



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

TÍTULO

El juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014 – 2015.

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

AUTORA

Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga

DIRECTORA

Dra. Ana Lucía Andrade Carrión Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR
2016

CERTIFICACIÓN

Dra. Mg. Sc.

Ana Lucía Andrade Carrión

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

CERTIFICO:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes en concordancia con el mandato de Art. 139 de Reglamento de Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y educación Parvularia, titulada: El juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014 – 2015, de la autoría de Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, Enero del 2016



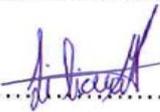
.....
Dra. Ana Lucía Andrade Carrión Mg. Sc

AUTORÍA

Yo, Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repertorio Institucional – Biblioteca Virtual.

Autor: Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga

Firma:..........

Cédula: 1104101306

Fecha: Febrero del 2016

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

Yo, Lilibiana del Rocío Arévalo Luzuriaga, declaro ser autora de la tesis titulada: **El juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014 – 2015.** Como requisito para el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que confines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad; a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Loja, a los quince días del mes de Febrero del dos mil dieciséis.

Firma:

Autor: Lilibiana del Rocío Arévalo Luzuriaga

Cédula: 1104101306

Dirección: Loja; Ciudadela Electricista; Calle José Rizal entre José María Vivar Castro y Leonardo Davinci

Celular: 0967656616 - 072547898

Correo Electrónico: negritadelro@hotmail.com

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTORA DE TESIS: Dra. Ana Lucía Andrade Carrión Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

PRESIDENTE: Lic. Rosita Fernández Bernal Mg. Sc.

VOCAL 1: Dra. Daisy Alejandro Cortés Mg. Sc.

VOCAL 2: Dra. Imelda Esparza Guarnizo Mg. Sc

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja, el Área de la Educación, el Arte y la Comunicación y la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, que por su labor incondicional en la formación de profesionales, con un alto espíritu de servicio y responsabilidad a la sociedad.

Mi gratitud a mi directora de tesis la Dra. Ana Lucía Andrade Carrión Mg. Sc., que con su apoyo logré llevar a cabo la presente investigación y me supo guiar por el camino de la superación.

A las Directoras, maestras, niñas y niños de los Centros de Desarrollo, por haberme proporcionado de manera espontánea la información requerida para llevar a cabo el presente trabajo investigativo.

Autora

DEDICATORIA

Los pensamientos de este trabajo de investigación, está dedicado principalmente a Dios, a mi familia quienes a lo largo del transcurso de mis estudios han velado y han sido un apoyo a cada instante, depositando su confianza en mí, pero sobre todo por su gran esfuerzo y sacrificio. A Dios, porque ha estado en todo momento, guiándome, cuidándome y dándome fortaleza para continuar; en especial a mi hija, mi esposo y mis padres que son mi pilar fundamental en mis estudios y sobre todo por quienes día tras día los deseos de superarme y ser mejor. Es por ello que he podido ir avanzando y llegar a la meta realizando mis sueños.

Con cariño y admiración.

Liliana Arévalo

MATRÍZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
Tipo de documento	Autor/nombre del documento	Fuente	Fecha año	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS Desagregaciones	OTRAS OBSERVACIONES
				Nacional	Regional	Provincia	Cantón	Parroquia	Barrios Comunidad		
TESIS	Autora Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga El juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014 – 2015.	Universidad Nacional de Loja	2016	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	San Sebastián	El Sagrario	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ESQUEMA DE LA TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE LA TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY
 - 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
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

El juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014 – 2015.

b. RESUMEN

La presente investigación denominada: El juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014 – 2015. Tiene como objetivo general: Considerar la importancia del juego por rincones como herramienta eficaz para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años. Con la finalidad de darle valor al juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo para mejorar esta problemática. Para lo cual se utilizaron el método científico, deductivo, inductivo, descriptivo, estadístico y el método analítico - sintético. Para esto se aplicó como técnicas e instrumentos la ficha de observación, que se aplicó directamente a los niños y otra ficha de observación directamente a los rincones de juego de las cuales se verificó conductas, cualidades, uso de materiales y el desenvolvimiento por rincones de los niños, también la entrevista que fue dirigida a los docentes a través de la cual, nos facilitó información acerca de comportamientos, avances que se dan en los niños al enfrentarse con los rincones de juego y por último se utilizó actividades, aplicadas a aquellos niños que mostraron más dificultad al trabajar con rincones que favorecen el desarrollo del pensamiento creativo. A la muestra de estudio de dos salones denominados “conejos grises” 21 niños y “conejos cafés” 20 niños con un total de 41 niños. Los resultados de la entrevista a las docentes del Colegio se pudieron comprobar que tienen un conocimiento del pensamiento creativo, así como saben el manejo del juego por rincones teniendo en cuenta que en esta institución trabajan con la metodología del juego por rincones. De la guía de observación a los niños se pudo comprobar que en un alto porcentaje demuestran creatividad en los rincones de juego, participando cooperativamente. En la guía de observación a los rincones se pudo obtener que más de la mitad de los rincones son aptos para el desarrollo de la creatividad. Se puede concluir que los rincones de juego son aptos para el desarrollo de la creatividad en niños.

SUMMARY

This study is titled: Play corners for the development of creative thinking in girls and boys at the early childhood education level Inicial II between the ages of 4 and 5 at the Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo School in the city of Loja during the 2014-2015 school year. The main objective of the study is to evaluate the importance of play corners as a tool for developing creative thinking for boys and girls in the early childhood education level Inicial II from 4 to 5 years of age with the hope of better appreciating this tool in relation to the challenge of developing creative thinking. To these ends, the following methods have been used in this study: the scientific method, deductive reasoning, inductive reasoning, description, and statistical analysis. Data was collected using observation rubrics to verify behavior, qualities, use of materials and use of play corners by children; as well as through interviews with teachers to gain information about conduct and growth on the part of children who use the play corners; and finally, activities were used, which favor the development of creative thinking. Our study sample came from two classrooms: one, “gray bunnies” with 11 girls and 10 boys and the other, “brown bunnies” with 10 girls and 10 boys for a total study sample of 21 girls and 20 boys. The teacher interviews revealed that teachers at Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo School understand creative thinking and also know how to employ play corners, as these are part of the methodology of the institution. The observation guide revealed that a high percentage of children demonstrated creativity in the play corners and used cooperation. The observation guide also revealed that more than half of the play corners are satisfactory for developing creativity.

c. INTRODUCCIÓN

Los rincones son una propuesta metodológica para el trabajo sumamente interesante, puesto que implica la construcción de conocimientos a través de actividades lúdicas y significativas, que conllevan la experimentación, manipulación de diversos objetos, revivir situaciones, recrear roles, entre otras actividades a través del juego y del juego trabajo. El juego durante la etapa preescolar es de vital importancia, ya que se lo considera como una herramienta básica de enseñanza – aprendizaje, más aún cuando se trata de juego simbólico, y este proporciona a los niños y niñas experiencias, conocimientos y herramientas útiles para la vida. Al ser el juego una parte trascendental de la vida de los niños y las niñas, es vital para ellos la necesidad de moverse, correr, saltar, gritar. La metodología de rincones es poco conocida en nuestro contexto, existen pocas escuelas que la aplican, a pesar de que se basa netamente en la construcción de aprendizajes a través de la experimentación de espacios delimitados con determinada función, no ha sido tomada en cuenta al momento de pensar y reflexionar sobre la educación en el país.

En la actualidad el pensamiento creativo ha tomado un espacio muy importante tanto en la vida personal y académica; sin embargo, pocos saben que es y que lo compone, presentando así diversas interpretaciones y no todas muy correctas. Y como actividad humana que resulta ser es importante analizar los diferentes factores que pueden condicionar tanto al desarrollo de la potencialidad creativa de los niños como a lo que podemos definir como “personalidad creativa”.

Para ello se propuso los siguientes objetivos específicos:

Analizar el juego por rincones y su influencia en el pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014-2015.

Evaluar el desarrollo del pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014-2015

Verificar a través de actividades cómo el juego por rincones desarrolla el pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014-2015.

La metodología que se utilizó fue el método científico, el cual estuvo presente en toda la investigación con el que se desarrolló el avance de la presente investigación, así también, el método deductivo que sirvió de guía para la recolección e interpretación de conceptos; el método inductivo permitió estudiar hechos particulares en el colegio mencionado objeto de la presente investigación mediante el acercamiento y visita al mismo; método descriptivo fue imprescindible ya que permitió describir, explicar y detallar el problema de la presente investigación. Ayudó a delimitar el problema, y la recolección de datos, y por último, el método estadístico que guió la organización de los datos obtenidos en los cuadros estadísticos, así mismo facilitó la representación gráfica de la información para ayudar a la comprensión e interpretación. Como instrumentos se utilizó la entrevista aplicada a las docentes del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo del subnivel inicial II de 4 a 5 años, también se aplicó la guía de observación a los niños de este mismo grupo y otra guía de observación directamente para los rincones de juego. Y por último se aplicó las actividades de juegos para aquellos niños que tienen un porcentaje bajo en el desarrollo de su pensamiento creativo. Se pudo concluir que los rincones de juego son aptos para el desarrollo de la creatividad en niños, ya que a través de ellos los niños manifiestan sus ideas, dan rienda suelta a su imaginación logrando ser más creativos con más ideas ampliando su pensamiento creativo. Se recomienda a las nuevas instituciones educativas innovar con nuevas sugerencias al trabajar mediante el juego por rincones y seguir actualizándose para desarrollar la creatividad en los niños de las nuevas generaciones, logrando buscar el mayor desarrollo mediante nuevos métodos de enseñanza.

El pensamiento creativo aún no es muy conocido su desarrollo en nuestros días es por eso que no se aplica actividades para su desarrollo. El incremento del pensamiento creativo nos da la habilidad de crear nuevas ideas la cuales ayudaran a salir adelante y avanzar en la sociedad en la que vivimos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Los rincones

De acuerdo a (Venegas, 2013)

En los rincones los niños pueden funcionar con bastante autonomía. Los rincones deben estar organizados en función de las necesidades del alumnado. La organización de estos grupos reducidos fomenta en los niños y niñas el trabajo en equipo. Los rincones potencian su iniciativa y el sentido de la responsabilidad

“Los posibles rincones de juego existentes en los salones de clase pueden ser el rincón de cocina, rincón de muñecas, rincón de peluquería, rincón de disfraces, rincón de coches, rincón del castillo, etc”. (Languia, 2008)

Origen de la propuesta de trabajo en rincones

Si bien es cierto que a ningún pedagogo en particular se le acredita la creación de los rincones de actividad, es necesario mencionar que los indicios de esta metodología se dieron durante el auge de la escuela nueva (primer tercio del siglo XX) ya que es en su apogeo donde se empieza a hablar de métodos, materiales y actividades diferentes a las tradicionales. Son expresamente los modelos pedagógicos de Heinrich Pestalozzi, Friedrich Froebel, Ovide Decroly, Rosa y Carolina Agazzi, María Montessori, Célestin reinet y John Dewey, los principales representantes que aportaron de una o de otra manera al enriquecimiento de la metodología en rincones. (Perello, Julio)

Hace muchos años atrás hubo varios pedagogos que iniciaron la metodología nueva de trabajar por rincones, pero desde hace muy poco tiempo que esto se ha llevado a cabo y ha dado muy buenos resultados que se está logrando en los niños nuevos aprendizajes a través del juego por rincones. Donde los niños llevan a cabo sus propias experiencias jugando y aprendiendo en la vida real, con material concreto a través de un juego.

Heinrich Pestalozzi

La metodología de Heinrich Pestalozzi vislumbra a los rincones de actividad, se empieza a ver al educado con otra perspectiva, ahora le pertenece a él la oportunidad de construir sus aprendizajes con libertad en un entorno natural, el que no limita su desarrollo solo al aula, sino también a compartir con la naturaleza y aprender de ella.

Según (Muhlhauser & Romo, 1998) proponen:

La utilización de materiales concretos que permitan a los niños y niñas lograr una experiencia sensorial a través de la percepción de las formas números y nombres de los objetos que les rodeaban y de esta manera construir un aprendizaje natural y espontaneo.

Aprender en un aula tradicional no va a tener el mismo valor que ese mismo aprendizaje pero trabajando con material concreto que nos brinda la naturaleza y este va a tener un aprendizaje a largo plazo antes que el anterior que va a ser a corto plazo.

Cuando el niño está en contacto con la naturaleza está en contacto con material concreto que puede percibir con su sentido y tendrá un mejor desarrollo de su motricidad fina, motricidad gruesa, percepción viso motriz.

Pestalozzi afirma que se debe partir de lo sencillo a lo complejo basándose en lo que la niña o niño conocen es decir su interior inmediato natural y cultural enfatizado en la formación no solo mental si no integral fomentada en tres actividades básicas, el trabajo del espíritu, la vida intelectual, el trabajo del corazón, la vida moral, es decir la vida práctica, la afectividad representa un rol muy importante para Pestalozzi puesto que si es la fuerza motivadora de nuestras acciones.

Friedrich Froebel.

Así mismo (Muhlhauser & Romo, 1998)

Friedrich Froebel sigue la línea de Pestalozzi, pero su énfasis está netamente dirigido para los niños y niñas de preescolar, a él se le atribuye la creación del Jardín de niños o Kindergarden; para él, el juego es muy importante, es una actividad transformadora y creadora, que junto a otras actividades tales como: cuidado de animales, actividades de expresión y de observación, entre otras situaciones, fortalecen el desarrollo integral de los infantes.

Este pedagogo es uno de los pioneros en fusionar juego y trabajo como una metodología aplicable a la enseñanza. Las actividades que Froebel propone para el Jardín de infantes son los juegos, las ocupaciones y los dones, que son diseñadas de manera que propicien el descubrimiento y el disfrute de los educandos mientras aprenden con el medio.

Froebel afirma que la espontaneidad y la naturalidad de los infantes permiten un mayor desenvolvimiento en el entorno de aprendizaje, ya que estas características, promueven un descubrimiento de los objetos casi por intuición.

La forma que se expone la labor con los dones en el espacio de aprendizaje supone, incluso, una distribución de materiales y espacios determinados, tal como se trabaja con los rincones de juego y juego – trabajo: es decir, que el método froebeliano es una de las primeras referencias de trabajo por rincones, de las que se tiene evidencia.

El aprendizaje de los niños mediante el juego es el más cercano para llenarlos de conocimientos de una manera divertida y amena ya que el niño descubre por voluntad propia siendo un juego mientras adquiere conocimientos y aprende mediante el medio. La actividad física que tienen los niños les permite un mejor acercamiento con la naturaleza mientras se divierten y aprenden nuevos conocimientos.

El juego por rincones es una idea de Froebel que da excelentes resultados dando del niño un mejor desarrollo de sus áreas de aprendizaje mientras este juega logra muchos avances en los objetivos que se proponga.

Ovide Decroly

Ovide Decroly se halla también como uno de los precursores de la Educación parvularia, puesto que presta una particular atención hacia los infantes, expresando que tienen la necesidad de vivenciar diversas experiencias que les permitan desarrollar sus habilidades y destrezas a través de distintas actividades de acuerdo a su edad, siendo el juego una de ellas, esto es:

De 3 a 4 años: juegos de observación concreta, asociación y expresión libre.

De 4 a 6 años: juegos para desarrollar la percepción (colores, formas y direcciones) la noción del tiempo (secuencias) e iniciación a la lectura y al cálculo.

Al ser partidario de una escuela activa, él propone la idea de partir desde los intereses de los educandos vinculados directamente con sus necesidades, formando así los denominados centros de interés, que se establecen de manera centralizada o múltiple en el aula, propiciando un ambiente lleno de experiencias enriquecedoras en las que los niños y niñas son partícipes de su propio aprendizaje. (Muhlhauser & Romo, 1998)

Para que el aprendizaje del niño sea enriquecedor debe estar rodeado de un ambiente apropiado para su aprendizaje donde haya un espacio delimitado acorde a la edad y al tema de aprendizaje.

Los centros de interés son una manera de organizar las actividades establecidas de acuerdo a como su nombre lo indica, a los “intereses reales” de los educandos, enfocados en un tema relacionado con aquel interés.

Decroly manifiesta que hay cuatro necesidades humanas básicas que se pueden desarrollar en los centros de interés:

- Necesidades de alimentación: alimentos, respiración, etc.
- Necesidad de luchar contra la intemperie: frío, calor, humedad, vientos, etc.

- Necesidad de defensa contra peligros y enemigos diversos: limpieza, higiene, lucha contra enfermedades, precauciones, contra accidentes, etc.
- Necesidad de actuar, de trabajar solidariamente, de descansar, de divertirse y desarrollarse.

A su vez, esas necesidades deben ser satisfechas basadas en cuatro principios que resumen el ideal de Decroly, a saber:

- Libertad, que le permite al niño /a ser auténtico/a.
- Individualización, que permite respetar las diferencias naturales.
- Actividad, que reconoce la necesidad de acción del niño/a.
- Intuición y globalización, que son abordados con la metodología de los Centros de Interés.

Con estas necesidades básicas a desarrollarse a través de actividades tanto de observación, expresión y recreación. Decroly plasma la idea de un aprendizaje no solo integral, sino de un aprendizaje participativo en el que se toman en cuenta las opiniones de los educandos respecto a lo que les interesa y motiva, respetando sus particularidades y diferencias; formulando así un nuevo esquema de trabajo en el aula. (Zapata, Oscar)

Para el aprendizaje del niño sería ideal la libertad para que se exprese de manera libre y sea a su manera mas no adquirida. Cada persona tiene sus diferencias por lo que cada uno posee su individualización que los caracteriza unos de otros. De por si el niño con ser niño tiene una actividad muy elevada que le permite experimentar todo lo que le rodea de manera que aprende con todo lo que está a su alrededor.

Rosa y Carolina Agazzi

Los primeros personajes femeninos que se interesaron por el trabajo con infantes son las hermanas Rosa y Carolina Agazzi, aportando a la educación parvularia el interesante método Agazziano en el que se puede notar claramente la formulación de los rincones de actividad.

Rosa Agazzi define al hombre como un ser que cumple con ciertas características, entre las cuales destaca:

- Sano: es un ser útil y capaz de trabajar.
- Bueno: es poseedor de una voluntad de conciencia recta
- Reflexivo: es un constante indagador de la verdad
- Activo: posee en si la capacidad de la acción, ser útil así mismo y a los demás.

El método Agazziano consiste en la realización de actividades cotidianas empezando desde la higiene personal hasta el juego libre con materiales del entorno. Todas estas actividades pretenden el desarrollo integral del educando, preparándolo para su vida futura. Para ellas es muy importante dejar a los educandos que aprendan por sí mismos, respetando su individualidad y necesidades, de manera que puedan construir sus aprendizajes de forma natural, espontánea y libre, enriqueciéndose constantemente del contexto que les rodea.

El juego de rincones se palpa concretamente en la metodología de las hermanas Agazzi, puesto que las actividades se plantean son diversas e implican una distribución y organización del espacio propios de los rincones.

En cuanto a la organización de los rincones que propusieron las hermanas Agazzi, podemos iniciar desde la posición circular de los pupitres y las mesas en el aula de clases, en las que todos los educandos podían observarse e interactuar entre sí.

Durante el juego libre, el espacio se adecuaba dependiendo de la actividad que se quería realizar, debido a que este tipo de juego presenta varias opciones, por ejemplo: “juegos sociales como la casa, el almacén, museos” por lo tanto, los materiales utilizados en cada rincón eran apropiados para desarrollar una actividad específica, resaltando que los objetos de cada área de juego eran extraídos del contexto cotidiano de los infantes.

María Montessori

Otra mujer importante involucrada en la educación inicial es María Montessori, cuya labor como docente e investigadora ha trascendido hasta la actualidad.

María Montessori apoya su método pedagógico en la psicología y antropología, especialmente en la evolutiva, para conocer el desarrollo de los niños y niñas y respetar sus procesos naturales.

Su trabajo estuvo dedicado, primeramente, a niños con necesidades educativas especiales, y planteó ciertos principios que pudo revalidar con los infantes regulares, estos son:

Disciplina y libertad, sin utilizar castigos físicos ni psicológicos, para que los educandos se den cuenta de sus propias posibilidades y así disponer de sí mismos. Se da énfasis a los ejercicios de la vida práctica que se relacionan directamente con la educación de cada sujeto, utilizando diversos materiales como: telares, lavatorios y otros elementos caseros y de aseo. Montessori da primordial relevancia a la percepción y a los sentidos, a los cuales se educa a través de distintos ejercicios en los que se trabaje un sentido a la vez, tales como: tablas de diferentes texturas para el tacto, sabores para el gusto, olores para el olfato, clasificación de olores que se efectúa con los ojos cerrados; trabajando así con el equilibrio y la ubicación espacial; sonido y silencio para educar al oído. Igualmente se refiere a la iniciación escolar como la enseñanza de la lectura y la aritmética, utilizando para ello materiales concretos, también se abarca asignaturas como la música, el arte y la expresión.

Montessori afirma también las lecciones de tres tiempos, en las que todo educador debe fundamentar sus materiales y lecciones de aprendizaje, esta consiste en tres pasos: 1) Iniciación en el uso de material: aquí se relacionan las percepciones sensoriales con los nombres correspondientes de los objetos; 2) Reconocimiento de las características y propiedades de determinado objeto por parte de los educandos, momento en el que se detallan todas las particularidades de dicho objeto, se hacen comparaciones y símiles, además de la explicación de su utilidad; y 3) Recordar el nombre de los objetos aprendidos cuando se guardan los materiales en su lugar.

Con estos principios se marcan claramente las actividades que se deben desarrollar en cada uno de ellos, logrando así un aprendizaje integral, participativo, activo y valioso, puesto que a través de actividades cotidianas, los educandos aprenden haciendo y viviendo determinadas situaciones.

Los principios que fundamentan el método Montessori se resumen en cuatro solamente:

- El principio de libertad
- El principio de la actividad
- El principio de la vitalidad
- El principio de la individualidad

Todos estos principios están relacionados con la necesidad de movimiento que poseen los niños y niñas y la necesidad de liberar toda esa energía y potencial latente en el interior de los infantes, logrando su desarrollo integral a través del juego y de la acción.

Las actividades que se plantean son prácticas y aunque hoy en día nos parezcan fundamentales, en el siglo pasado fueron una total innovación, ya que se tomó otra postura con respecto a los niños y niñas y su desarrollo, tomando en cuenta necesidades, particularidades, procesos evolutivos, contexto mediato e inmediato y otros factores que constituyen la integridad y esencia del educando, postulados que son vigentes en la actualidad.

Cabe mencionar que al realizar estas actividades en el aula, se sugiere una necesidad de organizar el espacio de acuerdo a cada actividad, de tal forma que los educandos trabajen simultáneamente en diversas áreas, dándonos una idea precisa de la propuesta de rincones en el método Montessori. (Zapata, Oscar).

El juego en la vida del ser humano

El juego es esencial para la salud física y mental, es parte de la educación integral, es fundamental en la vida de la familia y la comunidad, el juego es una necesidad vital y, por ende, un derecho. (Bruner, 1993)

El juego por dentro

El juego puede realizarse de manera solitaria, involucrando a un solo individuo o en grupos. Pero es en el juego de grupos donde se alcanza la mayor socialización de los miembros al poner a prueba la capacidad de los mismos para la vida colectiva y el cumplimiento de las normas que el grupo impone.

La primera forma de aprendizaje de la vida cotidiana del niño la constituye el juego, que crea en él las condiciones necesarias para su desenvolvimiento en la futura sociedad y el respeto hacia las normas le garantiza una vida adulta participativa. (Cajigal, 1993)

¿Cómo se distribuyen los roles en el juego?

El grado de compromiso con la actividad lúdica trae consigo una mayor o menor participación de los niños dentro del juego, lo cual es la causa de diferencias en las formas de expresión de la participación individual y grupal.

“La distribución de los roles durante la actividad lúdica, puede realizarse de diferentes maneras y aunque a veces tiene relación con el juego específico, en otras ocasiones depende de los jugadores” (Cajigal S. C., 1998) .

La importancia de enseñar a jugar

En el marco de los juegos, ya sean estos reglados o no reglados por pautas externas, los niños se ven impelidos a ajustar sus acciones a las restricciones que se les imponen. Poder jugar supone aceptar estas condiciones y manejarse dentro de los límites que establecen. (Sarle, 2001)

Para que se utilizan los juegos con los niños

El juego es el que permite que la creatividad se exprese plenamente y con mayor frecuencia. Carl Jung citado por (Hausner, 2000) escribió: “El principio dinámico de la

fantasía es el juego que...parece ser contradictorio con el principio del trabajo serio. Pero sin este jugar con la fantasía, jamás ha visto la luz ningún trabajo creativo”

El juego es fundamental para la creatividad, es fundamental para el desarrollo del niño/a. Los niños pasan una enorme porción de tiempo jugando, y deben hacerlo porque es su mejor medio para aprender. Mejoran sus habilidades aprende hacer más creativo al momento de realizar cualquier actividad, el juego es una forma de distracción y diversión que hace felices a los niños.

Definición de la metodología de los rincones

De acuerdo a (Xnta, 2010) la metodología se da:

Los rincones de juego permiten aprender jugando, de forma lúdica y por experimentación. Es muy importante el uso de los rincones ya que a través de los mismos se puede conseguir, el desarrollo de la autonomía, desarrolla el gusto por aprender, permiten la experimentación y manipulación, de adecuan al ritmo personal de trabajo.

La metodología por rincones se define como la organización del espacio que permite el desarrollo de múltiples actividades en el aula, promoviendo el trabajo, tanto individual como colectivo; pero es preciso conocer los puntos de vista de algunos autores sobre la propuesta de trabajo por rincones; para posteriormente elaborar una definición referencial sobre los mismos.

Así mismo (García, 2009) manifiesta:

El juego por rincones pretende el desarrollo de la calidad de vida de los niños mejorando sus capacidades físicas y su relación con los demás. De este modo se mejora el bienestar humano y su salud física y psíquica, porque, entre otras cosas jugar es divertido y relaja. Ayuda a los niños a superar algunas dificultades de aprendizaje. El juego por rincones es el medio para entender e integrar mejor algunos conceptos, también, los rincones son unos espacios delimitados de la

clase donde los niños y niñas, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diversas actividades de aprendizaje. El planteamiento del trabajo por rincones responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas a fin de responder a las diferencias, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño o niña. (Bohórquez, María Aurora).

Según esta pedagoga, los rincones son espacios determinados de tal manera que los educandos puedan construir sus aprendizajes, ya sea individual o colectivamente, respetando ante todo sus particularidades, intereses y necesidades.

“Los rincones nos permiten organizar el aula en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente. Pueden ser de trabajo o de juego”. (Férrandez, 2009)

“La metodología por rincones es la forma de organizar pequeños grupos delimitados que efectúan simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje y que resulta el complemento perfecto a las actividades difíciles que se proponen” (Pruaño, 2010).

“Trabajar por rincones quiere decir organizar la clase en pequeños grupos que efectúan simultáneamente actividades diferentes”. (Silva, 2009)

El juego por rincones es una definición que incorpore lo mejor de los diversos precursores de la educación parvularia, podría considerarse como una forma de atender la diversidad de interés de niños y niñas, distribuyendo el espacio en áreas que posibiliten el juego simultaneo e interactivo del grupo y que estimulen la representación de roles y la consiguiente estimulación de habilidades y actitudes diversas. El juego de rincones estaría entonces dentro de los juegos socio dramático, junto a los llamados Centros de Interés y los Motivos de lenguaje o Expresión.

El docente debería ser un explorador junto con los alumnos desde otro punto de vista la exploración. Lo ideal es que el docente actúe como un guía, dando a los aprendices las consignas y colaborando cuando resulte imposible continuar sin su ayuda. (Rogozinski, 2001)

La propuesta del trabajo por rincones es importante porque nos permite descubrir una forma innovadora e integral de construir aprendizajes, de tal manera que los educandos tengan la libertad de aprender y desarrollarse a partir de experiencias que le brinda cada rincón.

Uno de los puntos importantes de esta metodología es que se respetan los ritmos de aprendizaje de cada individuo, puesto que todos somos diferentes y tenemos diversas necesidades e intereses, asimismo, aprendemos de diferentes maneras y a un ritmo que nos es propio.

Otro aspecto importante de esta propuesta es que se respeta la opinión del educando, en el momento en que el decide que hacer y cómo hacerlo, tomando en cuenta la individualidad y libertad del educando.

Al ser una metodología integral, es decir, que complementa trabajo y juego, los educandos pueden satisfacer sus demandas de acción, movimiento, manipulación descubriendo, conocimiento, es decir, características que les son naturales a los niños y niñas.

Es preciso fomentar una vivencia agradable mediante los rincones de actividad, porque en ellos los educandos aprenden y desarrollan un sinnúmero de habilidades y destrezas, porque las actividades que realizan en ellas también depende de su accionar, tomando conciencia del entorno que les rodea.

Los rincones brindan la posibilidad de descubrir por medio de la acción, la cual es otra manera importante de crear un aprendizaje significativo por sí mismo. (Medrano, 2009)

Los educando aprenden simultáneamente cuando juegan, saltan, bailan, descubren, manipulan, gritan, ríen, experimentan.

La propuesta de trabajo en rincones es una experiencia enriquecedora para los educandos, ya que da apertura a que se desarrollen los procesos de enseñanza – aprendizaje de una manera individual, pero a la vez cooperativa, partiendo desde

los intereses y necesidades particulares de cada individuo, y que mejor que haciéndolo a través del juego, puesto que las actividades lúdicas son una oportunidad de crecimiento y aprendizaje. (Rodríguez, 1985)

La escuela, como institución que se hace cargo de la educación de los niños y niñas, debe considerar la historia del niño, hecha de conquistas y progresos dentro de su ambiente familiar y social. Cada alumno es diferente del otro; sus experiencias anteriores, sus intereses y sus posibilidades han de ser el punto de partida de su información. Tampoco todos tienen la misma capacidad para adquirir y consolidar sus propios aprendizajes. Habrá que respetar, pues, su ritmo personal y su tiempo preciso. Si consideramos que todos los niños y niñas no tienen las mismas necesidades ni el mismo ritmo de trabajo, debemos buscar el marco adecuado que haga posible acoger esta diversidad.

Organizar la clase por rincones es una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño o, dicho de otra forma, es un intento de mejorarlas condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos. Los rincones, entendidos como espacios de crecimiento (Quinto Borghi, 2005), facilitan a los niños y niñas la posibilidad de hacer cosas, a nivel individual y en pequeños grupos; al mismo tiempo, incitan a la reflexión sobre qué están haciendo: se juega, se investiga, se explora, es posible curiosear, probar y volver a probar, buscar soluciones, concentrarse, actuar con calma sin la obsesión de obtener resultados inmediatos a toda costa.

Para llevar a cabo este planteamiento, es necesario cambiar la organización del espacio escolar y la estructura del grupo tradicional, donde todos los niños realizan la misma tarea bajo la supervisión del maestro.

La organización de las unidades de Educación infantil y Educación Preescolar por rincones es una metodología, que consiste en distribuir con una intención determinada los espacios del aula. Supone crear espacios que den respuesta a las necesidades que los niños y niñas tienen que aprender a jugar, y relacionarse. Se establecen, por ejemplo, rincones de juego, simbólico, como el rincón de la tienda, y otros como el rincón de las construcciones, el rincón de agua, etc.

Según nuestras intenciones pedagógicas, en la organización de rincones se manejan dos conceptos que son complementarios: el rincón de actividad (taller o rincón de trabajo) y el rincón de juego. El primero se refiere más a los aprendizajes y procedimientos escolares, y el segundo a los lugares del aula donde los niños y niñas juegan.

Previamente a la organización de un rincón debemos considerar:

- La edad de todos los niños y niñas que tendremos en el aula, su madurez psicológica y física, su nivel de autonomía o su discapacidad.
- La disposición del conjunto del aula, sus espacios y sus posibilidades.
- El número de niños que podrán estar a la vez en cada espacio.
- El tiempo que se pasara en cada rincón y las normas que deben cumplir los niños para pasar de un rincón a otro.
- El número de rincones que mantendremos fijos o móviles según nuestras necesidades de programación o el espacio disponible.
- Los proyectos, planes, talleres que se realicen durante el curso.
- Las formas de observación y registro de las tareas, así como la valoración del progreso de los niños.

Qué materiales pondremos en cada espacio está en función de los objetivos y de los rincones que nos propongamos. Los materiales, como ya sabemos, deben cumplir las características de seguridad y adecuación, tamaño, no toxicidad, calidad de las piezas, etc. Los objetivos están en nuestra programación y están ligados al desarrollo de capacidades y competencias.

Primero se debe pensar en los objetos más grandes, los muebles, las estanterías, las alfombras, las moquetas, etc.; son los más difíciles de mover, los que más delimitan las zonas, y los que determinaran cómo colocaremos otros materiales más pequeños, como los juegos de mesa.

En todo momento debemos tener en cuenta las dificultades que se pueden generar a los niños y niñas con necesidades educativas especiales o con alguna discapacidad.

En segundo lugar, debemos aprovisionarnos del material específico. Podemos encontrarnos en los almacenes de materiales escolares autorizados, allí encontraremos de todo: cocinitas, cacharritos, bañeras, muñecos, juegos de mesa, carritos, etc., que cumplen con la normativa de calidad de Unión Europea y de España, la norma CE y la de AENOR.

Hay otros materiales, que debidamente reparados, asegurados y controlados por el educador, son perfectos para algunos rincones, como la ropa vieja, trapos, botellas de plástico para hacer bolos, pinzas de la ropa, latas y botes, cajas de cartón de todos los tamaños, etc.

Una vez configurado el espacio lúdico, es conveniente presentarlo al grupo de niños de forma motivadora y explicar las normas del funcionamiento, indicando qué es lo que se puede hacer en cada rincón y cómo hacerlo.

Para que la experiencia lúdica – educativa sea completa, hay que asegurarse de que todos los niños pasan por todos los rincones. Para solucionar eso se puede, por ejemplo, llevar un panel con gomet de colores donde se indican las tareas que ha hecho cada uno.

Además de este seguimiento, se debe controlar el progreso de los niños en el desarrollo de sus capacidades y si la tarea educativa que hemos diseñado para cada rincón está cumpliendo con su función. Es recomendable que el educador o educadora lleven un registro de observaciones.

Algunos ejemplos de rincones

Los rincones de juego más habituales suelen ser los dedicados al juego simbólico, como el rincón de los disfraces, el rincón de la casita, el de la cocina, la tienda, el hospital.. ¡la peluquería!

Otros rincones interesantes son los siguientes:

- El rincón de descanso: con cojines, cuentos para leer o música.
- El rincón de construcción: con cajas, tubos, bloques de madera, etc.

- El rincón de experimentos: con pajitas, botes, pinturas de colores, etc.
- El rincón de juegos de mesa.
- El rincón con los materiales para el juego heurístico

El pensamiento creativo

La imaginación de la humanidad y la capacidad de aplicarla para solucionar problemas nos ha permitido desarrollarnos más allá de nuestros sueños. El cambio creativo hace que el mundo gire: aquello que era una solución ayer, no puede serlo hoy. (Waisburd, 2009).

Se podría discutir si la solución creativa de problemas es responsable de cosas como la creación de la rueda, las herramientas de trabajo, el helado y las computadoras, para nombrar solamente algunos ítems, pero en un mundo que presenta acelerado cambio, es importante tener la capacidad de solucionar creativamente los problemas.

Entendemos por pensamiento creativo en la adquisición del conocimiento un modo particular de abordaje cognitivo que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez, y funciona como estrategia o herramienta cognitiva en la formulación, construcción y/o resolución de situaciones problemáticas en el contexto de aprendizaje, dando lugar a la apropiación del saber.

A diferencia de aproximaciones dirigidas a identificar la creatividad artística, en la aproximación al pensamiento creativo buscamos la comprensión de los procesos cognitivos que se ponen en juego en el aprendizaje, por medio de los métodos y conceptos de la psicología cognitiva constructivista. El pensamiento creativo en la adquisición del conocimiento optimista el aprendizaje o cambio conceptual.

Cuando hablamos de pensamiento creativo nos referimos a las pautas en cierta forma “novedosas” que puede implementar un estudiante en la adquisición del conocimiento, formas particulares de resolver las situaciones presentadas en un contexto educativo determinado, presencia en la conciencia de una configuración de viejas ideas en patrones distintos. (Freiría et al., 1996).

En nuestra práctica docente, corroborada por los proyectos de investigación que hemos desarrollado, observamos que en el proceso de enseñanza – aprendizaje participan dos formas generales de actividad cognitiva, a las que hemos llamado pensamiento canónico y pensamiento creativo (concebido como instrumento cognitivo).

Nuestra concepción del pensamiento creativo está relacionada con la propuesta de Guilford de aptitudes de producción divergente como fuentes potenciales de talento creador para la generación de ideas nuevas. El pensamiento creativo incluye las funciones de fluidez, flexibilidad y elaboración en las operaciones de producción y resolución de problemas de aprendizaje.

Si bien el pensamiento creativo en la adquisición del conocimiento se complementa con la utilización de pensamiento canónico (que definimos como el que se desarrolla conforme a esquemas y preceptos preestablecidos) este último aunque es también necesario para cierto tipo de aprendizaje, puede convertirse en obstáculo cuando da lugar a estrategias excesivamente reproductivas.

En el abordaje instruccional es necesario establecer las diferencias entre el primero que favorece una adquisición significativa del conocimiento y este último entendido como el tipo de pensamiento que se desarrolla conforme a procesos basados en lo memorístico, no analítico, reiterativo, etc., llegando a dificultar una verdadera adquisición cognitiva.

El pensamiento creativo es una modalidad cognitiva que permita encontrar soluciones a problemas diversos, tomándolos de manera original; en este aspecto se opone al pensamiento canónico, en tanto éste es reproductivo. Contribuye a un mejor aprovechamiento académico, porque su implementación permite adquirir un conocimiento significativo creador.

“El pensamiento creativo (ideas creativas empleadas en un contexto cognitivo) se ubica dentro del realismo creativo en tanto éste es definido como aquellas ideas creativas que toman contacto con hechos de la realidad cotidiana” (Smith, Ward Finke, 1995).

Al hablar de pensamiento creativo es necesario puntualizar que no hablamos de grandes descubrimientos sino de las situaciones particulares que puede enfrentar un sujeto en el contexto del aprendizaje. Así, la configuración de viejas ideas en patrones distintos de aquellos que fueron experimentados es una forma de pensamiento creativo.

El pensamiento creativo puede consistir tanto en la aplicación de un esquema de conocimiento novedoso a una situación conocida o reiterada como la aplicación en un esquema conocido a una situación nueva o diferente.

Mediante su implementación se plantea una nueva forma de encarar enseñanza – aprendizaje, donde el proceso de aprender se inviste con nuevas significaciones, al tratar de que el alumno incorpore el modelo de aprender a aprender.

El avance de estas estrategias pedagógicas que suponen pensamiento creativo posibilita que el estudiante pueda replantearse su lugar de “escriba” permanente de palabras ajenas y repetidor dependiente y pase a ocupar el lugar de sujeto crítico, en permanente proceso de desarrollo, constructor de su propio aprendizaje. (Casal, 2003)

El pensamiento creativo optimiza la enseñanza – aprendizaje, al encarar de manera re organizativa los contenidos, permitiendo actos de inteligencia creativa, y puede ser desarrollado. Este tipo de pensamiento lleva una estructuración del campo, distinto del procedimiento puramente mnémico, pasivo, porque lo fundamental para comprender un problema y darle una solución productiva es captar sus rasgos estructurales.

Adquirir conocimiento implica comprensión activa, producción de nuevo conocimiento, desarrollo de interés investigativo, abordaje de la solución de las situaciones – problema mediante estrategias no preestablecidas. Debemos señalar también que el pensamiento creativo no debe ser considerado desde el punto de vista de un conjunto o listado de indicaciones y reglas fijas a seguir, porque eso sería contrario al mismo.

El pensamiento creativo es un instrumento o estrategia cognitiva constituido por modos significativos de acercarse al objeto; es acción-transformación, construcción meteorización del conocimiento. Es del orden del descubrimiento y la sorpresa.

Reconfigura la situación o problema para aprehenderla y, una vez surgido, instituye estrategia de aprendizaje. Considera las interrelaciones del objeto con otros contenidos, va al núcleo, desestructura, reconfigura, plantea interrogantes, construye significado.

Enmarcado en un realismo creativo, consiste en un acercamiento lúdico exploratorio al conocimiento con empleo de imaginación y libertad sin perder juicio, sistematización y elaboración conceptual.

Actitudes y aprendizaje

Puesto que las creencias y actitudes desempeñan un papel tan prominente en los seres humanos, es esencial tener en cuenta el concepto de actitud a propósito de la creatividad y la educación.

La creatividad es una actitud. En la experiencia docente podemos encontrar otro tipo de actitudes: falta de motivación del alumnado, desinterés, etc., que atentan no solo contra un aprendizaje creativo sino contra toda posibilidad de aprendizaje.

Como explicación, se supone generalmente el acento en factores sociales, institucionales y económicos. Pero es dable observar que, aun con la vigencia de esos mismos factores, alumnos provenientes de instituciones educativas o entornos donde está valorada la actitud de estudiar son estudiosos y están motivados para serlo.

Solución creativa de problemas. Métodos y herramientas

La imaginación es la llave de oro para la solución de problemas.

En la mayoría de la gente el tipo de dificultad determina el proceso a seguir. Intuitivamente se sigue una estrategia, aunque la mayoría no sea consciente. Las personas, en su vida cotidiana, utilizan métodos para la resolución de problemas – algunos muy creativos – que son absolutamente diferentes de los que se enseñan en las instituciones educativas.

Según (Violant, 2005) “la resolución de problemas es un proceso cognitivo complejo que implica conocimiento adquirido. Consiste en un conjunto de actividades mentales y conductuales, que suponen factores cognitivos, afectivos y conativos” (p. 134).

Generalmente, los métodos proporcionan un marco para ayudar a organizar pensamientos, principios o pautas para aumentar la eficacia y alcanzar la meta. Las herramientas de pensamiento pueden asistir en una variedad de vías, brindar diversas perspectivas, generar nuevas ideas mejorar la selección o evaluación de opciones y planear la puesta en práctica de las soluciones.

Un método creativo de solucionar problemas puede incluir los siguientes pasos: reconocer el problema, recopilar la información, identificar el problema exacto, generar soluciones potenciales, evaluar las soluciones, seleccionar una y ponerla en práctica.

Creatividad y pensamiento creativo

El juego enriquece la creatividad. Se debe controlar el progreso de los niños en el desarrollo de sus capacidades y su tarea educativa que hemos diseñado para cada rincón está cumpliendo con su función. Es recomendable que el educador o educadora lleven un registro de observaciones. (García, 2009)

“Los rincones de juego más habituales suelen ser los dedicados a la creatividad, como el rincón de disfraces, rincón de la casita, el de la cocina, la tienda, el hospital, la peluquería, rincón de construcción”. (Cajigal S. C., 1998)

La habilidad para jugar si bien es cierto parece una condición de creatividad. A la apertura y falta de rigidez que se describe se asocia la habilidad para jugar de manera espontánea con las ideas, los colores, las formas, las relaciones, para colocar elementos en yuxtaposiciones imposibles, para cambiar una forma por otra. Es de esta exploración espontánea que surge el presentimiento, la forma creativa de ver la vida en una manera nueva e importante. (Férrandez, 2009)

Hablamos de técnicas lúdicas para referirnos al conjunto de procedimientos y recursos asociados al juego y a los juguetes.

El uso de técnicas lúdicas se da entre los profesionales que usan el juego por rincones como principal estrategia metodológica para el desarrollo o adquisición de capacidades, actitudes, aprendizajes, valores o conductas en los niños y niñas. (García, 2009)

El pensamiento creativo es la capacidad de dejar que su mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales. El pensamiento creativo se desarrolla en torno a una idea fundamental: pensar más allá del ámbito de lo convencional. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas.

La palabra creatividad no aparece en el Diccionario de la Real Academia sino hasta las más recientes ediciones. Anteriormente a los creativos se les llamaba genios, talentosos, ingeniosos, sabios, inventores, y se les consideraba hombres inspirados por los dioses. Hoy se ha puesto de moda el término creatividad.

Pero, ¿qué nos sugiere esta palabra?

Originalidad, novedad, transformación tecnológica y social, asociaciones ingeniosas y curiosas, aventura, sentido del progreso, éxito y prestigio, nuevos caminos para llegar a un fin, alternativas, solución de problemas, fantasía, descubrimiento...

Para todo trabajo en grupo conviene ponerse de acuerdo en una única definición de los términos claves, de otro modo se dificulta la comunicación. Proponemos la siguiente definición de creatividad: la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas.

La palabra cosas se toma en el sentido más amplio, que incluye prácticamente todo. Un método, un estilo, una relación, una actitud, una idea, es decir, cabe considerar las creaciones no sólo por su fondo o contenido, sino también por la sola forma.

La creatividad, en cuanto cualidad humana, es un hecho psicológico y, por lo tanto, debe estudiarse desde el punto de vista de los sujetos implicados. Es nuevo lo que se le

ha ocurrido a un individuo y lo que él ha descubierto, y no importa que en otro lugar del mundo otra persona haya llegado a lo mismo. (Rodríguez, 1985)

Resultan así tres niveles de creación, que podríamos llamar:

- El nivel elemental o de interés personal y familiar.
- El nivel medio o de resonancia laboral y profesional.
- El nivel superior o de la creación trascendente y universal.

Los usos del pensamiento creativo

El pensamiento creativo parece no existir hasta que se presenta la oportunidad de utilizarlo. Pareciera que la consigna de éste es crear cosas simples oportunamente para facilitarnos el futuro cercano. A continuación se comentan algunas de las principales aplicaciones del pensamiento creativo, para que nos sea más fácil la comprensión de la aplicación de la creatividad en nuestra vida diaria de manera oportuna y eficaz.

Para empezar la consideración del uso práctico del pensamiento creativo, hay que examinar algunas de las principales aplicaciones del pensamiento creativo. Se expondrán en términos generales, aunque sólo sea una manera de ver los usos de la creatividad.

El perfeccionamiento

En términos de cantidad, el perfeccionamiento es sin duda el uso más amplio del pensamiento creativo. Incluso se puede decir que el perfeccionamiento es el mayor uso “potencia” del pensamiento creativo. Podemos aplicarlo a cualquier cosa que estemos haciendo, con la esperanza de introducir una mejora o de encontrar una manera “mejor” de llevarla a cabo. Las posibilidades son enormes, pero por razones que se expondrán más adelante. Por lo general, nos damos por satisfechos con nuestra manera habitual de proceder.

La resolución de problemas

La resolución de problemas constituye un área tradicional de utilización del pensamiento creativo. Si los procedimientos estándar no ofrecen una solución, hay que usar el pensamiento creativo. Y aunque el procedimiento corriente pueda brindar esa solución, siempre tiene sentido aplicar el pensamiento creativo con el propósito de encontrar otra mejor.

Valor y oportunidad

La generación de oportunidades requiere pensamiento creativo. La creación de nuevos valores exige nuevos conceptos. Las oportunidades sólo “caen del cielo” si alguien se lanza a buscarlas. Las ideas generadoras de oportunidades no se encuentran en todas partes, esperando a que alguien las encuentre. Esas ideas deben ser producidas.

El futuro

Para conjeturar acerca del futuro es necesario pensar. Nunca tenemos suficiente información sobre el futuro y, sin embargo, es allí donde se desarrollarán y tendrán consecuencias todos nuestros actos. Por eso se necesita el pensamiento creativo para prever las consecuencias de la acción y para generar nuevas alternativas a tener en cuenta.

También precisamos la creatividad para preparar el futuro posible donde quizá tengamos que actuar. Y como ya se ha dicho, se necesita creatividad para producir las discontinuidades que no surgirán de la extrapolación de las tendencias actuales.

La motivación

La creatividad es un poderoso factor de motivación porque logra que la gente se interese por lo que está haciendo. La creatividad insufla siempre la esperanza de encontrar una idea valiosa. Brinda a todos la posibilidad de alcanzar logros, de hacer la vida más divertida y más interesante. Proporciona un marco para el trabajo en equipo con otras personas.

Todos estos aspectos motivadores de la creatividad están separados de los resultados concretos del esfuerzo creador. (BONO, Edward)

Elementos de la creatividad

Características cognoscitivas

Fineza de percepción. El sujeto es buen observador y sabe captar al mismo tiempo los detalles y las situaciones globales. La percepción provee la materia para el trabajo del pensamiento.

Capacidad intuitiva. La intuición es una especie de percepción completa, íntima e instantánea de realidades complejas.

Imaginación. Elabora y remodela los materiales que ingresaron a la psique a través de la percepción sensorial, pero no se trata de que la imaginación que vuela loca sino de la imaginación que vuela y aterriza.

Capacidad crítica. Permite distinguir entre la información y la fuente de ésta. Es el polo opuesto del conformismo intelectual que con fuerza de un hábito inveterado tiende a averiguar cuál es la autoridad social del emisor y por principio se somete a ella. Paradójicamente, esta actitud crítica casa muy bien con la receptividad de nuevas ideas y con la humildad intelectual.

Curiosidad intelectual. Las personas creativas viven en constante cuestionamiento. Uno de los tantos parecidos entre el genio y el niño es que ambos tienen en alto la capacidad de asombrarse y de preguntar una y mil veces: ¿por qué?

Características afectivas

- **Soltura, libertad.** El creador de buena categoría conserva algo de niño: el sentido lúdico de la vida.

- **Pasión.** Para ser creador hay que ser capaz de entusiasmarse, comprometerse y luchar.
- **Audacia.** Es la capacidad de afrontar los riesgos.
- **Profundidad.** Es la facilidad para ir más allá de la superficie y sumirse en profundas reflexiones.

Características volitivas

- **Tenacidad.** Implica constancia, esfuerzo, disciplina, trabajo y lucha.
- **Tolerancia a la frustración.** El hombre creativo debe saber resistir la ambigüedad y la indefinición; debe saber vivir en tensión, porque el material que maneja es ambiguo, evasivo e imprevisible.
- **Capacidad de decisión.** La misma naturaleza de los problemas creativos exige saber moverse y definirse en condiciones de incertidumbre, oscuridad y riesgos. (Medrano, 2009)

Las diversas formas del pensamiento creativo

- **La fluidez.** Es la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado.
- **La flexibilidad.** Es la heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos.
- **La originalidad.** Es la rareza relativa de las ideas producidas: de una población de cien personas sólo a dos o tres se les ocurre tal idea.
- **La viabilidad.** Es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica. (Keil, 1990)

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MATERIALES	
Computadora	Esferos
Impresora	Dinero
Hojas	Flash - memory
Tinta	CD
Internet	Libros
copias	Impresiones

La presente investigación científica, se realizó con una metodología que oriente el desarrollo de la misma, por lo que se usó varios métodos teniendo como fundamento la formulación de hipótesis y su comprobación con la finalidad de alcanzar un nivel satisfactorio de explicación. El presente trabajo investigativo es de carácter descriptivo ya que consistió en llegar a conocer el estado actual de los fenómenos, identificar elementos y relaciones para entender la realidad, con el fin de desenterrar conocimientos significativos que contribuyan al presente trabajo investigativo.

Métodos

- **Método científico:** Este método sirvió como base del proyecto, estuvo presente en todo el desarrollo de la investigación, y el cual permitió elaborar el informe definitivo.
- **Método deductivo:** Que fue útil para obtener una conclusión particular a partir de una lo universal, de manera que, sirvió de guía para la recolección e interpretación de conceptos.
- **Método inductivo:** El cual permitió estudiar hechos particulares en el colegio de bachillerato particular “san Gerardo” objeto de la presente investigación mediante el acercamiento y visita al mismo.
- **Método descriptivo:** Fue imprescindible ya que permitió describir, explicar y detallar el problema de la presente investigación. Ayudará a delimitar el problema, y la recolección de datos.

- **Método estadístico:** Guio la organización de los datos obtenidos en los cuadros estadísticos, así mismo facilitó la representación gráfica de la información para ayudar a la comprensión e interpretación.
- **Método analítico – sintético:** Es de vital importancia porque ayudó al análisis y síntesis de los resultados obtenidos y permitió llegar a conclusiones y formular recomendaciones.

Técnicas

- **Observación:** Mediante la observación se pudo ver el trabajo por rincones de los niños frente a este. Dándose cuenta de su desenvolvimiento ante los juegos que realizan.
- **Entrevista:** Mediante la entrevista se facilitó la información que brindaron las docentes por el trabajo que realizan los niños frente al trabajo por rincones.

Instrumentos

Cada una de las técnicas e instrumentos detallados a continuación fueron de vital apoyo a la presente investigación:

- **Ficha de observación:** Mediante la ficha de observación se verificó conductas, cualidades, uso de materiales y el desenvolvimiento por rincones de los niños.
- **Ficha para la entrevista:** dirigida a los docentes a través de la cual, nos facilitó información acerca de comportamientos, avances que se dan en los niños al enfrentarse con los rincones de juego.
- **Actividades:** dirigidas a los niños las cuales son adecuadas para el desarrollo del pensamiento creativo.

Población Investigada

La población investigada está compuesta por 41 niños y 2 maestras, que asisten al Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo	Niñas y niños		Total	Maestras	Total
Conejos Grises	11	10	21	1	22
Conejos Plomos	10	10	20	1	21
Total	21	20	41	2	43

Fuente: Registro de asistencia del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga

f. RESULTADOS

Guía de entrevista aplicada a docentes del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja

1. ¿Tiene conocimiento del Pensamiento creativo?

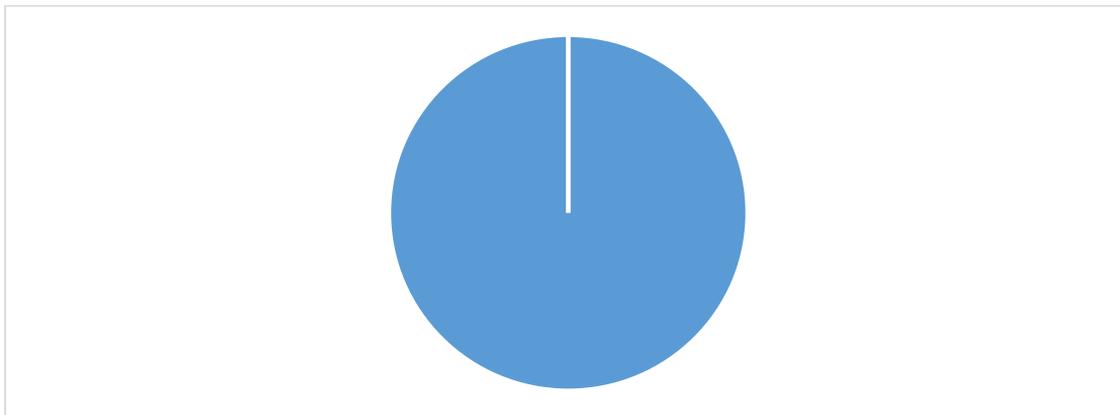
Cuadro 1.

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

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Gráfico 1.



Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 100% de los docentes entrevistados tienen un conocimiento del pensamiento creativo es fundamental este conocimiento para desarrollarlo en los niños.

Interpretación

El pensamiento creativo es la capacidad de dejar que su mente crea pensamientos que resulten diferentes e inusuales. El pensamiento creativo se desarrolla en torno a una idea fundamental: pensar más allá del ámbito de lo convencional. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas. (Anónimo)

El pensamiento creativo es de mucha importancia que las docentes de los establecimientos educativos tengan conocimiento ya que resulta trascendental desarrollarlo en los niños para que estos tengan una mejor imaginación y así puedan dar mejores ideas innovadoras siendo así unas personas muy creativas en el futuro.

2. ¿Sabe el manejo del juego por rincones?

Cuadro 2.

VARIABLES	f	%
Si	2	100
No	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 100% de los docentes entrevistados saben el manejo del juego por rincones donde aplican en las aulas haciendo trabajar a los niños dando indicaciones generales de cada uno de los rincones y por consiguiente el niño trabaja solo en cada uno de los rincones aprendiendo por su propia experiencia.

Interpretación

Los rincones de juego permiten aprender jugando, de forma lúdica y por experimentación. Es muy importante el uso de los rincones ya que a través de los mismos se puede conseguir, el desarrollo de la autonomía, desarrolla el gusto por

aprender, permiten la experimentación y manipulación, se adecuan al ritmo personal de trabajo. (Xnta, 2010).

El juego por rincones no es común verlo por todos los establecimientos educativos por lo que hay que implementar esta medida para que los niños se realicen de manera más independiente y aprendiendo por su propia experiencia haciendo trabajar su mente y aprendiendo nuevos conocimientos en base a su experiencia.

3. ¿Los niños desarrollan creatividad mientras juegan en los rincones de juego?

Cuadro 3.

VARIABLES	f	%
No en todos los rincones	2	100
Si en todos los rincones	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 100% de los docentes entrevistados creen que no en todos los rincones los niños desarrollan su creatividad ya que no todos tienen el mismo objetivo sino más bien cada rincón tiene su objetivo para desarrollar varias áreas en el niño.

Interpretación

El juego enriquece la creatividad. Se debe controlar el progreso de los niños en el desarrollo de sus capacidades y su tarea educativa que hemos diseñado para cada rincón está cumpliendo con su función. Es recomendable que el educador o educadora lleven un registro de observaciones. (García, 2009)

El hecho que los niños desarrollen su creatividad no significa que lo van hacer en cualquier juego sino más bien hay juegos específicos donde exige la imaginación del niño para abrir paso a nuevos horizontes, estos juegos están presentes en los rincones de

juego presentes en las aulas y es importante que desempeñen actividades para ampliar la imaginación de los niños y así conseguir que sean más creativos.

4. ¿En qué ayudan los rincones de juego a los niños?

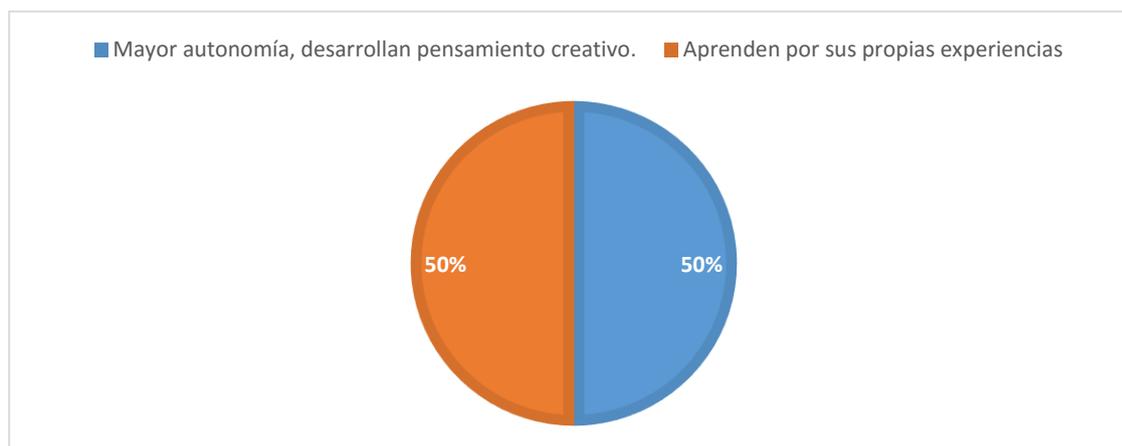
Cuadro 4.

VARIABLES	f	%
Mayor autonomía, desarrollan Pensamiento creativo.	1	50
Aprenden por sus propias experiencias	1	50
TOTAL	2	100

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Gráfico 2



Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 50% de los docentes entrevistados creen que en el juego por rincones los niños desarrollan mayor autonomía y desarrollan su pensamiento creativo, el 50% restante cree que el juego por rincones les ayuda a aprender por sus propias experiencias al enfrentarse con el juego por rincones.

Interpretación

En los rincones los niños pueden funcionar con bastante autonomía. Los rincones deben estar organizados en función de las necesidades del alumnado. La organización de estos grupos reducidos fomenta en los niños y niñas el trabajo en equipo. Los rincones potencian su iniciativa y el sentido de la responsabilidad. (Venegas, 2013)

Los rincones de juego ayudan a los niños a ser más creativos e independientes desarrollando en ellos autonomía ya que aprenden y desarrollan todas sus áreas por sus propias experiencias.

5. ¿Cuáles son los rincones de juego que ayudan al niño a ser más creativos?

Cuadro 5.

VARIABLES	f	%
Rincón de arte, construcción, rincón de hogar, modelado.	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 100% de los docentes entrevistados creen que los rincones de juego que los ayudan a ser más creativos son el rincón de arte, rincón de construcción rincón del hogar y rincón del modelado.

Interpretación

“Los rincones de juego más habituales suelen ser los dedicados a la creatividad, como el rincón de disfraces, rincón de la casita, el de la cocina, la tienda, el hospital, la peluquería, rincón de construcción” (García, 2009).

Hay rincones de juego que son propios para desarrollar el pensamiento creativo que piden al niño abrir su imaginación y expresarse libremente como con el rincón de arte, donde dibuja pinta o escribe lo que se imagine; el rincón de construcción donde construye libremente sin un patrón indicado; rincón del hogar donde hace a su maneja las tareas del hogar o cocina con los ingredientes que el se imagina; rincón de modelado que ya puede ser plastilina arcilla barro donde manipulando el material forma una figura producto de su imaginación.

6. ¿Rotan todos los niños por los rincones de juego?

Cuadro 6.

VARIABLES	f	%
si	2	100
no	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 100% de los docentes entrevistados manifiestan que todos los niños rotan por todos los rincones sabiendo que deben terminar la actividad que empezaron en un rincón.

Interpretación

Hablamos de técnicas lúdicas para referirnos al conjunto de procedimientos y recursos asociados al juego y a los juguetes. El uso de técnicas lúdicas se da entre los profesionales que usan el juego por rincones como principal estrategia metodológica para el desarrollo o adquisición de capacidades, actitudes, aprendizajes, valores o conductas en los niños y niñas. (García, 2009)

En un establecimiento donde se aplique el juego por rincones es necesario saber que los niños deben rotar por cada uno de los rincones trabajando y colaborando por todos los

rincones, no debería de trabajar solo en un rincón ya que lo que se quiere es desarrollar todas las áreas en el niño estimulando así todas sus capacidades.

7. ¿De qué forma ayudan los rincones de juego a los niños?

Cuadro 7.

VARIABLES	f	%
Aprender lo que quieren por su propia experiencia	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 100% de los docentes entrevistados creen la ayuda que brindan los rincones de juego a los niños es que aprenden por su propia experiencia al enfrentarse ante la dificultad del juego y saber desarrollarlo por si solo mientras construye nuevos aprendizajes.

Interpretación

El juego por rincones pretende el desarrollo de la calidad de vida de los niños mejorando sus capacidades físicas y su relación con los demás. De este modo se mejora el bienestar humano y su salud física y psíquica, porque, entre otras cosas jugar es divertido y relaja. Ayuda a los niños a superar algunas dificultades de aprendizaje. El juego por rincones es el medio para entender e integrar mejor algunos conceptos. (García, 2009)

Los rincones de juego lo ponen al niño en un plano donde lo hacen desempeñar actividades que requieren su atención haciéndolo trabajar de manera autónoma y desarrollando en los aprendizajes de larga duración ya que son aprendidos por su propia experiencia.

8. ¿Cómo es la ayuda que brinda el docente al niño frente a los rincones de juego?

Cuadro 8.

VARIABLES	f	%
Ser de guía, estableciendo las norma del juego y los niños trabajan de manera autónoma	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 100% de los docentes entrevistados manifiestan que los rincones presentes en el aula son rincón de concentración, rincón de hogar, rincón de belleza, rincón de mini – arco, rincón de clavijas, rincón de arte, rincón de modelado, rincón de lectoescritura, rincón de conciencia fonológica.

Interpretación

El docente debería ser un explorador junto con los alumnos desde otro punto de vista la exploración. Lo ideal es que el docente actúe como un guía, dando a los aprendices las consignas y colaborando cuando resulte imposible continuar sin su ayuda. (Rogozinski, 2001)

El docente es el pilar fundamental en los aprendizajes del niño que juega en los rincones de juego ya que sirve de guía estableciendo las normas de cada uno de los juegos y el niño juega autónomamente mientras recibe las indicaciones de los rincones de juego dadas por el docente.

9. ¿Cuáles son los rincones que existen en el aula?

Cuadro 9.

VARIABLES	f	%
Rincón de concentración, rincón de hogar, rincón de belleza, rincón de mini – arco, rincón de clavijas, rincón de arte, rincón de modelado, rincón de lectura – escritura, rincón de construcción, rincón de matemáticas, rincón de construcción, rincón de cuadros de doble entrada.	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 100% de los docentes entrevistados tienen en sus aulas variedad de rincones disponibles para los niños como son rincón de concentración, rincón de hogar, rincón de belleza, rincón de mini – arco, rincón de clavijas, rincón de arte, rincón de modelado, rincón de lectura – escritura, rincón de construcción, rincón de matemáticas, rincón de construcción, rincón de cuadros de doble entrada.

Interpretación

“Los posibles rincones de juego existentes en los salones de clase pueden ser el rincón de cocina, rincón de muñecas, rincón de peluquería, rincón de disfraces, rincón de coches, rincón del castillo, etc.” (Languia, 2008)

Los rincones de juego presentes en el aula son muy variables depende la institución pueden ser rincón de concentración que se los aplica más a los niños inquietos, rincón de arte donde abren su imaginación para expresarse mediante la pintura el dibujo o la escritura, rincón de construcción donde construyen varias figuras, rincón de belleza

donde abren su imaginación ante el maquillaje o los peinados, rincón de lecto escritura entre otros.

10. ¿Cree que jugar en los rincones ayuda al niño a desarrollar su pensamiento creativo?

Cuadro 10.

VARIABLES	f	%
Si	2	100
No	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: Entrevista aplicada a docentes Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja.

Elaboración: Arévalo Luzuriaga Liliana Del Rocío

Análisis

En el Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo el 100% de los docentes entrevistados creen que si ayuda los rincones de juego a desarrollar su pensamiento creativo, ya que en cada uno de los rincones deben dar rienda suelta a su imaginación e ingenio para desarrollar la actividad en los rincones de juego.

Interpretación

La habilidad para jugar si bien es cierto parece una condición de creatividad. A la apertura y falta de rigidez que se describe se asocia la habilidad para jugar de manera espontánea con las ideas, los colores, las formas, las relaciones, para colocar elementos en yuxtaposiciones imposibles, para cambiar una forma por otra. Es de esta exploración espontanea que surge el presentimiento, la forma creativa de ver la vida en una manera nueva e importante. (Férrandez, 2009)

Desarrollar el pensamiento creativo con ayuda de los rincones de juego es un medio donde se estimula al niño sin forzarlo a nada siendo esta actividad entretenida y factible para lograr avances en el niño.

**RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN EN LOS NIÑOS, PARA
CONOCER RASGOS DEL JUEGO POR RINCONES PARA EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO CREATIVO.**

Cuadro 11.

	INDICADOR	RESPUESTAS POSITIVAS		VALORACIÓN	RESPUESTAS NEGATIVAS		VALORACIÓN
		f	%		f	%	
1	¿Recorren los niños todos los rincones?	41	100	Muy Satisfactorio	0	0	0
2	Demuestran creatividad los niños en los rincones?	35	85	Muy Satisfactorio	6	15	Poco satisfactorio
3	¿Participan cooperativamente en los rincones?	39	95	Muy Satisfactorio	2	5	Poco satisfactorio
4	Exponen los niños sus ideas espontáneamente en el juego que realizan	32	78	Muy Satisfactorio	9	21	Poco satisfactorio
5	Muestran motivación en los rincones de juego	41	100	Muy Satisfactorio	--	--	--
6	Actúan los niños por su propia iniciativa	39	95	Muy satisfactorio	2	5	Poco satisfactorio
7	Muestran auto confianza en clase	39	95	Muy satisfactorio	2	5	Poco satisfactorio

RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO, PARA CONOCER, RASGOS DEL JUEGO POR RINCONES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO.

Cuadro N° 12.

	INDICADOR	RESPUESTAS POSITIVAS		Rincones
		f	%	
1	¿Cuántos rincones de juego hay?	11	100	Rincón de hogar Rincón de belleza Rincón de clavijas Rincón de modelado Rincón de lectura – escritura Rincón de construcción. Rincón de arte Rincón de concentración Rincón de mini – arco Rincón de Matemáticas Rincón de cuadros de doble entrada
2	Todos los rincones disponen de espacios delimitados	11	100	
3	Existen juegos de imaginación	7	64	Rincón de hogar Rincón de belleza Rincón de clavijas Rincón de arte Rincón de modelado Rincón de lectura – escritura Rincón de construcción.

4	¿Hay rincones donde los niños necesiten ayuda:	4	36	Rincón de concentración Rincón de mini – arco Rincón de Matemáticas Rincón de cuadros de doble entrada
5	¿Qué rincones se trabajan individualmente?	4	36	Rincón de concentración Rincón de mini – arco Rincón de Matemáticas Rincón de cuadros de doble entrada
6	¿Qué rincones los niños trabajan colectivamente?	7	64	Rincón de hogar Rincón de belleza Rincón de clavijas Rincón de arte Rincón de modelado Rincón de lectura – escritura Rincón de construcción.

Análisis

Según los datos que proporciona el cuadro estadístico de acuerdo a las características del juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo con mayor frecuencia en los niños y niñas del nivel inicial II, vemos los siguientes resultados.

Según el primer planteamiento existe un 100% de niños y niñas que recorren todos los rincones. El 85% demuestran creatividad en los rincones de juego, mientras que un 15% les falta confianza e imaginación para demostrar la creatividad en los juegos necesitando de apoyo. El 95% de los niños participan cooperativamente en los rincones desarrollando las diferentes actividades mientras que un 5% necesitan de ayuda para participar en los diferentes rincones. El 78% de los niños exponen sus ideas

espontáneamente en el juego que realizan mientras que el 21% de los niños no lo hacen espontáneamente ya que necesitan la pregunta para expresar sus ideas. En cuanto a si muestran motivación ante los rincones de juego el 100% de los niños se sienten motivados al jugar en los rincones de juego. El 95 % de los niños actúan por su propia iniciativa al elegir el rincón de juego a jugar mientras que el 5% de los niños les falta iniciativa. El 95% de los niños muestran autoconfianza en clase y un 5% de los niños reflejan que les falta confianza a si mismos.

En cuanto a los niños que presentaron dificultad en la presente observación, es con ellos, con quienes se aplicara actividades creativas para mejorar este problema al enfrentarse con los rincones de juego.

En cuanto a los rincones del aula existen 11 rincones de juego equivalente al 100% que son rincón de hogar, rincón de belleza, rincón de clavijas, rincón de modelado, rincón de lectura – escritura, rincón de construcción., rincón de arte, rincón de concentración, rincón de mini – arco, rincón de matemáticas, rincón de cuadros de doble entrada. El 100% de los rincones disponen de su espacio delimitado para las actividades. El 64% de los rincones exigen la imaginación del niño para poder jugar como son rincón de hogar, rincón de belleza, rincón de clavijas, rincón de arte, rincón de modelado, rincón de lectura – escritura, rincón de construcción. Así mismo el 36% de los rincones necesitan de una ayuda por parte del docente, como son indicaciones para poderlo llevar a cabo como son rincón de concentración, rincón de mini – arco, rincón de matemáticas, rincón de cuadros de doble entrada, en estos rincones también son rincones donde cada niño posee su juego el cual lo desarrollan individualmente, mientras que en los rincones que exigen la imaginación del niño son rincones que pueden trabajar colectivamente compartiendo ideas.

La presente observación se llevó a cabo por siete días, donde los niños disponen de un determinado tiempo solo destinado a juego libre, el cual se puede observar detenidamente a los niños cuál es su trabajo con la variedad de rincones que poseen.

RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES APLICADAS A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE 4 A 5 AÑOS DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PARTICULAR SAN GERARDO

Las actividades fueron aplicadas a los niños quienes resultaron tener un porcentaje bajo en su desarrollo de la creatividad.

La actividad “juguemos con arena” cuyo objetivo es desarrollar la creatividad, el intelecto cognitivo, físico y social y emocional el 15% de los niños que no mostraron anteriormente creatividad en los rincones lograron desempeñarse jugando con la arena siendo esta una actividad favorable y satisfactoria para estos niños.

En la actividad “vamos a modelar” cuyo objetivo es estimular la creatividad, mejorar la capacidad para concentrarse, facilitar sus procesos de lectoescritura, tranquilizar a aquellos niños que son un poco más nerviosos e inseguros, fue una actividad productiva para aquellos niños que no participaban cooperativamente en los rincones ya que necesitaban de apoyo, esta actividad de modelar permitió al niño manipular el material, sentirlo y darle la forma que ellos deseaban logrando cambios en los niños.

Con la actividad “a construir” cuyo objetivo es expresar emociones y observar la colaboración que tiene cada niño en clase, fue una actividad que ayudo al 5% de los niños que les falta iniciativa en clase para jugar en los rincones logrando en ellos una mejor colaboración e iniciativa con mas confianza en sí.

En la actividad “hagamos graffitti” cuyo objetivo además de crear es expresar sentimientos y aumentar la confianza ayudó en gran medida al 5% de los niños que les falta auto confianza en clase al enfrentarse con los rincones, ya que esta actividad los niños pudieron expresarse libremente frente a la obra que ellos realizaron logrando buenos resultados en ellos principalmente el de incrementar su confianza.

En la actividad “pintando con las manos y los pies” donde el objetivo a más de la creatividad es expresión de sentimiento ayudó a los niños a los que les falta creatividad, confianza, motivación e iniciativa, ya que les permitía expresarse libremente con la

pintura tanto con las manos como con los pies brindándoles un mejor desarrollo de su personalidad.

La actividad de los títeres fue una actividad que permitió a los niños confianza para expresarse en público frente a sus compañeros brindándoles un mejor auto confianza y un mejor desenvolvimiento en el aula y en los juegos.

En la actividad con papel ayudo a todos los niños ya que esta actividad permite ejercitar la memoria la lógica y la paciencia para aquellos niños que resultaron ser más inquietos y no lograban terminar la actividad en los rincones. Esta actividad lo compromete al niño a ser más paciente más creativo y lograr en el un mejor comportamiento participando cooperativamente en los rincones culminando cada una de las actividades a las que se enfrenta.

Estas actividades se llevaron a cabo por un lapso de tiempo de siete días, donde se trabajó siete actividades, una por día. Cada día se trabajó con el grupo de niños que presento más dificultad logrando en ellos una mejoría para enfrentarse independientemente frente a los rincones.

g. DISCUSIÓN

Primer objetivo

Analizar el juego por rincones y su influencia en el pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Fue demostrado por medio del método deductivo.

Para este proceso se consideró la estadística descriptiva, los sustentos teóricos compilados según la primera variable; es decir, sobre el juego por rincones y los resultados que arrojen la entrevista aplicada a las docentes seleccionando las preguntas pertinentes y más relevantes. Se comprobó el primer objetivo específico, luego de aplicar la entrevista a las maestras del nivel inicial II del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja y realizar un análisis crítico de los resultados, se comprueba que el 100%, es decir todas las maestras tienen un conocimiento de pensamiento creativo, así como saben el manejo del juego por rincones aplicándolo a los niños para un mejor aprendizaje.

Así mismo hay rincones en especial que desarrollan la creatividad en los niños, no es en todos los rincones donde desarrollan creatividad. Los rincones de juego ayudan a los niños desarrollar su autonomía independencia desarrollan su pensamiento creativo aprendiendo por su propia experiencia, los rincones de juego que ayudan a los niños a ser más creativo son rincón de arte, construcción rincón de hogar el rincón del modelado que exigen al niño abrir su imaginación y crear nuevas cosas producto de su creatividad. Todos los niños que jueguen por rincones deben de rotar por todos ya que deben desarrollar todas sus capacidades.

El docente la ayuda que brinda en el juego por rincones es la de guía estableciendo las normas del juego y que los niños jueguen y aprendan de manera autónoma.

Decisión: Por lo que se ha podido ver, las experiencias de las maestras expresadas a través de la entrevista han dado resultados que determinan que el juego por rincones ayudan a los niños a desarrollar su pensamiento creativo en el nivel inicial II del Colegio de Bachillerato Particular san Gerardo.

Segundo objetivo

Evaluar el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Luego de evaluar el desarrollo del pensamiento creativo, el segundo objetivo fue demostrado por medio del método deductivo.

Para este proceso se considerara la estadística descriptiva, los sustentos teóricos compilados según las variables; es decir, el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja., y los resultados que arrojen la guía de observación aplicada a niños y niñas. Dicha información fue de carácter descriptiva, obteniendo el referente empírico para contrastar, establecer e identificar las características del problema de la investigación, criterios que se los sintetizan a continuación. Se comprobó que el 100% de los niños recorren todos los rincones de juego, aunque no todos demuestran creatividad en ellos con un 85% de los estudiantes con una valoración de muy satisfactorio mientras que un 15% de los estudiantes revelan un poco satisfactorio. Un 78% de los niños revelan exponer sus ideas espontáneamente en el juego que realizan y un 22% tiene dificultad para exponer sus ideas. El 100% de los niños se muestran motivados en el juego por rincones actuando por su propia iniciativa y mostrando autoconfianza en clase.

La guía de observación aplicada a los rincones revelo que hay 11 rincones a disposición de los niños cada uno con su espacio delimitado de los cuales solo 7 rincones son para desarrollar la creatividad de los niños que exigen de su imaginación, donde pueden jugar tanto individualmente como colectivamente compartiendo ideas dando rienda suelta a su imaginación.

Tercer objetivo

Verificar a través de actividades cómo el juego por rincones desarrolla el pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Luego de verificar a través de actividades cómo el juego por rincones desarrolla el pensamiento creativo, fue

demostrado por medio del método deductivo. Para este proceso se considerara la descripción de las actividades desarrolladas en el juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Se comprobó que el 100% de los niños desarrollan su creatividad por medio de estas actividades que se trabajan en el juego por rincones.

h. CONCLUSIONES

- El 100% de las docentes del nivel inicial II de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja, tienen conocimiento del pensamiento creativo.
- El 100% de las docentes del nivel inicial II de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja, saben el manejo del juego por rincones.
- El 85% de los de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja demuestran creatividad en el juego por rincones.
- El 78% de los de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja, expresan sus ideas espontáneamente en el juego que realizan.
- Cinco de once rincones de juego del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja, son aptos para el desarrollo del pensamiento creativo.

i. RECOMENDACIONES

- Para las maestras mantenerse actualizadas en la educación con el juego por rincones para implementar y aumentar el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas para un mejor porvenir del futuro.
- Es importante trabajar en ese pequeño porcentaje de niños que necesitan de apoyo para trabajar independientemente brindando confianza y elevando el autoestima de los niños.
- Las maestras deben seleccionar situaciones de aprendizaje que ofrezcan a los niños y niñas retos y desafíos razonables ayudando a los estudiantes en su independencia, autoestima, confianza e independencia para favorecer el trabajo autónomo de manera que el niño abra su pensamiento sus ideas siendo así más creativo.

MATRIZ DE ACTIVIDADES APLICADAS A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE 4 A 5 AÑOS DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PARTICULAR SAN GERARDO, CON UN PORCENTAJE BAJO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO.

Cuadro 13.

SESION 1	JUGUEMOS CON LA ARENA	FECHA	MATERIALES
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Crear • Desarrollar su intelecto cognitivo, físico, social y emocional. 	04/05/2015	Arena Palas Espátulas Tazas de medir Moldes cernidores
ACTIVIDAD 1	<ul style="list-style-type: none"> • encontrará utensilios que hagan interesantes los diseños en la arena; palas, espátulas, tazas de medir, moldes de galletas, cernidor, etc. 		
ACTIVIDAD 2	<ul style="list-style-type: none"> • Muéstrale como puede utilizar cada utensilio en el diseño de diferentes cosas en la arena. 		
ACTIVIDAD 3	<ul style="list-style-type: none"> • Muéstrale al niño como llenar una taza con arena y entierra un utensilio dentro dejando una punta por fuera para no olvidar luego donde se enterró. Dándole estas indicaciones, él se inspirará para hacer sus 		

	propios diseños.		
SESION 2	<ul style="list-style-type: none"> • VAMOS A MODELAR 	05/05/2015	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la creatividad • Mejorar su capacidad para concentrarse • Facilitar sus procesos de lectoescritura • Permitir fijarse metas a corto y largo plazo. • Tranquilizar. 		<p>MASA ARCILLA PLASTILINA PASTA DAS</p>
ACTIVIDAD 1	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños disfrutan cualquiera de estos materiales, sintiéndolos. Ceden y toman inmediatamente cualquier forma. Pueden presionarlos, enrollarlos, empujarlos, extenderlos, doblarlos, estirarlos, golpearlos, comprimirlos, y contarlos • 		
ACTIVIDAD 2	<ul style="list-style-type: none"> • Para aprender a valorar el regocijo de crear, no debe copiar modelos ni se le debe indicar que hacer. 		
ACTIVIDAD 3	<ul style="list-style-type: none"> • Los modelos terminados de masa, y arcilla pueden ser cocidos al sol o en el horno. 		

SESION 3	A CONSTRUIR		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar su creatividad • Expresar nuestras emociones • Observar la colaboración que tiene cada niño con la clase. 	06/05/2015	Bloques Legos Latas Cubos
ACTIVIDAD 1	<ul style="list-style-type: none"> • Entrégale al niño un juego de bloques o legos con el que el niño podrá desarrollar su creatividad. 		
ACTIVIDAD 2	<ul style="list-style-type: none"> • Pídele que construya lo que él quiera y que cuando haya finalizado te cuente que fue lo que realizo 		
ACTIVIDAD 3	<ul style="list-style-type: none"> • estimúlalo para que con el edificio alto que construyó te invente una historia sobre por qué escogió un edificio, dónde lo vio antes, quienes habitan allí, si hay perros, columpios, etc. 		
SESIÓN 4	HAGAMOS GRAFFITI		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Crear • Expresar sentimientos • Mejorar la psicomotricidad 	07/05/2015	Brochas Pintura Papel Cartulina

	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar la confianza 		Papelotes
ACTIVIDAD 1	<ul style="list-style-type: none"> • Comienza haciendo la imagen de una persona, una casa o un árbol. 		Agua
ACTIVIDAD 2	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños vean los resultados, pásales las brochas y el agua para que traten de elaborar una pintura tan grande como sea posible antes que el agua se seque y desaparezca. 		
ACTIVIDAD 3	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando esto suceda, quedará una superficie limpia para empezar de nuevo. Escribir nombres también es divertido. 		
SESION 5	PINTANDO CON LAS MANOS Y LOS PIES		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Expresión de sentimientos • Estimular la motricidad fina y gruesa. 	08/05/2015	Pintura Espacio para pintar Ropa adecuada Agua
ACTIVIDAD 1	<ul style="list-style-type: none"> • Colócale ropa para que se pueda manchar y permítale que sea él mismo quien dé rienda suelta a la imaginación. 		Cartulina Papelotes
ACTIVIDAD 2	<ul style="list-style-type: none"> • . Para esto necesitaras de pliegos grandes de cartulina, de tarros en los que el niño pueda 		

	sumergir en ellos tanto las manos las manos como los pies cuando estos se encuentren llenos de colores		
ACTIVIDAD 3	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando te indique que ha finalizado, pregúntale qué representa para él el dibujo que ha llevado a cabo. 		
SESION 6	TITERES		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular su imaginación • Mejorar el habla, lenguaje. • Enriquecer su vocabulario • Aprender a escuchar a los demás 	11/05/2015	Títeres Escenario Dialogo infantil Cuento infantil
ACTIVIDAD 1	<ul style="list-style-type: none"> • Dale a los niños unos títeres o si tienen tiempo háganlo ustedes mismos. 		
ACTIVIDAD 2	<ul style="list-style-type: none"> • Pónganse de acuerdo sobre el tema del cuento que van a representar y pídeles a los niños que ellos mismos lo elaboren. 		
ACTIVIDAD 3	<ul style="list-style-type: none"> • Tú simplemente les ayudarás, ellos serán quienes crearán, coordinarán y ejecutarán la obra. 		
SESION 7	ACTIVIDADES CON PAPEL		

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar su capacidad de observación. • Ejercitar la memoria visual • Mejorar la motricidad fina • Mejorar la lógica y la paciencia. 	12/05/2015	Papel Revistas Tijeras Goma
ACTIVIDAD 1	<ul style="list-style-type: none"> • Cada miembro debe recortar una página en seis partes. 		
ACTIVIDAD 2	<ul style="list-style-type: none"> • Luego, cada uno le entregará al otro su grupo de recortes y verán quien arma más rápido el rompecabezas. 		
ACTIVIDAD 3	<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, las piezas se arman en el centro de la mesa y cada uno trabaja para armar los rompecabezas. 		

j. BIBLIOGRAFÍA

- Bruner, J. (1993). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid - España: Morata.
- Cajigal, S. (1993). *El juego como forma de participación*. Cuba.
- Cajigal, S. C. (1998). *Los secretos del juguete*. Cuba.
- Casal, I. (2003). *La creatividad en el proceso de enseñanza - aprendizaje* . Oviedo.
- Férrnandez, A. I. (2009). *El trabajo por rincones en el aula de educación infnartil*.
Andalucía.
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Chile.
- Hausner, F. (2000). *Juego de los niños*. Bogotá: Andal.
- Keil, J. (1990). *Creatividad*. México: McGraw Hill.
- Languia, M. J. (2008). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0-6 años)*.
- Medrano, E. (2009). *Trabajo por rincones en el aula de compensación educativa*.
Murcia: Asomada.
- Muhlhauser, G., & Romo, V. (1998). *Juego de rincones y formación de Identidad de Género*. 1era.
- Pruaño, A. M. (2010). *Educación infantil. Método pedagógico por rincones*. Canarias.
- Rodríguez, M. (1985). *Psicología de la creatividad*. Pax: Mexico.
- Rogozinski, V. (2001). *Títeres en la Escuela: expresión, juego y comunicación*.
Argentina.
- Sarle, C. (2001). *Creatividad y juego*. Bogotá: Paidos.
- Silva, Y. (2009). *Definición de metodología por rincones*. Madrid.
- Venegas, F. M. (2013). *El juego y su metodología*.
- Violant, V. (2005). *Estrategias creativas en la enseñanza* . Barcelona.
- Waisburd, G. (2009). *Pensamiento creativo e innovación*. Ecuador: Revista digital
universitaria.
- Xnta, G. (2010). *Técnicas especialistas en Jardín de Infancia*. Madrid.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
AREA DE LA EDUCACION EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA

TEMA

El juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014 – 2015.

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

AUTORA

Liliana del Roció Arévalo Luzuriaga

ASESORA

Mg. Sc. Rita Torres

Loja – Ecuador

2014 – 2015

a. TEMA:

El juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo de las niñas y niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014 – 2015.

b. PROBLEMÁTICA:

Marco Conceptual

El Colegio de Bachillerato Particular “San Gerardo” está ubicado en la Provincia de Loja, cantón Loja en la Parroquia san Sebastián, cuenta con 23 docentes encargados de niños de 5 meses a 6 años. “San Gerardo” es legalmente reconocido bajo Acuerdo Ministerial, No- 002-DPEL-DP con fecha 22/03/1996, y está enmarcado dentro de los lineamientos legales del Ministerio de Educación, mediante la ley Orgánica de Educación Intercultural.

SITUACION PROBLEMÁTICA

“Pensar es una tarea muy difícil y por ello pocos lo hacen”, (Einstein), aspecto que se enlaza con la ausencia de un esquema único de pensamiento que bien puede ir desde el estratégico y realista hasta el reflexivo o creativo. En todo caso, “cuando de éxito se trata, la gente no es medida en libras, títulos universitarios o antecedentes genealógicos, sino que al contrario, es valorada por el tamaño de su pensamiento”.

En Ecuador los pensadores creativos no le temen al fracaso o al error sino más bien, progresan gracias a su existencia, pero aprueban primero un proceso de reconocimiento y no de búsqueda de culpables.

A sí mismo, desde mucho antes de que se implantara el actual sistema educativo, se ha venido tratando el tema de los rincones de juego en gran cantidad de artículos y publicaciones que ha hecho que esta práctica se haya extendido poco a poco entre el profesorado de educación infantil.

Consideramos que el juego se convierte en una actividad fundamental para saber qué está desarrollando su pensamiento creativo y cómo se refleja nuestra concepción educativa en su organización.

Anteriormente se hablaba del método tradicional de educación donde los alumnos estudiaban de memoria mediante la repetición y solo aprendían lo que el profesor

manifestaba, entonces ¿dónde y en qué momento el niño podía pensar y desarrollar su imaginación o sus ideas?

Las características del pensamiento creativo se las sintetiza en el hecho de valorar las ideas y las acciones que se dan mientras el niño juega en sus diferentes rincones, debido a que esta práctica lo pone al niño en varios ambientes y lo hace desarrollar diferentes papeles; lo que conlleva aun desarrollo de su creatividad e ingenio.

Las características del pensamiento creativo se sintetizan en el hecho de valorar las ideas, y no sólo el talento para así explorar y generar opciones que alimentan la imaginación y no únicamente el conocimiento. Es decir, se refiere a la búsqueda permanente de varias respuestas y no a la imposición de una sola.

Pocos son los líderes que fomentan la creatividad y que generan espacios propicios para su difusión donde los sueños preceden a las metas, ya que nos brindan poder para romper los paradigmas y no necesariamente se centran en un concepto preconcebido.

Muchos años atrás ya hubo un indicio donde lo pone al niño a aprender, mediante todo lo que le rodea dando rienda suelta a su imaginación y así abriendo paso a su creatividad mientras juega, esto es en la época de María Montessori ya que ella fue una de las anfitrionas que lo pone al docente en un papel de guiar al niño haciéndolo que aprenda por si solo en los diferentes Rincones de Juego y desarrolle su imaginación, sus ideas y fomente su creatividad.

Actualmente nos encontramos en una sociedad donde todavía no se le da la importancia que debe tener el pensamiento creativo ya que en muchas instituciones educativas están regidos todavía al método tradicional de educación y no dejan que el niño desarrolle su imaginación, su pensamiento, su creatividad y suelen frustrar las ideas del niño y esto conlleva a congelar la creatividad y por lo tanto no lo deja pensar. Lo mismo ocurre en años posteriores, porque están acostumbrados a decir o repetir lo que el profesor dice, no tienen la costumbre de desenvolverse con sus propias palabras o sacar su propio concepto de una lectura ya que partiendo de ahí no

están acostumbrados a coger un libro y sumergirse en el mundo de la lectura, de la imaginación, para potenciar su creatividad.

Debido a eso es que llegan al colegio de bachillerato particular “San Gerardo” alumnos provenientes de otras instituciones que se han regido al método tradicional de educación, el problema está presente en estos niños que no saben desarrollar diversidad de juegos de los rincones por lo que se los apoya bastante y requieren de ayuda por parte del docente ya que por ellos solos no pueden trabajar y ellos reciben apoyo constante hasta que resuelvan solos los juegos, sean más independientes y poco a poco desarrollen su pensamiento y por lo tanto su creatividad.

Se habla del desarrollo del pensamiento creativo en los niños mediante los rincones de juego, cuando dejamos al niño que desarrolle su propio ingenio, su imaginación, y por lo tanto aumente la creatividad y su pensamiento.

Los rincones de juego ofrecen varias áreas donde el niño puede desempeñarse en diferentes ámbitos lo que le lleva a que el niño desarrolle su imaginación mientras juega.

c. JUSTIFICACION

El propósito como estudiantes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, de la Universidad Nacional de Loja está encaminado a dar a conocer a la sociedad sobre el manejo adecuado de los rincones de juego con los niños, para el mejor desarrollo de su pensamiento creativo ya sea dentro de casa como en las aulas, de esta manera fortaleceremos sus conocimientos, valores, comportamientos, entre otros más.

Por tal motivo el juego es una actividad innata en el niño. Desde que nace el niño juega, siendo esta su forma privilegiada de aprender y desarrollarse como persona.

Se debe estar conscientes que para introducir el juego en el aula, se ha iniciado una propuesta de organización por rincones de juego. Los rincones permitirán organizar el aula en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente, llevando al niño a un desarrollo de sus habilidades y destrezas y entre ellas el desarrollo de su pensamiento creativo.

Todos los rincones tienen una propuesta concreta de trabajo en el mismo, dejando después a su elección el desarrollo de la actividad. Según el tipo de actividad algunos rincones necesitarán ser dirigidos por la educadora, donde se apoya al niño a desarrollar la actividad dependiendo del rincón donde se encuentre. En otros rincones, por el contrario, los niños/as podrán funcionar con suficiente autonomía, y podrán trabajar por si solos culminando la actividad para poder ir a desempeñarse en otro rincón.

Se quiere dar a conocer que las educadoras planifican las actividades de manera que cada niño y niña vaya pasando a lo largo de un período de tiempo (semana, quincena,...) por los diferentes rincones de juego, potenciando su pensamiento desarrollando su ingenio y por lo tanto dando rienda suelta a su creatividad mientras está trabajando en los diferentes rincones de juego.

Puede decirse que las características esenciales del pensamiento creativo son su **originalidad**, su **flexibilidad** y su **elaboración particular**. Lo que se busca que al

desarrollar el pensamiento creativo haga del niño una persona crítica capaz de solucionar los problemas que se le presenten sin mostrar rasgos de timidez e intolerancia a la sociedad que le rodea.

Gracias a este proceso de investigación que brindará nuevas experiencias y un mejor conocimiento acerca de la temática se podrá contribuir al mejoramiento profesional, así como el beneficio de los estudiantes, padres de familia y docentes de la institución abriendo de esta manera espacios en el campo de la Psicología infantil y Educación Parvularia y aportar con los conocimientos y experiencias adquiridos.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Considerar la importancia del juego por rincones como herramienta eficaz para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014 – 2015.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Analizar el juego por rincones y su influencia en el pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014-2015.
- Evaluar el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014-2015
- Verificar a través de actividades cómo el juego por rincones desarrolla el pensamiento creativo de los niños y niñas del subnivel inicial II de 4 a 5 años del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo de la Ciudad de Loja. Periodo lectivo 2014-2015.

e. MARCO TEÓRICO

Capítulo I

1. El juego
 - 1.1. Introducción del juego
 - 1.2. El juego en las diferentes áreas
 - 1.2.1. Área del lenguaje
 - 1.2.2. Área socio-afectiva
 - 1.2.3. Área de la motricidad
 - 1.2.4. Área cognitiva
 - 1.2.5. Área de la creatividad
 - 1.3. El juego como actividad rectora
 - 1.4. Etapas del desarrollo de la actividad del juego
 - 1.4.1. El juego de manipulación inespecífica
 - 1.4.2. Juego objetal
 - 1.4.3. Juego simbólico
 - 1.4.4. Juego temático de roles sociales
 - 1.4.5. Juego de representación materializada de acciones y roles
 - 1.4.6. Juego de roles con el apoyo de objetos
 - 1.4.7. Juego de roles sociales
 - 1.5. El juego por rincones

Capítulo II

2. El pensamiento creativo
 - 2.1. Génesis del pensamiento según Piaget
 - 2.2. Génesis del pensamiento según Flavell.
 - 2.3. El pensamiento creativo o divergente
 - 2.4. Pasos para la práctica del pensamiento creativo
 - 2.4.1. La expresión
 - 2.4.2. La creación
 - 2.4.3. La acción

Capítulo III

3. Actividades de juegos por rincones para mejorar el pensamiento creativo

- 3.1. Creatividad
- 3.2. Pintando con arena
- 3.3. Los muñecos y el círculo
- 3.4. Disfracémonos
- 3.5. Juguemos con la arena
- 3.6. Vamos a modelar
- 3.7. A construir
- 3.8. De paseo en el tren
- 3.9. Hagamos grafiti
- 3.10. Jugando con cubos
- 3.11. ¿qué es felicidad?
- 3.12. Pintando con las manos y los pies
- 3.13. Títeres
- 3.14. Actividades con papel

CAPITULO I

1. EL JUEGO

1.1. INTRODUCCIÓN DEL JUEGO

El juego es una posibilidad de hacer que, en forma espontánea, los niños sean inmensamente creadores a partir de sus motivos interiores. Es un escenario que ellos construyen para su autoexpresión por medio de la imaginación, la especulación y la indagación.

Comprende todas las manifestaciones de la vida del niño, cualquiera que sea el ambiente en el que haya crecido. No tiene un fin distinto de obtener el placer mismo de jugar; es una dimensión dominante en la vida infantil, una actividad espontánea y natural sin aprendizaje previo, que se manifiesta como una acción vital. Jugando llaga a entender que la cultura tiene también su fin en sí misma y que existen valores ajenos a toda utilidad práctica.

Sin embargo, desde el punto de vista pedagógico, el juego es un formador porque concreta las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta, desarrolla lo adquirido, despierta habilidades intelectuales o físicas y aumenta sus conocimientos.

Asó mismo permite un mayor despertar de su imaginación yu un mejor desarrollo de su creatividad; lo incita a descubrir y utilizar individualmente la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y su personalidad.

El juego desempeña una función social porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es realmente una preparación para la vida, ya que es un medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas. Mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la “casita, la mamá, al doctor, a los exploradores, al maestro, etc.”, son ensayos para acciones posteriores.

Es importante comprender que el juego es un proceso tomando muy en serio por parte del niño, ya que para él tiene el mismo significado que para el adulto sus

actividades laborales. Le consume gran parte de su energía, a diferencia de este último que lo hace por descanso y diversión. Aunque sabe perfectamente que todo es ficticio, vive y goza emocionalmente en ese mundo ilusorio que ha creado su fantasía.

En los juegos se ponen de manifiesto principalmente la imaginación y la independencia. Respecto de la primera, podemos afirmar que la capacidad imaginativa del niño es ilimitada, mentalmente puede representar cualquier cosa, convertirse en animal, persona o cosa, ser creador de mundos que nunca han existido, vivir libre de ordenes temporales y espaciales.

Igualmente el juego favorece el despliegue de la independencia, ya que puede iniciar, dirigir, reír, y hablar sin que los adultos le acompañen; de otro lado, ofrece libertad de responsabilidades y le permite mostrar su individualidad en todas las direcciones; desarrollar confianza en sí mismo, autocontrol y capacidad de cooperación con los demás.

Otra faceta de gran importancia es la influencia emocional del juego porque permite expresar sentimientos, conflictos, descargar sus emociones, dar escape a la agresividad, el temor y la tensión. Como actividad creadora promueve la estabilidad emocional, ofreciéndole una profunda confianza y seguridad; igualmente llena su necesidad de protección y de dominio del mundo que le rodea.

A través de él aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo de las cosas que le rodean, experimentar su entorno e igualmente a relacionarse con éste. Lo pone en contacto con los valores culturales y morales, así como a poner a prueba todas sus posibilidades de modificar ese mundo que le rodea en cambio de aceptarlo todo tal cual lo encuentra.

El juego constituye una dimensión vital en el desarrollo del niño que le permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas de desarrollo como la cognoscitiva, la socio afectiva, del lenguaje y la física.

1.2. EL JUEGO EN LAS DIFERENTES AREAS

1.2.1. AREA DEL LENGUAJE

El juego y el lenguaje mantienen una estrecha relación entre sí porque ambos representan la realidad. En el niño compartir los objetos va ligado a la comunicación verbal; podemos decir que la posesión del objeto por parte de este se relaciona con la formación de expresiones verbales en las cuales el niño utiliza el lenguaje para organizar el juego en sí; de esta manera se convierte en un medio más de conocimiento, en un sustituto de la experiencia directa y en un camino para comprender y ordenar mejor sus datos. Es la etapa en que el juego mismo se convierte en palabra, la cual es, a un mismo tiempo, la creadora de situaciones y de acciones, en la que el niño es el comentarista de sus propios comportamientos.

Es en este periodo cuando se planteará las siguientes preguntas: dónde, cuándo, por qué, cómo, utilizándola con cierta frecuencia e indicando con ello su capacidad para recibir nueva información respecto de todas aquellas situaciones que se le presenten. Es importante tener presente que la facilidad de expresión en los niños no siempre significa que todo aquello que es expresado verbalmente está siendo comprendido por él, de allí la necesidad de que los niños sean escuchados con atención por sus padres y educadores para saber hasta qué punto su lenguaje hablado está acorde con la comprensión del mismo.

El lenguaje es una de las características que distingue al ser humano de los animales. El lenguaje infantil es un proceso estrechamente relacionado con el desarrollo total del niño, y su evolución, que nos parece simple, resulta ser más complicada y menos lógica de lo que estimamos. La siguiente es una síntesis de la manera como el niño con el transcurso de los años va alcanzando cada vez mas una mayor complejidad en la evolución del mismo. En los meses iniciales de vida del niño se dice que se encuentra en la etapa del prelenguaje, ya que durante los primeros meses solo se comunica con los adultos por medio de lo que se ha denominado el primer grito, el convierte en lenguaje, gracias a que los padres lo toman como un signo de las necesidades del bebé. Pasa luego al balbuceo, el cual puede aparecer desde el primer mes de vida y constituye respuestas a estímulos no del todo específicos, llegando a

reproducir todos los sonidos imaginable: poco a poco va reduciendo todos estos sonidos, mientras la emisión de otros nuevos se torna cada vez mas intencional.

Aproximadamente desde el primer año hasta el segundo año y medio se presenta en el infante lo que se ha llamado el primer lenguaje, en el cual el aporte de los padres es indispensable, ya que el niño en el lenguaje crea copiando, aunque la imitación a esta edad no sea una copia fiel.

Entonces a partir de los tres años cuando se habla de que el niño tiene en si el lenguaje; se destaca aquí nuevamente el papel importante del adulto para ayudarle a salir de su primer lenguaje; una de las manifestaciones evidentes de evolución en el lenguaje es el cambio de actitudes que el niño tiene frente al lenguaje adulto, expresadas, por ejemplo, en el gusto por las historias que le relatan; la insistencia en su continuación o repetición.

Por ello el amor a la literatura es algo fundamental para el desarrollo integral del lenguaje. Para formar un buen lector existen principios que ayudan a edificar las bases para una adecuada comunicación: hablarle con claridad, con entonación, propiciarle libros que despierten la sensibilidad, que contengan una historia simbólica que estimule los sentimientos, favorezca la creatividad, y le inspire sentimientos como la compasión y la ternura; en fin, libros que puedan abrir y empezar a leer por cualquier página, en los que uno pueda pasearse, cerrar, abrir, etc.

Entre los tres y cinco años y medio el niño debe dominar alrededor de 1.500 palabras, utilizando en muchos casos vocablos sin antes haber determinado claramente su sentido.

Es normal que el lenguaje del niño evolucione escalonadamente, encontrando que a periodos de adquisición intensa les suceden etapas de titubeos, de búsqueda y a veces inclusive de mutismo. Por eso es importante estimular directamente y en todas las etapas el lenguaje hablado, para que el niño se enfrente a estas dificultades de lenguaje con seguridad y logre superarlas con rapidez. Es conveniente reconocer en el niño su individualidad en el aprendizaje del lenguaje; no existen reglas que determinen a qué

edad deben los niños decir sus primeras palabras; pero sí se sabe con certeza que la riqueza en el vocabulario de un niño está influenciada por los estímulos familiares y ambientales que le rodean.

Así mismo es importante aclarar que el lenguaje y el desarrollo cognitivo están estrechamente relacionados y vemos entonces cómo el pensamiento se realiza en el lenguaje; así, cuanto más preciso sea el lenguaje y el desarrollo cognoscitivo están estrechamente relacionados y vemos entonces cómo el pensamiento se realiza en el lenguaje, así, cuanto más preciso sea el lenguaje, tanto más elevado será el nivel mental y tanto mejores la cognición y la actividad creadora en los niños.

1.2.2. AREA SOCIO-AFECTIVA

DESCUBRIENDO LOS ENCANTOS DE LA INTERACCION SOCIAL

El juego permite la interacción permanente en el niño y el ambiente que le rodea, tiene como base a la comunidad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal. A través de éste el niño retoma su medio, lo recrea y lo regresa transformado.

Es mediante el juego como el niño expresa sus sentimientos y sus conflictos, y escogiendo juegos en los que le sea necesaria la cooperación de niños de su misma edad, logra llenar sus necesidades socioafectivas. Esta es una función social importante, ya que gracias a él se realizan los ideales de convivencia en comunidad. Su influencia emocional es vital porque ayudará a que el niño adquiera confianza y seguridad en sí mismo, descargue sus emociones y dé así escapatoria a su agresividad y a sus temores.

Influye también en la capacidad afectiva, el cariño por las demás personas, el reconocimiento y la gratitud, aprende a callar para dejar que otro hable; a aceptar posiciones diferentes y a defender las propias, ya que en él se realizan todo tipo de actividades que comparten la colaboración, el diálogo y el encuentro en comunidad.

El juego democratiza todas las relaciones sociales, siempre ganara el mejor. Fortalece la autoestima, el control de sí mismo en presencia de las dificultades y de los fracasos, la responsabilidad y el sentido de cooperación.

El desarrollo de la sonrisa va paralelo al progreso alcanzado en el juego, a medida que el niño va haciendo más activo y puede dar mas respuestas de buen humor, su actividad en este último se va tornando también más participativa.

A medida que el niño crece, su juego se va haciendo mas entendible para nosotros los adultos, más realista, le añade mas cantidad de detalles, siendo mas fiel a la vida real, sin que por ello en ciertas situaciones le dé vuelo a su imaginación.

El juego, influye en el desarrollo moral ya que es una práctica basada en reglas y leyes, en el respeto por el otro, la creatividad y la confianza, permitiéndole entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica de los valores sociales desde muy temprana edad. La aceptación de estas por parte del niño constituye una escuela para la formación de la voluntad. El juego es el campo de acción en el cual el niño aprende a dirigir su conducta, porque es un sistema de extremo complejo de reglas y código legal propio. Tales reglas aparecen gradualmente en los juegos de los niños y reflejan los primeros intentos de organización de los hábitos emocionales, mentales y sociales. A su vez este genera gusto por las reglas y dominio de su conducta, ya que por medio de estas reglas es como el niño manifiesta su permanencia, su voluntad y su autonomía.

1.2.3. AREA DE LA MOTRICIDAD

DESPLAZARSE LIBREMENTE POR EL MUNDO

A medida que avanza el desarrollo físico general del niño, su capacidad de respuesta motora se amplía igualmente, determinada tanto por su maduración física, como por la oportunidad que le hemos dado de practicar diversas actividades como gatear, caminar, correr, saltar. Así por ejemplo, al caminar y trepar escaleras se observa una mejor coordinación. Los pasos se hacen más largos, más derechos y más rápidos.

Esto quiere decir que el niño va haciendo, mediante progresos continuos, más completos y ágiles sus movimientos.

Los notables avances que el niño va realizando en material de capacidad motora van acompañados generalmente de un deseo real de experimentar. Parece querer ensayar nuevas destrezas y capacidades por puro placer; en este punto el juego se vuelve de vital importancia como vehículo para afrontar el mundo que le rodea, haciendo cada vez más competente.

Es esquema corporal es la imagen que nosotros construimos de nuestro propio cuerpo, en relación con el espacio y los objetos que nos rodean. La adquisición del esquema corporal le facilita al niño la formación del concepto de sí mismo. Ya que al saber quién es él, sabe cómo es su cuerpo y cómo es el de los demás, lo que pueden hacer o no hacer con él, cómo están dispuestas las partes del mismo y cómo es el cuerpo de un niño y de una niña. Al llegar a este reconocimiento, el niño realiza juicios acerca de sus habilidades y capacidades, lo que concluirá en la adquisición del concepto de sí mismo, así como en el reforzamiento de la autoestima.

Su adquisición es entonces una necesidad primordial para una adecuada construcción de su personalidad y en ese aspecto el juego es un elemento muy eficaz para establecer una estrecha relación entre el cuerpo del niño y su entorno.

El baile constituye también otro medio para que el niño pueda expresar sus propias emociones; a través del ritmo y el movimiento se favorecen así la participación, el goce, la plenitud, la relajación, la expresividad y la sensibilidad.

El dibujo y la pintura le dan la oportunidad al niño de expresar sus sentimientos y pensamientos, así como incrementar la capacidad perceptiva. El niño encuentra en el dibujo el amigo fiel al que recurre cuando las palabras resultan insuficientes. El dibujo es, un diálogo recíproco entre el niño y el mundo perceptible, lo convierte en organizador de formas e ideas, y un productor de imágenes que habla por sí solo. De ahí la importancia de la expresión gráfica que permite a los adultos conocer su mundo interior así como las variaciones.

En el desarrollo físico del niño a través de sus trazos en el papel, pasa de unas pocas marcas indefinidas a un garabateo ya controlado.

1.2.4. AREA COGNITIVA

A TRAVÉS DEL CONOCIMIENTO

A medida que el niño toma conciencia de sí mismo y del medio que lo rodea, va desarrollando su dimensión intelectual.

El proceso de aprendizaje depende, entre otros factores, de brindarle al niño las oportunidades para que por medio de las experiencias directas pueda manipular, explorar, experimentar, elegir, igualar, comparar, reconstruir, definir, demostrar, clasificar, agrupar, preguntar, oír, hablar de. Por eso las primeras estimulaciones, los juguetes y juegos, pueden llegar a acelerar o retardar el ritmo del desarrollo cognoscitivo. Pensar encierra actividades mentales ordenadas y desordenadas, al mismo tiempo que describe las cogniciones que tiene lugar, como: el juicio, la elección, la resolución de problemas, la creatividad, la fantasía, y los sueños. Así, el pensamiento es un proceso de formación de conceptos.

Se debe por ello fomentar el uso de la observación, pues observar es una de las actitudes mentales más importantes porque facilita también el desarrollo de otras habilidades: reconocer detalles, relacionar, comparar y establecer analogías.

Es importante anotar que el niño posee tres sistemas de procedimiento de información: la acción, las imágenes mentales y el lenguaje. Una vez que el niño ha interiorizado el lenguaje como un elemento cognoscitivo, le es posible representar y transformar la experiencia con mayor flexibilidad que antes.

Es importante estimular, mediante el juego, la curiosidad, que es un impulso y al mismo tiempo un indicador del nivel de la mente en formación, lo que le confiere un papel importante en el desarrollo del pensamiento y en la formación de los intereses cognoscitivos. Las preguntas infantiles de ¿Por qué?, ¿qué es esto?, ¿para qué es esto?,

son una manifestación de curiosidad. Entender el contenido de las preguntas de los niños depende del nivel del desarrollo de su mente, de los acontecimientos o actividades que le rodean, y de los estímulos y educación que se le brinden, de allí la importancia de estar al lado del niño en estos años de continuo aprendizaje de ellos.

Se pueden distinguir los siguientes elementos en el funcionamiento de los pensamientos:

1. Las ideas, que son fenómenos mentales que existen después que el objeto ha dejado de estar visualmente presente, pudiendo designar cualquier percepción, ya sea visual, táctil, auditiva, etc. Gracias a las ideas simples la mente forma muchas otras ideas ya que no representan los objetos que existen realmente.
2. La asociación de ideas, que significa que todas las ideas pueden separarse y volver a unirse nuevamente, o sea que existe un vínculo de unión entre ellas, por medio del cual una idea presenta a la otra.

El pensamiento es una de las características que mas influyen en el desarrollo no sólo cognoscitivo del ser humano, sino también en el resto de las áreas de evolución del mismo, por ello varios científicos, entre ellos Jean Piaget, dedicaron parte de su existencia al estudio del pensamiento, dividiendo en periodos de acuerdo con las edades de los niños.

1.2.5. AREA DE LA CREATIVIDAD

DESARROLLANDO UN SER CREATIVO

La capacidad creadora puede definirse de muchas maneras: una adecuada habilidad para conseguir ideas nuevas o ver las relaciones existentes entre las cosas, o también como una buena capacidad de fluidez de ideas y flexibilidades en el pensamiento. La creatividad es la base de la cultura, nos da la formación para poseer un sentido crítico, tolerante, flexible y de adaptación de si mismo y de los demás.

El juego es el lenguaje más apropiado para el desarrollo de la creatividad, pues gracias a él, el niño tiene la posibilidad de hacer sonidos, reproducir imágenes y manejar

sus movimientos. La forma de aprender más rápida y efectiva es hacer. El aprendizaje, entonces, se transforma en una actividad y el niño se compromete, y en el curso de esta experiencia y de su observación, tiene lugar una comprensión más amplia. Es el hacer lo que torna tan valioso el juego creativo.

Esta habilidad, a diferencia de otras áreas, es más fácil desarrollarla en los primeros años, ya que en la infancia se es más receptivo y espontáneo y se muestra una gran inquietud por la exploración.

Nosotros como padres a veces desatendemos el juego creativo, ya que consideramos que nuestra experiencia no va acorde con este tipo de ocupaciones, ni puede aprovecharse. En ocasiones esto puede llegar a ser una ventaja, ya que el niño es quien debe descubrir por sí mismo si su actividad tendrá valor. Lo importante es que le proporcionemos otras oportunidades de expresarse en forma creativa, le demos el espacio necesario para su desarrollo.

Cuando el niño se manifiesta creativamente siente el imperativo de estructurar, dar forma y unificar sus emociones, su conocimiento y sentimientos. Es en este momento cuando su mundo se construye y podemos entender que su expresión no es solo gráfica sino también de ideas, palabras, movimientos, etc., constituyéndose en su medio de comunicación individual a través del cual puede dar sus propias respuestas a los acontecimientos que recoge en cada nivel de desarrollo.

Al seleccionar, interpretar y reformar los elementos, el niño da una parte de sí mismo, por esto los dibujos, las torres de construcción, el drama, el modelado, tienen un significado que se debe interpretar desde la visión del propio niño. Aun cuando nosotros como padres no debemos tener como meta el resultado, sino la vivencia del proceso y su expresión creativa, si debemos darle al niño las posibilidades para descubrir y buscar las respuestas adecuadas. Esto se consigue si se logra desarrollar la sensibilidad perceptiva en el niño.

Para esto es necesario reconocer en el niño el derecho que tiene de experimentar, ensayar, equivocarse, opinar, discutir, y construir un mundo nuevo. Dejémoslo explorar

todas las áreas de construcción, pintura, drama, etc. Permitámosle desarrollar sus ideas y hacer contribuciones originales. Además, de esta forma también él mismo irá descubriendo y desarrollando cualquier campo donde tenga interés o una habilidad en particular.

La imaginación es creativa en el carácter; para el niño es natural crear.

Crea sonidos (sirenas, pelotas rápidas que zumban), crea versos (pequeñas rimas y canciones repetitivas) crea situaciones para el drama (jugar a la tienda), crea modelos (pasteles de barro), crea cuentos (antes de saber leer, puede leer en voz alta su propia versión del cuento de un libro). Todas estas actividades y muchas más implican imaginación.

A medida que vamos trabajando, jugando y divirtiéndonos con el niño, su tiempo libre se convertirá en tiempo creativo y satisfactorio; pondrá interés activo en toda la vida que le rodea; ganará una apreciación creciente de la belleza; y tendrá una comprensión más íntima de sí mismo, un conocimiento de sus habilidades y confianza en su propio juicio.

Así mismo, ahora es muy común ver niños muy pequeños tomar parte en deportes competitivos. Debemos preguntarnos si el valor que el niño obtiene del juego competitivo, que demanda tanto tiempo, energía, conformidad y uniformidad, se gana a expensas de su juego imaginativo y constructivo; descuidar este juego es debilitar la fuerza creativa del niño.

1.3. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD RECTORA

En la edad preescolar la actividad rectora que conduce al desarrollo de las neoformaciones es la actividad del juego temático de roles. Este juego es la actividad en la cual los niños retoman unas u otras funciones sociales de los adultos y, dentro de las condiciones recreadas especialmente por ellos mismos, que pueden ser condiciones de juego reales o imaginarias, reproducen y modelan las actividades de los adultos y las relaciones entre ellos (Smirnova, 2003). En este tipo de juego se forman todas las cualidades psíquicas y de la personalidad del chico, entre las que se incluyen la

conducta voluntaria, la formación del plano intelectual de las imágenes, la imaginación, la reflexión, y la motivación amplia sobre la base del sentido personal.

Al juego se le puede definir como modelo de una situación que implica un conflicto que requiere ser resuelto. El juego es análogo a una situación real de conflicto, que necesariamente incluye un sistema de valores (Lotman, 2003)

El conflicto en el juego consiste en el hecho de que el infante se interesa por la vida de los adultos, que quiere actuar como ellos, pero que en la vida real no tiene ni los medios, ni la posibilidad para hacerlo. En el juego temático se expresa la necesidad del niño de penetrar en la vida social de los adultos y de participar activamente en ella (Elkonin, 1980). Una de las características esenciales de este tipo de juego es que el chico no aprende los medios técnicos prácticos de las actividades, sino los aspectos del sentido y motivo de las mismas. Por ejemplo, al representar el rol del cocinero no aprende a preparar la comida, pero si adquiere el sentido social, de esta actividad, que es el de complacer a los demás, servirles y serles útil.

En el juego se representan situaciones sociales con sentido específico que le interesan al niño y que pueden aportar aspectos positivos para su personalidad.

- La posibilidad de solucionar situaciones conflictivas.
- La posibilidad de que existan varias opciones de solución o de actuación.
- La crítica de las acciones y actitudes de los demás y del propio niño.
- La reflexión acerca del estado de los demás y del propio niño.

La situación positiva de comunicación en el juego se convierte en un espejo, a través del cual comienza a verse a sí mismo con los ojos de los demás, formando gradualmente su propio punto de vista.

Como se sabe, en psicología el elemento principal de la actividad es precisamente el motivo, es decir, el impulso de cualquier actividad. El motivo que se forma en el juego, garantiza el interés y la curiosidad futura y lo prepara para la realización de la actividad del estudio escolar en la siguiente edad psicológica. Desde este punto de vista,

el juego no es el rechazo del mundo de los adultos, sino la introducción específica a este mundo.

Los temas para el juego de roles provienen de las condiciones históricas y sociales que rodean al pequeño, pero lo más importante es que proviene de las diversas fuentes culturales mediatizadas por los adultos: historias, cuentos, cine, teatro, películas infantiles y diversos programas de televisión, así como la comunicación con los demás y la experiencia social de la vida (calle, hospital, tienda, ciudad, campo, etc.) es muy importante señalar que el juego mismo y los roles que interpreta el niño son sociales en su naturaleza pero, al mismo tiempo, carecen de carácter concreto. Cuando el chico representa a un médico en el juego, él no representa al doctor conocido que vio en la clínica con su mamá, sino que representa a una persona abstracta, cuyo objetivo es curar, ayudar a los demás. Por esta razón, el juego de roles garantiza la abstracción y la generalización de la conciencia.

En nuestra opinión, existe una correlación inversa entre el carácter concreto de las acciones prácticas y las relaciones sociales. Esto significa que entre más concretas son las acciones, menos importantes se hacen las relaciones sociales y viceversa. Por ejemplo, el pequeño que elabora panecillos de arena con mucho cuidado y durante mucho tiempo, no presta ninguna atención al sentido social de la actividad de producción de panes y de la necesidad social de esta actividad para todas las personas.

Por el contrario, los preescolares mayores durante el juego de cocina (restaurante) se interesan por los sentimientos y las relaciones entre las personas, pero no se preocupan tanto por el proceso mismo de producción (aspectos técnicos) del pan (comida).

No obstante que los chicos sienten placer y satisfacción durante el juego, es indudable que esta actividad requiere de organización y orientación previa. El juego no es una actividad libre que de manera natural sale desde el interior del niño. Las actividades de juego pueden ser variadas de acuerdo al tipo, al contenido y al grado de complejidad. El juego nunca surge de inmediato en forma desarrollada, todas las etapas del desarrollo del juego requieren de consolidación.

1.4. ETAPAS DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DEL JUEGO

1.4.1. JUEGO DE MANIPULACION INESPECIFICA

Este tipo de juego se desarrolla a partir de los seis meses de edad, es decir, desde el momento de consolidación de la acción de prensión de objetos y se prolonga hasta un poco más de los 12 meses. El niño realiza acciones no específicas con sonajas, juguetes y objetos cotidianos que le ofrece el adulto para la manipulación. Se trata de acciones de tomar, agitar, mover, jalar, levantar, aventar, empujar, etc. Se denominan acciones inespecíficas debido a que representan el mismo tipo de movimientos que se realizan con todos los objetos sin importar su función social precisa. Así, agita la sonaja, la cuchara, el gorro, la pelota, etc. Incluso esta forma más elemental de juego la deben impulsar y promover los adultos.

El adulto le proporciona el modelo de la acción que se tiene que realizar con los objetos propuestos. Si el adulto no trata de promover y apoyar la actividad, ésta se queda en el nivel de movimientos simples y aislados. La participación del adulto, la verbalización de todos los movimientos y la aprobación verbal y emocional, permiten ampliar el círculo de acciones y objetos accesibles y conocidos por el niño. La ejecución exitosa de las acciones y la aprobación emocional por parte del adulto, garantiza el sentimiento de satisfacción y alegría. Esto constituye la base de la curiosidad y del fondo positivo de la actividad conjunta.

Este tipo de juego es la etapa más elemental en el desarrollo de esta actividad, que necesariamente prepara la adquisición de las acciones objetales y sirve como base indispensable para la etapa siguiente que es el juego objetal. El juego de manipulación inespecífica aparece dentro de la actividad rectora de comunicación afectivo – emocional estrecha con el adulto y representa el resultado de dicha actividad. La etapa culminante del desarrollo de esta actividad coincide con la actividad de colaboración situacional entre el niño y el adulto.

1.4.2. JUEGO OBJETAL

El juego objetal se forma a partir del juego de manipulación inespecífica, pero a diferencia de éste, el juego objetal representa acciones, específicas con los objetos. Cada objeto cultural interioriza dentro de sí mismo un tipo particular de acciones: cuchara, pelota, carro, muñeca. Con cada uno de estos objetos es posible realizar tipos específicos de acciones que no se pueden realizar con otros objetos. Por ejemplo, la muñeca puede ir en el carro, pero no puede ser al revés. Este tipo de acciones se hacen accesibles para el niño. Él aprende una cantidad cada vez más amplia de acciones. Debemos señalar que precisamente el juego de acciones objetales constituye la actividad rectora del primer periodo de la infancia preescolar, es decir, es la actividad que garantiza todo el desarrollo psicológico en esta etapa de la vida. El niño conoce objetos, acciones con los objetos y los significados verbales de los objetos y las acciones.

1.4.3. JUEGO SIMBOLICO

El juego simbólico nace a partir del juego objetal durante el segundo año de vida. Las acciones se generalizan y su ejecución ya no requiere de la presencia constante de un mismo objeto. Por ejemplo, la acción de peinarse puede realizarse con un lápiz en la mano o sin ningún objeto, solo con movimientos específicos. El indicador esencial de la aparición del juego simbólico es la posibilidad de sustituir un objeto por otro dentro de la actividad del juego objetal. Por ejemplo, el niño se hace capaz de utilizar pedazos de papel como comida de animalitos, o muñecos, gomas como jabón para bañarlos, lápiz como cuchara, etc. Con todos los objetos sustitutos realiza la acción que corresponde al objeto que sustituye (bañar, alimentar, etc.). El juego simbólico es una etapa fundamental para el desarrollo de la función simbólica, que incluye las acciones de representación, sustitución, imaginación y modelación. (Salmina, 1984). La acción de representación se refiere a la ejecución de una acción ante la ausencia del objeto o fenómeno de acuerdo con su imagen, como la representación de la acción de apagar el fuego del encendedor cuando éste está apagado (Rosas, 2001). La acción de sustitución se refiere a la posibilidad de utilizar un objeto en lugar de otro. La acción de imaginación consiste en la posibilidad de crear y representar diversas acciones, objetos y fenómenos ante su ausencia, de situaciones poco usuales, novedosas, etc. La acción de

modelación se relaciona con el nivel mas alto del desarrollo de la función simbólica, la cual puede surgir en la ultima etapa de la infancia preescolar y durante toda la etapa del aprendizaje escolar (Davidov, 1996,2000). Es la posibilidad de actuar de acuerdo con los modelos, así como la creación misma de los modelos y esquemas. En el juego simbólico, inicialmente surgen las funciones de representación y sustitución. Las otras funciones simbólicas (imaginación y modelación) aparecen en las etapas posteriores del desarrollo de la actividad de juego.

1.4.4. JUEGO TEMÁTICO DE ROLES SOCIALES

El juego temático de roles es la actividad rectora de la segunda etapa de la infancia preescolar. En este juego el chico retoma los roles sociales abstractos y los representa. En esta etapa, el juego constituye una actividad compleja y desplegada en el tiempo y requiere de varios participantes. A diferencia de la dramatización de cuentos, el juego temático de roles es menos estricto, no implica un argumento establecido de antemano, sino que se despliega en el proceso mismo del juego. No obstante que los niños utilizan personajes de cuentos conocidos, sus acciones y secuencias de acontecimientos no necesariamente deben corresponder al contenido del cuento, por el contrario, es poco frecuente que ello suceda.

El juego temático de roles tiene sus propias etapas, las cuales deben respetarse y utilizarse para la introducción de la actividad de juego en las instituciones preescolares:

- Participación objetal
- Materialización de roles.
- Juego en situaciones desplegadas.
- Incremento de la iniciativa o propuesta de juegos nuevos.

1.4.5. JUEGO DE REPRESENTACIÓN MATERIALIZADA (MATERIAL) DE ACCIONES Y ROLES

En esta etapa el niño representa situaciones solamente con ayuda de objetos (juguetes) que corresponden a los roles y a los roles y a las acciones. Por ejemplo, para

el juego de la “familia” se utilizan muñecos (animales) que representan a los miembros de la familia y juguetes concretos (platos, camas, etc.). Éste es el inicio mismo del juego de roles y aún no se separa por completo del juego simbólico. Surge al final de la etapa del juego objetal.

JUEGO DE REPRESENTACIÓN MATERIALIZADA DE ACCIONES

En esta etapa, a diferencia de la anterior, el niño ya retoma el rol, pero aún requiere del uso de los objetos concretos. Él mismo es el médico, pero aun no sabe jugar sin los objetos (sustitutos) que le ayuden a representar sus acciones.

1.4.6. JUEGO DE ROLES CON EL APOYO DE OBJETOS

El indicador del paso del chico a esta etapa del desarrollo del juego es la posibilidad, por primera vez, de retomar uno u otro rol social: madre, hija, cocinera, chofer, etc. El juego se realiza con roles sociales, pero los niños aún se apoyan en algún tipo de objetos concretos (platos y tazas para el juego de cocina, jeringas y algodón de juguete para el juego del hospital, etc.)

1.4.7. JUEGO DE ROLES SOCIALES

Se trata de la etapa más avanzada en el desarrollo del juego. En esta etapa los pequeños ya no requieren de los objetos concretos (o un mínimo de ellos) para la realización de los roles sociales. Por ejemplo, el juego de “capitán de barco y pasajeros” se puede realizar sin la necesidad de tener la imagen de un barco, en cuyo lugar puede participar el sofá, el sillón o toda la habitación. Para el juego de Maugli, cada chico puede representar el papel de los personajes de la historia, cambiar e inventar situaciones, para las que no se necesita el uso de ningún objeto concreto.

En las instituciones preescolares debe realizarse un seguimiento adecuado de las etapas del desarrollo de las actividades de juego e introducirlas de manera gradual. En actividades de juego con el mismo tema el contenido puede ser completamente distinto, en dependencia de la etapa del desarrollo del mismo. Por ejemplo, el juego del “hospital” se puede realizar en la etapa de representación materializada (material) de

acciones y roles, es decir, a los personajes se les representa con muñecos. Este mismo juego se puede realizar solamente con objetos concretos que se relacionan con las acciones del médico y las enfermeras, sin embargo, los personajes ya pueden ser representadas por los mismos niños. El mismo juego se puede realizar con una cantidad mínima de objetos, o se pueden representar solamente las situaciones de colaboración entre los médicos y las enfermeras, su ayuda a los pacientes, etc.

1.5. EL JUEGO POR RINCONES

El trabajo por rincones potencia la necesidad y los deseos de aprender de los niños/ as, y de adquirir conocimientos nuevos. Desarrolla el ansia de investigar y favorece la utilización de distintas técnicas y estrategias de aprendizaje cuando hay que dar respuesta a un problema. Por otra parte, les ayuda a ser conscientes de sus posibilidades (Por lo general, más de las que el niño/ a cree), a dar valor a sus progresos, a aceptar los errores, a seguir trabajando y a no rendirse fácilmente ante las dificultades.

También favorece la autonomía del niño/ a, le ayuda a ser más responsable, con el material y en el trabajo, y le exige y crea la necesidad de un orden. El niño o niña aprende a organizarse, a planificar su trabajo, a saber qué quiere aprender y qué camino puede utilizar para conseguirlo. Los rincones permiten una cierta flexibilidad en el trabajo, abren paso a la creatividad y a la imaginación del niño/ a y, lo que es más, le dejan espacio y tiempo para pensar y reflexionar.

Los rincones hacen que los niños y niñas puedan ir progresando y realizando aprendizajes significativos dentro de la función cognitiva. Hacen posible una interacción entre él y su entorno, y eso hará que su experiencia se fundamente en el bagaje que el niño y la niña posea, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa. Los rincones de trabajo son, pues, una propuesta metodológica que ayuda a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre.

Los rincones de trabajo son una nueva forma, estimulante, flexible y dinámica, de organizar el trabajo personalizado. Responden a una concepción de la educación en la que el niño y la niña son el referente principal. En unos espacios delimitados de la clase, los niños y las niñas, de manera individual o en pequeños grupos, llevan a cabo simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje, lo que permite dar una respuesta adecuada a las diferencias, intereses y ritmos de cada cual. El planteamiento del trabajo por rincones responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas para dar respuesta a las diferencias, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño y niña.

Organizar la clase por rincones implica una distribución que haga posible el trabajo de pequeños grupos, que, simultáneamente, realicen diferentes actividades. Será preciso estructurar cada rincón de trabajo de forma que se adecue a la programación de los diversos conocimientos programados para el curso. El número de rincones, se puede establecer en función de los objetivos educativos, del número de niños y niñas, del espacio, del material disponible o de la necesidad de intervención de la maestra en cada rincón. Hay que tener en cuenta que a cada rincón puedan ir de dos a cinco niños y niñas y que siempre ha de haber cuatro o cinco espacios (sitios) más que niños en el aula, con tal de facilitar que la elección del rincón no esté tan condicionada. Cinco o seis rincones sería un número adecuado. Aunque hay que ser conscientes de que en la mayoría de aulas los espacios disponibles no son excesivos, y el docente debe recurrir, muy a menudo, a su imaginación e ingenio para reorganizar la clase y encontrar el lugar apropiado.

CAPITULO II

2. EL PENSAMIENTO CREATIVO.

2.1. GÉNESIS DEL PENSAMIENTO SEGÚN PIAGET.

La palabra génesis tiene la connotación de principio, es decir los inicios del pensamiento para Piaget la génesis coincide con la aparición del lenguaje. Detallare la evolución del lenguaje para este autor cuyos inicios se encuentran en el lenguaje egocéntrico y hare un breve recorrido a través del lenguaje socializado y sus respectivas faces. Piaget destaca la prominencia racional del lenguaje y lo asume como uno de los diversos aspectos que integran la súper estructura de la mente humana y por tanto la génesis del pensamiento. El lenguaje es visto como un instrumento de la capacidad cognoscitiva y afectiva del individuo, lo que indica que el conocimiento lingüístico que el niño posee depende del conocimiento del mundo. Piaget pretende explicar cómo nace el pensamiento mediante la configuración del lenguaje en el niño desde los primeros balbuceo hasta tener la capacidad de hablar de forma lógica y fluida. Su enfoque sobre la génesis del pensamiento se basa en las funciones que tendría el lenguaje en el niño.

Para Piaget hay que centrarse en la calificación a las frases dichas por los niños. Existen dos grandes grupos: las de lenguaje egocéntrico y las del lenguaje socializado; cada uno de ellos con sus respectiva sub divisiones.

A. Lenguaje egocéntrico: se caracteriza por que el niño no se ocupa de saber a quién habla ni si es escuchado. Es egocéntrico, porque el niño habla más de si mismo, pero sobre todo por no trata de ponerse en el punto de vista de su interlocutor. A su vez está constituido por: ecolalia, monologo y monologo colectivo.

B. Repetición o ecolalia: el niño repite sílabas o palabras que ha escuchado aunque no tengan gran sentido para el, la repite por el placer de hablar, sin preocuparse por dirigirlas a alguien.

C. El monologo: el niño habla para si como si pensara en voz alta. No se dirige a nadie, por lo que estas palabras carecen de función social y sólo sirven para acompañar o reemplazar la acción. La palabra para el niño esta mucho mas ligada a la acción que en el adulto.

D. Monologo en pareja o colectivo: cada niño asocia al otro su acción o a su pensamiento momentáneo pero sin preocuparse por ser oído o comprendido realmente. El punto de vista del inter locutor es irrelevante; el interlocutor solo funciona como incitante, ya que se suma al placer de hablar por hablar el de monologar ante otros.

E. Lenguaje socializado: la información adaptada: el niño busca comunicar realmente su pensamiento, informándole al interlocutor algo que le pueda interesar y que influya en su conducta, lo que puede llevar al intercambio, la discusión o la colaboración. La información está dirigida a un interlocutor en particular. Y este se conforma por:

- a. Las órdenes, ruegos y amenazas: si bien las órdenes y amenazas son fáciles de reconocer, es relevante hacer algunas distinciones. Se las denomina “ruegos” a todos los pedidos hechos en forma no interrogativa, dejando los pedidos hechos en forma interrogativa en la categoría preguntas.
- b. Las preguntas: la mayoría de las preguntas de niño a niño piden una respuesta así que se le puede considerar dentro del lenguaje socializado, pero hay que tener cuidado con aquellas preguntas que no exigen una respuesta del otro, ya que el niño contesta para si mismo; entonces estas preguntas constituirían monologo. (Piaget, The Origins Of Intelligence In Children 39)

2.2. GENESIS DEL PENSAMIENTO SEGÚN FLAVELL.

La teoría de Flavell aborda la génesis del pensamiento explicando las representaciones y los procesos utilizados por el niño en el juego simbólico y también al razonar ya que los cambios evolutivos en dichas actividades cognitivas se producen de forma continua y espiral.

Para Flavell la génesis del pensamiento, juego simbólico y razonamiento infantil, codifican su habilidad de aprender a partir de la experiencia y conduciendo al desarrollo

de reglas y heurísticos del pensamiento. A continuación describiré los aspectos esenciales considerados por este autor para explicar los inicios del pensamiento.

A. El juego simbólico: Gracias a los elementos presentes en esta actividad mental el investigador puede detectar pensamiento mucho antes que el niño sea verbal debido a la presencia de complejos mentales que van evolucionando desde los esquemas de acción, imitación, hasta llegar a los juegos con reglas y lineamientos, posibilitando así la socialización así como la verbalización de ideas por lo tanto el pensamiento es susceptible de ser medido. (Flavell, Cognitive Development 83)

El juego simbólico también contribuye a formar y a ejercitar la creatividad infantil, gracias a su espontaneidad y curiosidad gozan de imaginación innata que facilita la recreación de sus propios mundos mentales. La relación existente entre juego simbólico y génesis del pensamiento se debe a su presencia incluso antes de tener la capacidad para comunicarse verbalmente. Entonces este es el argumento más fuerte que emplea el autor para fundamentar su tesis de que hay pensamiento antes de haber lenguaje. La dificultad surge porque es más difícil de ser medido y cuantificado, pero hoy en día las nuevas técnicas de las Neuro Ciencias como la resonancia magnética están clarificando y aportando interesantes evidencias en relación a este hecho.

B. La meta cognición: Es la capacidad de pensar sobre el propio pensamiento, a mayor capacidad meta-cognitiva, mejor desempeño mental. Ya que será capaz de auto-monitorearse y auto regularse conociendo sus fortalezas y debilidades así como las formas en las que puede mejorar su desempeño.

Para Flavell la relación entre meta cognición y génesis del pensamiento tiene que ver con el juego simbólico debido a que el niño comienza a pensar en sus propios estados mentales, anímicos, así como en el de sus juguetes y luego en los otros seres que le rodean. Él va adoptando una nueva perspectiva para plasmarla en comportamientos específicos de sus juguetes, es así que construye sus primeras hipótesis sobre la realidad. (Flavell, Cognitive Development 82)

Cuando el niño se inicia en la actividad lúdica probablemente se distraiga con un chupón, un sonajero, una cajita de música, etc. Sin embargo estos juguetes permiten que vaya adquiriendo información sensorial para generar nuevas conexiones neuronales requisito fundamental para el desarrollo del pensamiento posterior

El papel de la metacognición, es permitirle al niño ser consciente de sus propios mecanismos mentales utilizados en su actividad lúdica, y mas tarde transferirlos a otras áreas más abstractas. La conexión entre génesis del pensamiento y metacognición se encuentra en el hecho de que los niños ejecutan rudimentarias tareas meta cognitivas durante el juego simbólico.

C. La tendencia al equilibrio cognitivo: La relación con la génesis del pensamiento se debe a que el niño desde sus primeras etapas de vida como característica de supervivencia tiende al equilibrio cognitivo y emocional. Este impulso hacia el crecimiento intelectual y regulación emocional se manifiesta mediante la curiosidad y el entusiasmo por aprender de nuevas experiencias, ideas, conceptos, para ir ampliando su mundo mental.

Existen una serie de condiciones que impiden y bloquean esta tendencia al equilibrio, el aprendizaje en un medio ambiente empobrecido es quizás una de las condiciones que mas bloquean el desarrollo cognitivo y emocional durante la etapa preescolar. Ya que ocasiona una serie de experiencias ambivalentes cognitiva y emocionalmente que le impiden al niño avanzar nutriéndose del medio que le rodea. Por ello hay el riesgo de que retroceda y se quede fijado en una zona de desarrollo intelectual emocional que no corresponde a sus verdaderas capacidades. (Flavell, Cognitive Development 90)

D. Los sistemas de creencias: La conexión entre los sistemas de creencias infantiles y la génesis del pensamiento ya que el niño necesita enfrentar diversidad de eventualidades, problemas y ansiedades desde el momento en que nace. Entonces sus conocimientos y su información suelen complementarse con un conjunto de creencias familiares y ambientales recién adquiridas que van incrementándose y complejizándose con el paso del tiempo.

Los niños requieren lo que llamamos “explicaciones” para todo lo que ocurre alrededor de ellos, esperando que se ajusten a las hipótesis que ellos ya habían formulado en su propia mente. Retomando las palabras de Chomsky se entiende mejor porque los sistemas de creencias tienen vinculación con los inicios del pensamiento “Nuestros sistemas de creencias son aquellos que, la mente como estructura biológica, está destinada a construir” (Chomsky, 1967)

La génesis del pensamiento y los sistemas de creencias se forman desde temprana edad y rigen no solo la conducta manifiesta del niño, sino la conducta subjetiva es decir las emociones, también los procesos cognitivos, y posteriormente la presencia del lenguaje. Es decir, el niño presenta una conducta centrada en las consecuencias más inmediatas o contingentes para adaptarse al medio, por lo que en muchas ocasiones se deja dominar por los impulsos instintivos de hambre, sueño, sed, temperatura, etc.

E. Vinculación afectiva: El nexo entre génesis del pensamiento y vinculación afectiva está en la importante influencia de la afectividad para el desarrollo mental del niño desde el momento que nace y durante toda su vida. La vinculación afectiva es la serie de móviles que influyen y matizan la vida mental del niño ya que determinan sus sentimientos, valores es decir, son las vías para guiar su conducta.

En la investigación que le valió el primer Nobel al neurocientífico Eric Campbell se descubrió que el aprendizaje (construcción de conexiones neuronales) se da gracias a la acción de la serotonina y la dopamina, estas neurotransmisiones se producen cuando el individuo tiene estados emocionales positivos por lo tanto, los niños felices, amados y bien cuidados aprenden de mejor manera que aquellos en condiciones de privación emocional y cultural. Es decir las emociones, la socialización, los valores y las creencias culturales constituyen el andamiaje mental sobre el cual el niño conceptualiza la realidad. Además los niños nacen con esquemas cognitivos que pueden permanecer “inactivos” y en otros casos latentes a lo largo de los primeros años y ante situaciones desencadenantes o precipitantes (del orden físico, biológico o social) se activan y actúan a través de situaciones concretas produciendo distorsiones cognitivas. Por ejemplo cuando el niño dice que el vaso más largo contiene más agua en la prueba piagetiana de conservación de la cantidad y en otros casos se dan cogniciones automáticas. Por ello es

importante que el adulto guíe los aprendizajes de los niños. (Flavell, Cognitive Development 90).

2.3. EL PENSAMIENTO CREATIVO O DIVERGENTE

Existen diversos paradigmas, métodos o técnicas para trabajar la creatividad: por ejemplo: el uso de la imagen, la analogía y la metáfora. Éstas son símbolos o expresiones que representan cualidades de dos cosas en apariencias diferentes. Las analogías son el conducto para las ideas innovadoras, te dan una imagen amplia y total; permiten lidiar con un desafío creativo en un contexto del todo diferente. Otro recurso es el denominado *brainstorming*: método sencillo, conocido y de fácil aplicación para generar ideas; en éste se parte de enfatizar la cantidad de opciones (lista de posibilidades, rutas) para crear, proponer y volver a crear más ideas o combinaciones; aquí se evita criticar/ juzgar/ evaluar las ideas en su fase de generación (luego vendrá un tiempo para converger esas ideas). La tormenta de ideas se fundamenta en generar, explorar, crear y combinar: tener una cantidad de opciones para luego centrarse en las mejores, en la ideal.

Otro punto importante es generar un orden que facilite el proceso creativo, ya sea que se use en lo individual o en grupo: este orden radica en las seis etapas del proceso o mapa de SCP, etapas que se representan visualmente con la divergencia en el lado derecho y la convergencia en el lado izquierdo, empezando desde abajo en una especie de espiral que construye y asciende del suelo al cielo. Esta imagen tiene la finalidad de relacionar o anclar con el cerebro en el caso de la divergencia (hemisferio derecho) y convergencia (hemisferio izquierdo). Además, recrearse y construir es una forma tradicional de empezar de abajo y llegar a la cima, cualquiera que ésta sea.

Lo anterior está fundamentado en dos metodologías: la solución creativa de problemas (SCP) y la acción – reflexión – aprendizaje. La primera, en especial, será una metodología que caracterizaremos y ejemplificaremos conforme avancemos en la lectura.

Esperamos que nuestro viaje, aprendizajes y experiencias sean placenteros para todos.

La imaginación, hermana gemela de la creatividad, bien puede ser uno de nuestros recursos para prepararnos a entrar este espacio lleno de sorpresas, descubrimientos, alegrías y, sobre todo, cambios, porque la creatividad lleva en forma directa a la innovación.

El potencial no utilizado del cerebro es la gran cumbre contemporánea a explorar, a descubrir, a conquistar. Muchos saben sobre la estructura básica del sistema cerebral en dos hemisferios (izquierdo y derecho), pero no aplican dicho saber, no hacen nada para aprovechar o superar esta dicotomía; si utilizamos ambos hemisferios del cerebro logramos una mayor y mejor integración de nuestros procesos de pensamientos creativos: la sinergia. La creatividad está en ambos lados de la formula cerebral. Es recomendable combinar y equilibrar, unir dos elementos en apariencia discordantes pero complementarios para lograr una unidad significativa y poderosa. Casar lo creativo con el orden, lo divergente con lo convergente, lo caótico con lo aterrorizado, lo desordenado con lo crítico. Este es el matrimonio de la creatividad.

Al pensamiento divergente o creativo De Bono lo llamó pensamiento lateral, un tipo de pensamiento que en lugar de ir directo a la solución, le da vueltas, usa cuanta vereda se le atraviesa. Pensamiento divergente o creativo es el que genera ideas o alternativas muy inspiradoras o ideas altamente descabelladas. En divergencia el propósito es pensar, crear mucho más allá de los límites conocidos, invadir la dimensión desconocida, transgredir nuestras fronteras mentales; atentar contra la lógica, ser herejes de nuestros patrones mentales tradicionales.

Apagar el juicio es vital para el pensamiento creativo. Evita al cien por ciento juzgar las ideas. No las desperdicias juzgándolas. Todas las ideas son valiosas, aunque al principio esto no se vea así. El truco para evitar el juicio es resistir y rechazar el juzgar o criticar en forma inmediata. Utiliza todos tus sentidos, busca romper las barreras invisibles. Concéntrate en la cantidad de ideas, no en la calidad de éstas. Divergencia es inspirarse para buscar y explorar las nociones más descabelladas, imposibles, increíbles. Si lo haces por escrito el proceso se facilita, también la discusión en grupo de ideas creativas nos lleva a un contrapunteo de positivo/negativo en la

conversación. Pensamiento divergente es generar ideas, buscar combinaciones y estirar y estirar las ideas y la mente; así, forzando nuestros límites encontraremos la espiral del desarrollo, este juego cíclico de accionar, reflexionar, aprender y aplicar de lo aprendido.

La divergencia es el juego de generar ideas sin reparar en la calidad inicial de las mismas; evita detenerte a pensar si son buenas o no (esto es suicidio intelectual, al menos cuando estamos en el pensamiento divergente). Sin importar si se parecen o semejan, la generación de ideas es un hábito que es provocativo y además se puede desarrollar.

2.4. PASOS PARA LA PRACTICA DEL PENSAMIENTO CREATIVO

2.4.1. LA EXPRESIÓN

Un paso más allá de la libertad de considerar nuevas posibilidades, es la capacidad de expresar los problemas y los temas abordados para las nuevas ideas. Al principio del proceso de generación de ideas, usted tiene que sentirse libre de señalar lo que está equivocado o lo que se desea – lo que esta ocurriendo en esa organización – lo que necesitamos. Solicite ayuda; haga preguntas.

Hacer preguntas es una forma de arte, con técnicas específicas requeridas por parte de la persona verdaderamente creativa. Las formas correctas de expresar esas preguntas resultan fundamentales, ya que de las preguntas dependen las respuestas.

2.4.2. LA CREACION

La libertad y la expresión, nuestros dos primeros pasos, lo conducen hasta la creación misma. Allí se encuentra el corazón de la generación de las grandes ideas y allí reside gran parte de la diversión. Lo mas interesante acerca de este proceso de creación, en mi opinión, es el grado de diversión realmente alcanzado, lo positivo y sencillo que resulta cuando uno entiende como funciona.

Porque la creación de las nuevas grandes ideas no es un proceso de hacer algo de la nada; no se trata de un esfuerzo heroico para concentrar su ingenio en un problema y de alguna manera conquistarlo a través del talento puro. Si esa es la manera en que le parece que se resuelven los problemas, es probable que usted esté trabajando demasiado duro... y trabajando en contra de usted.

La creación es diversión porque es juego. Es literalmente un juego que implica, mas que nada, jugar con los elementos disponibles. En lugar de hacer algo de la nada, siempre estamos haciendo algo nuevo, a partir de lo que disponemos. El juego consiste en tomar los ingredientes de este mundo y re- crearlos, jugando con ellos, imaginando nuevas combinaciones, nuevas formas, nuevas aplicaciones. Cuanto más, se divierta, tanto más estará en la vía del proceso creativo más elevado.

La gente muy creativa ve las cosas de manera diferente; su perspectiva de los problemas es diferente a la de la mayoría de las personas. Es diferente precisamente porque tienen el hábito de des – hacer el mundo y volverlo a crear conforme a nuevas formas. Esta nueva manera de percibir los problemas es la que distingue a la persona muy creativa. Pero si observamos la forma en que pensamos cuando nos mostramos más creativos, podemos entonces comenzar a cambiar nuestras propias perspectivas y a ver más cosas durante más tiempo, bajo una luz diferente. Y podemos percibir soluciones antes ocultas a nuestros ojos.

2.4.3. LA ACCIÓN

Debido a que la acción es el paso del proceso creativo que se asocia menos con la imaginación y la invención, se presta particularmente bien para la aplicación de estos atributos. La acción – la fase de hacer que las ideas formen parte de la realidad – requiere grandes ideas para enfrentar las ideas puestas en práctica.

La acción es el paso del proceso creativo en el que la innovación se encuentra con la organización, se encuentra con la producción, las ventas y la distribución. Es necesario hacer que la innovación atraviese cada paso para poder darle una oportunidad, si queremos que nuestras ideas y nuestras organizaciones se abran paso en el mundo competitivo de los años noventa y más allá de ellos.

El proceso creativo es global, en todo sentido. Esta no es la era de la máquina donde la producción y la distribución cerradas podían (si en alguna vez pudieron) simplemente desgranar productos de la mente. Cada vez más, cada paso del camino debe ser el producto de la mente: una mente abierta, libre para imaginar, capaz de sentir, facultada para crear.

El propósito: contribuir a que sus grandes ideas satisfagan las intenciones del creador. El hecho de conducir ideas valiosas a través de todo el ciclo de la realización física equivale a la satisfacción.

CAPITULO III

3. ACTIVIDADES DE JUEGOS POR RINCONES PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO CREATIVO

3.1. CREATIVIDAD

El área creativa en conjunto con las demás áreas permitirá que el niño desarrolle una serie de cualidades que serán valiosos elementos de éxito en su vida. El pensamiento creativo ayudara a resolver problemas por medio de un acercamiento original, y las ideas creativas, si se desarrollan desde la niñez temprana, serán inteligentes de triunfo en cualquier tarea que se emprenda. Las ideas creativas representaran experiencias más interesantes y satisfactorias a lo largo de la vida, aun en la madurez cuando el tiempo de ocio puede convertirse en un placer de realización. Un adulto que tiene ideas originales, la capacidad de expresarse bien y la habilidad de relacionarse con otras, es una persona solicitada, con gran posibilidad de triunfar.

3.2. PINTANDO CON ARENA

Indícale al niño cómo untar goma a un papel, esparciéndola con el mismo frasco de goma o con un pincel. El excedente debe sacarse y devolverlo al frasco.

Aparte, ten un poco de arena y coloréala con tintura de cocina, anilinas (dejando luego evaporar bien el agua), o con polvo de ténpera.

Coloca la arena por colores en botellas que tengan uno o varios huecos en su tapa. Deja que el niño agite y esparza la arena sobre la goma. El exceso de arena se podrá quitar fácilmente sacudiendo el papel.

Permite que los niños pinten con los dedos en esta pasta.

Para variar el juego:

Otro tipo de material puede ser sal coloreada de la misma forma, azúcar, cereal y polvos de bebé.

3.3. LOS MUÑECOS Y EL CÍRCULO

En el mercado existe una gran cantidad de muñecos de plástico que representan en ocasiones los personajes o animales de las historietas. Como habrás notado, a tu hijo le encanta jugar con ellos (para ello se necesitarán más de cinco figuras). En un principio tú serás quien las colocará de tal forma que configuren un círculo, después de varios intentos veras como tu hijo será capaz de formar el círculo con ellas.

Para variar el juego:

Dile al niño, al igual que en el juego anterior, que mire a ver qué más se puede construir con las figuritas; notarás cómo no sólo empleara las figuras, sino que también utilizará los objetos que se encuentren a su alcance para construir cosas que se dan en su imaginación. Observándose que aquí las figuras no solo construyen, sino que mas bien forman parte de una imaginación donde ellos habitan. Es necesario que al finalizar se le pregunte al niño qué realizó y para qué. De esta forma se le motivará para que siga poniendo en marcha su capacidad imaginativa y creativa.

3.4. DISFRACÉMONOS

Los disfraces no sólo enriquecen el juego sino que también pueden ser con frecuencia el punto de partida para muchos juegos imaginativos. Por ejemplo, darle al niño un par de garras (coger una caja de huevos y le recortas diez copitas y se las pegas a los nudillos de las manos) puede ser motivación suficiente para que comience a realizar juegos estimulantes de animales (ser un lobo o un tigre feroz). Ya vimos cómo hacer unas garras, ahora unos pies divertidos; se colocan en los pies un viejo par de guantes de plástico y quedarán disfrazados de buzo, foca, pato o delfín. Para disfraces de payaso, pato u otros pies divertidos, coloca tiras de cartón (de 30.5 x 7.5 centímetros aproximadamente) dentro de un par de medias viejas de papá. Para gigantes, utiliza medias o botas de goma de papá.

3.5. JUGUEMOS CON LA ARENA

Hacer diseños en la arena puede ser increíblemente creativo. Con esta actividad tu pequeño artista puede obtener mucho placer y diversión.

En los cajones de tu cocina el niño seguramente podrá encontrar utensilios que hagan interesantes los diseños en la arena; palas, espátulas, tazas de medir, moldes de galletas, cernidor, etc.

Muéstrale como puede utilizar cada utensilio en el diseño de diferentes cosas en la arena.

Si la arena está húmeda, indícale cómo hacer un montículo, pues los diseños se destacaran más.

Muéstrale al niño como llenar una taza con arena y entierra un utensilio dentro dejando una punta por fuera para no olvidar luego donde se enterró.

Dándole estas indicaciones, él se inspirará para hacer sus propios diseños.

3.6. VAMOS A MODELAR

Desde muy pequeños los niños encuentran un gran placer y satisfacción en manejar material para modelado. Puede usar barro, plastilina, masa, arcilla.

El barro es el deleite para muchos niños, aunque es muy sucio. La plastilina les agrada, y es fácil de manejar. La masa es limpia, suave y flexible. Se prepara con facilidad en la cantidad deseada. La arcilla ofrece el mejor escape para la expresión de la imaginación, y la realización de la forma, pero no siempre esta disponible, aunque se consigue con tanta facilidad como la masa.

Los niños disfrutan cualquiera de estos materiales, sintiéndolos. Ceden y toman inmediatamente cualquier forma. Pueden presionarlos, enrollarlos, empujarlos, extenderlos, doblarlos, estirarlos, golpearlos, comprimirlos, y contarlos.

Pueden mantener su textura lisa, haciendo suaves ondas en ellos, o darles superficie encrespada, cavando con piezas afiladas. También pueden elaborar moldes.

Este trabajo les proporciona además un escape para sus sentimientos agresivos.

A medida que descubre diferentes formas de manipular este material, el niño encuentra que puede hacer cosas simples, por ejemplo: una pelota, una serpiente. Desde aquí puede conseguir un modelado más difícil. Para aprender a valorar el regocijo de crear, no debe copiar modelos ni se le debe indicar que hacer.

Los modelos terminados de masa y arcilla pueden ser cocidos al sol o en el horno.

3.7. A CONSTRUIR

Entrégale al niño un juego de bloques o legos con el que el niño podrá desarrollar su creatividad. Pídele que construya lo que él quiera y que cuando haya finalizado te cuente que fue lo que realizó; estimúlalo para que con el edificio alto que construyó te invente una historia sobre por qué escogió un edificio, dónde lo vio antes, quienes habitan allí, si hay perros, columpios, etc.

Si construye un avión pídele que te cuente qué hacen los aviones, dónde viajan, etc.

3.8. DE PASEO EN EL TREN

Con los niños, pídeles que se coloquen uno detrás de otro para hacer un tren, el cual saldrá de paseo por la ciudad; a cada uno de los integrantes les darás por turnos el primer lugar y les dirás que en ese momento ellos son los maquinistas que deberán parar si viene un carro u otro tren (el cual serás tu), a la vez que les pedirás que te cuenten por qué lugar van pasando, de qué colores son las casas y los edificios, etcétera. Lo importante es que ellos recreen su imaginación y su expresión verbal.

3.9. HAGAMOS GRAFFITI

Esta actividad puede practicarse en paredes, en pisos del patio, en la cera y en entradas de garaje. Consigue un balde pequeño con agua y brochas grandes y pequeñas. No utilices pintura ya que los estragos serán terribles. Comienza haciendo la imagen de una persona, una casa o un árbol. Cuando los niños vean los resultados, pásales las brochas y el agua para que traten de elaborar una pintura tan grande como sea posible antes que el agua se seque y desaparezca. Cuando esto suceda, quedará una superficie limpia para empezar de nuevo. Escribir nombres también es divertido. Los niños grandes pueden escribir mensajes, hacer sumas o jugar “cruz y círculo”.

3.10. JUGANDO CON CUBOS

La idea es reproducir en miniatura el sitio en que te encuentras con el niño, la alcoba, el comedor, la sala, etc. Para esto lo más fácil es utilizar cubos de madera. Comenzarán por ver si el cuarto es cuadrado o rectangular y dónde están las ventanas, luego se representaran en forma sencilla los muebles más grandes, y para finalizar toma algunos bloques más y con marcadores de tinta lavable, conviértelos en personas y animales del hogar.

3.11. ¿QUÉ ES FELICIDAD?

Cuando un niño esté dispuesto a jugar, sugiérele que te represente bien sea por medio de la mímica, de una obra de teatro, o con sus palabras, cuáles han sido sus momentos de felicidad. Por ejemplo: dile que recuerde las navidades pasadas y qué sucedió en ellas, cuántos regalos recibió, el arreglo del árbol de navidad, etc. Permítele que haga uso de todos los elementos que él considere necesarios para llevar a cabo esa representación y estimúlalo a que actúe por medio de la risa las caras felices, y de sorpresa sus momentos de felicidad.

3.12. PINTANDO CON LAS MANOS Y LOS PIES

En el mercado encontraras pintura o tú la podrás diseñar especial para que el niño dibuje con toda su mano e inclusive con los pies. Para esto necesitaras de pliegos

grandes de cartulina, de tarros en los que el niño pueda sumergir en ellos tanto las manos como los pies cuando estos se encuentren llenos de colores. Colócale ropa para que se pueda manchar y permítale que sea él mismo quien dé rienda suelta a la imaginación. Cuando te indique que ha finalizado, pregúntale qué representa para él el dibujo que ha llevado a cabo.

3.13. TITERES

Dale a los niños unos títeres o si tienen tiempo háganlo ustedes mismos.

Pónganse de acuerdo sobre el tema del cuento que van a representar y pídeles a los niños que ellos mismos lo elaboren.

Tú simplemente les ayudarás, ellos serán quienes crearán, coordinarán y ejecutarán la obra.

Como público puedes invitar a los abuelos, tíos y vecinos.

3.14. ACTIVIDADES CON PAPEL

Utiliza páginas de catálogos de juguetes o fotografías de página entera de revistas viejas para hacer rompecabezas. Es aconsejable pegarlas primero sobre el papel blanco, para que el revés de todas sea el mismo.

Cada miembro de la familia debe recortar una página en seis partes. Luego, cada uno le entregará al otro su grupo de recortes y verán quien arma más rápido el rompecabezas. Finalmente, las piezas en su totalidad se colocan en el centro de la mesa y la familia trabaja en conjunto para armar todos los rompecabezas.

f. METODOLOGIA

La presente investigación científica, se realizará con una metodología que oriente el desarrollo de la misma, por lo que es necesario el uso de varios métodos y su comprobación con la finalidad de alcanzar un nivel satisfactorio de explicación.

El presente trabajo investigativo es de carácter descriptivo ya que consiste en llegar a conocer el estado actual de los fenómenos, identificar elementos y relaciones para entender la realidad, con el fin de desenterrar conocimientos significativos que contribuyan al presente trabajo investigativo.

- **Método científico:** Este método servirá como base del proyecto, estará presente en todo el desarrollo de la investigación, y el cual permitirá elaborar el informe definitivo.
- **Método deductivo:** que servirá de guía para la recolección e interpretación de conceptos.
- **Método inductivo:** El cual permitirá estudiar hechos particulares en el colegio de bachillerato particular “san Gerardo” objeto de la presente investigación mediante el acercamiento y visita al mismo.
- **Método descriptivo:** Será imprescindible ya que permitirá describir, explicar y detallar el problema de la presente investigación. Ayudará a delimitar el problema, y la recolección de datos.
- **Método estadístico:** Guiara la organización de los datos obtenidos en los cuadros estadísticos, así mismo facilitara la representación gráfica de la información para ayudar a la comprensión e interpretación.
- **Método analítico – sintético:** Es de vital importancia porque ayudará al análisis y síntesis de los resultados obtenidos y permitirá llegar a conclusiones y formular recomendaciones.

TECNICAS E INSTRUMENTOS

Cada una de las técnicas e instrumentos detallados a continuación serán de vital apoyo a la presente investigación:

- **Ficha de observación:** Mediante la ficha de observación se verificara conductas, cualidades, uso de materiales y el desenvolvimiento por rincones de los niños.
- **La entrevista:** dirigida a los docentes a través de la cual, nos facilitara información acerca de comportamientos, avances que se dan en los niños al enfrentarse con los rincones de juego.
- **Actividades:** dirigidas a los niños a través de las cuales nos demostraran la creatividad de los niños.

Población

El Colegio de Bachillerato Particular “San Gerardo” está constituida por cuatro salones de niñas y niños de 4 a 5 años, 4 docentes y 81 niñas y niños de la cual se tomara una muestra de 41 niñas y niños, distribuidos de la siguiente manera:

Población investigada del Colegio de Bachillerato Particular “San Gerardo”	Niñas	Niños	Docentes
Conejos negros	10	10	1
Conejos grises	11	10	1
Conejos cafés	10	10	1
Conejos blancos	10	10	1
Total	41	40	4

Fuente: Directora del Colegio de Bachillerato Particular “San Gerardo”
Elaboración: Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga

g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	2014				2015												2016																																											
	SEPT		OCT		NOV		DIC		ENE			FEB			MAR			ABR			MAY			JUN			JUL			AGO			SEPT			OCT			NOV			DIC			ENE			FEB			MAR			ABR						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del tema	■	■	■	■																																																								
Elaboración del proyecto					■	■	■	■																																																				
presentación del proyectos									■	■	■																																																	
Incorporación de observaciones									■	■	■																																																	
Aprobación del proyecta													■	■	■	■																																												
Investigación de campo													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																																				
Análisis de resultados																	■	■	■	■	■	■	■	■																																				
Interpretación y contrastación de los resultados																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																												
Redacción del informe final																									■	■	■	■	■	■	■	■																												
Estudio privado y calificación																																									■	■	■	■																
Sustentación pública																																																	■	■	■	■								

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja
- Área de la Educación, el Arte, y la Comunicación.
- Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia
- Centro educativo
- Bibliotecas públicas y privadas

HUMANOS

- Autoridades de la Universidad Nacional de Loja
- Coordinadora del proyecto
- Docentes de la escuela
- Padres de familia y niños
- Investigadora

MATERIALES

- Libros
- Computadora
- Flash memori
- Internet
- Copias
- Transporte
- Impresiones
- Informes

PRESUPUESTO

El presente trabajo investigativo esta financiado en su totalidad por la autora.

MATERIALES	COSTOS
Impresiones	50
Transporte	50
Internet	25
Anillados	30
TOTAL	155

i. BIBLIOGRAFIA

- Hinojosa Mora, Marcela E. PENSAMIENTO CREATIVO. México. 2003
- Saquicela Novillo, Claudia Elisa. POTENCIANDO LA CAPACIDAD COGNITIVA Y EMOCIONAL EN LA INFANCIA. 2011
- Solovieva, Yulia. Quintanar Rojas, Luis. LA ACTIVIDAD DE JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR. 2012.
- Charles Thompson. LA GRAN IDEA.. 1992
- Wong Moreno, Marco Antonio. PSICOLOGÍA DE LA CREATIVIDAD. 2010
- María Teresa Arango de Narváez. Eloísa infante de Espinosa. María Elena López de Bernal. JUGUEMOS CON LOS NIÑOS. 4TA ED. JUNIO1998
- LA GUÍA, M. J Y VIDAL, C (2001). Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años) Barcelona. Graó.
- IBÁÑEZ SANDÍN, C. (1988). El proyecto Educación Infantil y su práctica en el aula. Madrid: Editorial La muralla.
- SENSAT, R. (2006). Materiales para la acción educativa. 'Rincón a rincón'. Actividades para trabajar con niños y niñas de 3-8 años. Barcelona: Asociación de Mestres Rosa Sensat.
- VAZQUEZ, A. (2004). Organización del aula en Educación Infantil. Técnicas y estrategias para los docentes. Vigo. Ideas propias.

j. ANEXOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE EDAD

Guía de observación dirigida a las niñas y niños del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo con la finalidad de verificar el juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo

INDICADOR	SUBINDICADOR	INDICE	
¿Recorren los niños todos los rincones?	Rincón de concentración	Si()	No()
	Rincón de hogar	Si()	No()
	Rincón de belleza	Si()	No()
	Rincón de mini – arco	Si()	No()
	Rincón de clavijas	Si()	No()
	Rincón de arte	Si()	No()
	Rincón de modelado	Si()	No()
	Rincón de lectura – escritura,	Si()	No()
	Rincón de construcción	Si()	No()
	Rincón de matemáticas	Si()	No()
	Rincón de construcción rincón de cuadros de doble entrada.	Si()	No()
Demuestran creatividad los niños en los rincones?	Rincón de hogar	Si()	No()
	Rincón de belleza	Si()	No()
	Rincón de arte	Si()	No()
	Rincón de modelado	Si()	No()
	Rincón de construcción	Si()	No()

¿Participan cooperativamente en los rincones?	Rincón de concentración	Si()	No()
	Rincón de hogar	Si()	No()
	Rincón de belleza	Si()	No()
	Rincón de mini – arco	Si()	No()
	Rincón de clavijas	Si()	No()
	Rincón de arte	Si()	No()
	Rincón de modelado	Si()	No()
	Rincón de lectura – escritura,	Si()	No()
	Rincón de construcción	Si()	No()
	Rincón de matemáticas	Si()	No()
	Rincón de construcción rincón de cuadros de doble entrada.	Si()	No()
Exponen los niños sus ideas espontáneamente en el juego que realizan	Rincón de concentración	Si()	No()
	Rincón de hogar	Si()	No()
	Rincón de belleza	Si()	No()
	Rincón de mini – arco	Si()	No()
	Rincón de clavijas	Si()	No()
	Rincón de arte	Si()	No()
	Rincón de modelado	Si()	No()
	Rincón de lectura – escritura,	Si()	No()
	Rincón de construcción	Si()	No()
	Rincón de matemáticas	Si()	No()
	Rincón de construcción rincón de cuadros de doble entrada.	Si()	No()

Muestran motivación en los rincones de juego	Rincón de concentración	Si()	No()
	Rincón de hogar	Si()	No()
	Rincón de belleza	Si()	No()
	Rincón de mini – arco	Si()	No()
	Rincón de clavijas	Si()	No()
	Rincón de arte	Si()	No()
	Rincón de modelado	Si()	No()
	Rincón de lectura – escritura,	Si()	No()
	Rincón de construcción	Si()	No()
	Rincón de matemáticas	Si()	No()
	Rincón de construcción rincón de cuadros de doble entrada.	Si()	No()
Actúan los niños por su propia iniciativa	Rincón de concentración	Si()	No()
	Rincón de hogar	Si()	No()
	Rincón de belleza	Si()	No()
	Rincón de mini – arco	Si()	No()
	Rincón de clavijas	Si()	No()
	Rincón de arte	Si()	No()
	Rincón de modelado	Si()	No()
	Rincón de lectura – escritura,	Si()	No()
	Rincón de construcción	Si()	No()
	Rincón de matemáticas	Si()	No()
	Rincón de construcción rincón de cuadros de doble entrada.	Si()	No()
Muestran auto confianza ante los rincones		Si()	No()

Respuestas positivas

EVALUACIÓN:

RESPUESTAS POSITIVAS	%	VALORACIÓN

31 – 41	75 - 100	Muy satisfactorio
20 - 31	50 - 75	Satisfactorio
Menos de 20	Menos del 50	Poco satisfactorio

**GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO, PARA
CONOCER, RASGOS DEL JUEGO POR RINCONES PARA EL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO.**

Guía de observación dirigida a los rincones de juego del Colegio de Bachillerato Particular San Gerardo con la finalidad de verificar el juego por rincones para el desarrollo del pensamiento creativo

	INDICADOR	SUBINDICADOR		RINCONES
1	Cuántos rincones de juego hay?			
2	Todos los rincones disponen de espacios delimitados	SI ()	NO ()	
3	Existen juegos de imaginación	SI ()	NO ()	
4	¿Hay rincones donde los niños necesiten ayuda:	SI ()	NO ()	
5	¿Hay rincones se trabajan individualmente?	SI ()	NO ()	
6	¿Hay rincones los niños trabajan colectivamente?	SI ()	NO ()	

ENTREVISTA REALIZADA AL DOCENTE

1. ¿Tiene conocimiento del Pensamiento creativo?
2. ¿Sabe el manejo del juego por rincones?
3. ¿Los niños desarrollan creatividad mientras juegan en los rincones de juego?
4. ¿En qué ayudan los rincones de juego a los niños
5. ¿Cuáles son los rincones de juego que ayudan al niño a ser más creativos?
6. ¿Rotan todos los niños por los rincones de juego
7. ¿De qué forma ayudan los rincones de juego a los niños?
8. ¿Cómo es la ayuda que brinda el docente al niño frente a los rincones de juego?
9. ¿Cuáles son los rincones que existen en el aula?
10. ¿Cree que jugar en los rincones ayuda al niño a desarrollar su pensamiento creativo

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Conocimiento pensamiento creativo	34
Cuadro N° 2. Manejo del juego por rincones	35
Cuadro N° 3. Desarrollo de creatividad.....	36
Cuadro N° 4. Ayuda de los rincones de juego	37
Cuadro N° 5. Rincones de juego creativos	38
Cuadro N° 6. Rotación de los niños.....	39
Cuadro N° 7. Forma de ayudar los rincones de juego	40
Cuadro N° 8. Docente frente a los rincones de juego	41
Cuadro N° 9. Rincones que existen en el aula.....	42
Cuadro N° 10. Desarrollo de pensamiento creativo	43
Cuadro N° 11. Guía de observación del desarrollo del pensamiento creativo	44
Cuadro N° 12. Guía de observación de los rincones de juego.....	45
Cuadro N° 13. Matriz de actividades aplicada a niños de 4 a 5 años	55

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE AMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE LA TESIS	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
SUMMARY.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	6
Los rincones.....	6
Origen de la propuesta de trabajo en rincones.....	6
Heinrich Pestalozzi.....	7
Friedrich Froebel.....	7
Ovide Decroly	9
Rosa y Carolina Agazzi	10
María Montessori	12
El juego en la vida del ser humano.....	13
El juego por dentro.....	14
¿Cómo se distribuyen los roles en el juego?	14
La importancia de enseñar a jugar	14
Para que se utilizan los juegos con los niños	14
Definición de la metodología de los rincones	15

El pensamiento creativo	21
Actitudes y aprendizaje	24
Solución creativa de problemas. Métodos y herramientas.....	24
Creatividad y pensamiento creativo.....	25
Los usos del pensamiento creativo	27
El perfeccionamiento.....	27
La resolución de problemas	28
Valor y oportunidad	28
El futuro.....	28
La motivación.....	28
Características cognoscitivas	29
Características afectivas	29
Características volitivas.....	30
Las diversas formas del pensamiento creativo.....	30
e. MATERIALES Y MÉTODOS	31
f. RESULTADOS	34
g. DISCUSIÓN.....	50
h. CONCLUSIONES	53
i. RECOMENDACIONES.....	54
j. BIBLIOGRAFÍA.....	61
k. ANEXOS.....	62
PROYECTO DE TESIS.....	62
TEMA.....	63
b. PROBLEMÁTICA.....	64
c. JUSTIFICACIÓN.....	67
d. OBJETIVOS.....	69
e. MARCO TEÓRICO.....	70
CAPITULO 1.....	72
EL JUEGO.....	72
INTRODUCCIÓN DEL JUEGO.....	72

CAPITULO II.....	91
EL PENSAMIENTO CREATIVO.....	91
CAPITULO III.....	101
ACTIVIDADES DE JUEGOS POR RINCONES.....	101
f. METODOLOGÍA.....	107
g. CRONOGRAMA.....	109
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	110
i. BIBLIOGRAFÍA.....	111
INDICE DE CUADROS.....	118
INDICE DE CONTENIDOS.....	119