaluación sobre la utilidad temporal del objeto o proceso de creación, sería el paso de la idea a la realidad externa, muchas veces requiere más creatividad llevar una idea a la obra que pensarla. Si la idea además de nueva llega a ser valiosa, este logro se da a conocer y así se cierra un ciclo que empezó con una inquietud.

❖ **DESARROLLO CREATIVO**

La idea de que se puede desarrollar la creatividad se apoya en una creciente cantidad de evidencias que muestran que es posible desempeñarse mejor en las tareas de toma de decisiones y de solución de problemas. Se pueden enseñar reglas abstractas de lógica y razonamiento, cuyo aprendizaje mejora la forma de razonar acerca de las causas subyacentes a los sucesos

de la vida cotidiana. A fin de cuentas los psicólogos cognitivos pueden enseñar en forma rutinaria a los estudiantes no solo a aumentar su habilidad para resolver problemas, sino también a pensar en forma más crítica.

Se han desarrollado diversas estrategias que pueden coadyuvar a un pensamiento más crítico y a evaluar los problemas con mayor creatividad:

EL MEDIO AMBIENTE

El niño es naturalmente creativo, se expresa de manera abundante con mímica, dibujos y representaciones. Unos padres tolerantes, pacientes y abiertos, y unos profesores preocupados por estimular constituyen la plataforma ideal para que florezca la actividad inédita. Así se educa la actitud creativa.

LA FORMACIÓN DE LA PERSONALIDAD

El autoconocimiento y la autocrítica, la educación de la percepción, el hábito de relacionar las cosas, el sentido lúdico de la vida, el hábito de sembrar el inconsciente y la constancia, disciplina, método y organización son los rasgos y las actitudes que se encuentran muy ligadas con la creatividad.

TÉCNICAS ESPECÍFICAS A partir de los estudios de psicología del pensamiento y de la creatividad, se han diseñado muchos ejercicios, prácticas y estrategias. Las más comunes serían:

Estudio de modelos.

Ejercicios de descripción.

Detección de relaciones remotas.

Descripción imaginaria de mejoras.

Ejercicios para concienciarse de las dificultades de la percepción.

La lluvia de ideas.⁹

BLOQUEOS AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

También existen obstáculos que dificultan el desarrollo de la creatividad, se clasifica en tres categorías los bloqueos en el ser humano:

BLOQUEO PERCEPTUAL:

Se refiere a aspectos de tipos cognitivos, no nos permite captar cual es el problema o nuestros prejuicios nos llevan a plantear de manera errónea el problema y darle soluciones inadecuadas. Algunos de los más comunes son:

DIFICULTAD PARA AISLAR EL PROBLEMA:

Nos obsesionamos con un solo aspecto perdiendo la visión global del problema.

BLOQUEO POR LIMITACIÓN DEL PROBLEMA:

- se presta poca atención a todo lo que hay alrededor del problema.

⁹<http://www.buenastareas.com/ensayos/Proceso-Investigativo/442766.html>

- Incapacidad para definir términos.

RIGIDEZ PERCEPTIVA:

- no nos permite utilizar todos los sentidos para la observación.
- **Dificultad de percibir relaciones remotas:** no se establecen conexiones entre los elementos del problema.
- **Dificultad en no investigar lo obvio:** dar por bueno lo sabido, hay que cuestionar lo conocido como si algo nuevo o extraño fuera, así se pueden descubrir distintos enfoques.
- Dificultad de distinguir entre causa y efecto.

BLOQUEO CULTURAL:

Esta relacionado con los valores aprendidos. Algunos de ellos son:

- ✓ El deseo de adaptarse a una norma aceptada.
- ✓ Ser práctico y económico, emisión de un juicio antes de tiempo.
- ✓ No es de buena educación ser muy curioso, no es inteligente dudar de todo.
- ✓ Darle demasiada importancia a la competencia o a la colaboración.
- ✓ demasiada fe en la razón o en la lógica.
- ✓ Tendencia a adoptar una actitud de todo o nada.
- ✓ Demasiados o muy pocos conocimientos sobre el tema de su trabajo.
- ✓ Creer que no vale la pena permitirse fantasear.

❖ BLOQUEO EMOCIONAL:

Se refiere a las inseguridades que puede sentir un individuo, algunos son:

- Temor a equivocarse o hacer el ridículo: hay veces que están demasiado pendientes a lo que piensen los demás, limitándose a si mismos.

- Aferrarse a la primera idea que se nos ocurre: son aquellas sobre las que no tenemos prejuicios.
- Rigidez de pensamiento: incapacidad para cambiar su propio sistema.
- Sobre motivación para triunfar rápidamente.
- Deseo patológico de seguridad
 - Temor a los supervisores y desconfianza de los compañeros y subordinados.
 - Falta de impulso para llevar adelante un problema hasta complementarlo y experimentarlo.
 - Falta de voluntad para poner en marcha una solución.
 - Otros bloqueos proceden del entorno, algunos de los más habituales serían las presiones del conformismo, la actitud autoritaria, la ridiculización de los intentos creativos, la sobrevaloración de recompensas o castigos, la excesiva exigencia de objetividad, la excesiva preocupación por el éxito, la intolerancia a las actitud lúdica, etc.

❖ **DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA**

Favorecer el desarrollo de la creatividad dentro del marco escolar encontramos una serie de activadores propuestos por López y Recio (1998, p.53) que consideran tres factores fundamentales en la formación del niño, los cognitivos, afectivos y sociales:

ACTITUD ANTE LOS PROBLEMAS:

- Lograr que los problemas a los que se enfrenta el alumno tengan un sentido para él.
- Motivar a los alumnos a que usen su potencial creativo.
- Concienciarlos acerca de la importancia que tiene utilizar la creatividad en la vida cotidiana.
- Estimular su curiosidad e invitarlos a analizar los problemas desde diferentes perspectivas, así como a redefinirlos de una manera más adecuada.
- La forma de usar la información.
- Enfatizar la importancia de aplicar los conocimientos y no solo memorizarlos.
- Estimular la participación de los alumnos a descubrir nuevas relaciones entre los problemas de situaciones planteadas.

- Evaluar las consecuencias de sus acciones y las ideas de otros, así como presentar una actitud abierta de relación con dichas ideas y propiciar la búsqueda y detección de los factores clave de un problema.

USO DE MATERIALES.

- ✓ Usar apoyos y materiales novedosos que estimulen el interés.
- ✓ Usar anécdotas y relatos en forma analógica y variar los enfoques durante la dinámica de clase.
- Clima de trabajo.
- Generar un clima sereno, amistoso, y relajado en el aula.
- Como complemento a todo esto podemos añadir una lista de los facilitadores más importantes para la manifestación de la creatividad.
- ✓ Perpetuar la curiosidad del niño.
- ✓ No tener miedo a equivocarse.
- ✓ Fomentar la fantasía, así como la orientación a la realidad.
- ✓ Alentar la interacción con las personas creativas.
- ✓ Promover la diversidad y la individualidad.

❖ OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS DE CREATIVIDAD

¿Aumentar en forma espectacular la capacidad de la gente para producir nuevas ideas. Mejorar y aumentar la capacidad para aplicar dichas ideas.

Adquirir la capacidad de pensar en términos de procesos, es decir, ir al interior de las cosas, y no quedarse en la superficie de los objetos y los resultados finales. Desarrollar tácticas para afrontar problemas difíciles y

aparentemente indisolubles. Romper patrones de pensamientos estereotipados y rígidos. Interactuar satisfactoriamente con el entorno o medio ambiente, resolviendo con tino problemas y tomando las decisiones adecuadas.

PERSONALIDAD CREATIVA.

La creatividad es un conjunto de actitudes ante la vida que involucra cualidades no sólo de carácter intelectual o cognoscitivo, sino también emocionales, sociales y de carácter. Mencionaremos los elementos cognoscitivos, afectivos y volitivos que debe poseer una persona eminentemente creativa

f) METODOLOGÍA

Para la realización de la investigación, se utilizarán los siguientes métodos y técnicas:

MÉTODO CIENTÍFICO: Se utilizará en todo el proceso de investigación, iniciándose con el planteamiento del problema, la formulación de los objetivos, el desarrollo y explicación de los conceptos de las variables que se exponen en el marco teórico, para culminar con las conclusiones y recomendaciones.

MÉTODO INDUCTIVO – DEDUCTIVO.- servirá en el proceso de observación ya que, a través de este podremos arribar a juicios, conceptos y premisas para llegar a la formulación de conclusiones.

MÉTODO DESCRIPTIVO: Se utilizará para procesar y describir la información de campo recolectada y así poder obtener los resultados y conclusiones finales.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

LA ENCUESTA: Se aplicará a las maestras del establecimiento las mismas que estarán dadas por preguntas concretas para recoger información sobre la utilización de los juegos en la jornada diaria de trabajo que realizan con los niños.

GUÍA DE OBSERVACIÓN: Se observará durante cinco días a los niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela investigada, con la finalidad de determinar el desarrollo de la Creatividad.

POBLACIÓN

Se trabajará con la totalidad de niños que se encuentran matriculados en el Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Teniente Hugo Ortiz" Nro.1 de la Ciudad de Loja, en sus dos Paralelos: A, B. (60 niños) y con las 2 maestras parvularias del Primer Año de Educación Básica de la Institución Investigada.

ESCUELA FISCAL MIXTA TNTE. HUGO ORTIZ NRO. 1			
Paralelos			Maestras
	Niños	Niñas	
“A”	12	18	1
“B”	14	16	1
Total	26	34	2

Fuente: Registro de matrículas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “tnt. Hugo Ortiz N°1”

Elaboración: I investigadora

g. Cronograma de actividades

Fecha Actividades	2012-2013																															
	Junio				Julio				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero							
	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				
Presentación del tema	X	X	X	X																												
Desarrollo de la problemática					X	X	X																									
Formulación de objetivos									X	X	X	X																				
Recopilación bibliográfica													X	X	X	X																
Construcción del proyecto																	X	X	X	X												
Elaboración de instrumentos																					X	X	X									
Trabajo de campo																							X	X	X							
Elaboración de resultados																									X	X	X					
Elaboración del informe final																										X	X					
Sustentación pública y grado																										X	X	X				

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS HUMANOS

Investigador: Susana María Curay Rey

Director(a) de tesis y Asesores

Directora y personal del Centro “Teniente Hugo Ortiz Nro. 1”

Niños de los Paralelos A, B, del Primer Año de Educación Básica del Centro “Teniente Hugo Ortiz” Nro. 1 de la Ciudad de Loja.

RECURSOS MATERIALES

Computador con conexión a Internet

Impresora

Material bibliográfico (libros, revistas, etc.)

Papelería para encuestas

Papelería para las entrevistas

Formularios de las encuestas.

Hojas para tabular datos

Fichas

Grabadora.

Hojas de papel bond.

Material de escritorio: Libretas de apuntes, resaltadores, esferográficos, borrador, etc.

FINANCIAMIENTO

Recursos	Valor
Compra de material bibliográfico	500
Computadora	400
Conexión a Internet	70
Impresora	65
Material de escritorio y papelería	15
Elaboración del informe final	25
Empastados	10
Transporte	60
T o t a l	1145,00

I. BIBLIOGRAFÍA

W10. FERNÁNDEZ Y VALDERRAMA (1998). El niño en edad preescolar y los efectos del primer grado. Trabajo Especial de Grado para optar por el título de Técnico Superior en Preescolar, Instituto Isaac Newton. Guarenas, Estado Miranda

OTSON, ROBERTH. “Psicología infantil”. Madrid 1977. 11. **López, H.** (1998) Influencia de los juegos Didácticos en el aprendizaje de la **Lengua en** el Primer Grado de Educación Básica: Algunas Proposiciones. Caracas: Universidad Nacional Abierta.

POGGILY J. Estrategias de aprendizaje para Educación Básica. México. (1997). Pag.140

LÓPEZ, H. (1998) Influencia de los juegos Didácticos en el aprendizaje de la Lengua en el Primer Grado de Educación Básica: Algunas Proposiciones. Caracas: Universidad Nacional Abierta.

WOTSON, ROBERT. “Psicología infantil”. Madrid 1977.

<http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juego>

WOTSON, ROBERTO. “Psicología infantil”. Madrid 1977.

http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html

1977.libreria Paidós. /CREATIVIDAD.asp

Autot.wordpress.com/2007/04/13/caracteristicas-de-la-creatividad/

Autor patricio Vargas [buenastareas.com/ensayos/Proceso-Investigativo/442766](http://www.buenastareas.com/ensayos/Proceso-Investigativo/442766).

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Proceso-Investigativo/442766.html>

http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html

http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/Joc_Psicologia.pdf

Psicología Online. Todos los Derechos Reservados.

Clínica Psicológica V. Marx - Sueca (Valencia, España) - Tlf. (+34) 96 170 15 53



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERAS DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

**ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DEL CENTRO EDUCATIVO
“TENIENTE HUGO ORTIZ N°1” DE LA CIUDAD DE LOJA PARROQUIA EL
VALLE.**

Estimadas maestras dígnese contestar el siguiente las siguientes preguntas. El mismo que servirá para obtener información acerca del juego, acudimos a usted para que con sinceridad nos conteste las siguientes preguntas.

1.- ¿Planifica usted en la jornada de trabajo actividades de Juego?

(SI) (NO)

2.- ¿Utiliza juegos en la jornada diaria de trabajo?

Siempre () A veces () Nunca ()

3- ¿Qué clase de juegos pone en práctica con los niños?

- juegos tradicionales
- juegos dramáticos
- video juego
- juegos sujetos a reglas

4.- ¿Cree usted que el juego tiene relación con el desarrollo de la creatividad?.

Explique.....
.....

6.- ¿Cuentan con materiales para el desarrollo del juego en el salón de clase?.

- rompe cabezas
- bloques de madera
- plastilina
- legos
- juguetes

7.- ¿Emplearía usted video juego para despertar la creatividad de los niños?

Si () No ()

Porque.....

8.- ¿El Centro Educativo cuenta con los siguientes Juegos:

- Rodadera
- Sube y baja
- Columpios
- área verde

GRACIAS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACION EL ARTE Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ Nro. 1 DE LA CIUDAD DE LOJA PARROQUIA, EL VALLE.

LUNES



Actividad: Utilizando materiales del medio realiza un paisaje.

Materiales: Materiales del medio

Evaluación

Realiza creativamente con material del medio el paisaje.	MS
Realiza la mitad del paisaje	S
Realiza menos de la mitad y poca creatividad	PS

MARTES



Actividad: Juego con legos

Materiales: Arma un puente, una casa, un carro y una cama.

Evaluación:

Arma creativamente las cuatro figuras.

MS

Arma tres figuras.

S

Arma dos figuras.

PS

MIÉRCOLES



Actividad: Troza y pega papel dentro de las figuras.

Materiales: Diferente clase de papel.

Evaluación:

Desarrolla toda la actividad.

MS

Desarrolla la actividad pero con mucho esfuerzo.

S

Desarrolla la actividad a medias.

PS

JUEVES



Actividad: Juego de modelado de plastilina de la familia.

Materiales. Plastilina, tablero.

Evaluación.

Modela creativamente a su familia MS

Modela solo dos miembros de la familia. S

Modela un solo miembro de la familia. PS

VIERNES



Actividad: Juego de rompe cabezas libre

Materiales: Rompecabezas.

Evaluación:

Arma creativamente todo el rompe cabezas

MS

Arma la mitad del rompe cabezas.

S

Arma pocas piezas del rompe cabezas.

PS

ÍNDICE

Portada.....	I
Certificación.....	II
Autoría.....	III
Agradecimiento.....	IV
Dedicatoria.....	V
Esquema de tesis.....	VI
a. Título.....	1
b. Resumen.....	2
Summary.....	3
c. Introducción.....	4
d. Revisión de Literatura.....	7
e. Materiales y Métodos.....	21
f. Resultados.....	23
g. Discusión.....	45
h. Conclusiones.....	46
i. Recomendaciones.....	47
j. Bibliografía.....	48
k. ANEXOS.....	40
Índice.....	127