

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Rol del juego para el desarrollo de la creatividad en los niños de
educación inicial

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora.

Luzvina Sánchez Díaz

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Rol del juego para el desarrollo de la creatividad en los niños de
educación inicial

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su
contenido y forma.

Luzvina Sánchez Díaz. (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Rol del juego para el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Luzvina Sánchez Díaz

A las NOBUE horas VEINTICINCO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado día por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Luzvina Sánchez Díaz, APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorga el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las NOBUE horas con VEINTICINCO minutos, el presidente del jurado día por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Con mucho cariño

A la familia

Sánchez Díaz

INDICE

DEDICATORIA.....	3
RESUMEN.....	6
INTRODUCCION.....	7
CAPITULO I	
OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA.....	10
1.1. Objetivo general.....	10
1.2. Objetivos específicos	10
CAPITULO II	
IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DEARROLLO DEL NIÑO.....	11
1. Juego y Creatividad.....	11
1.1. El juego.....	11
1.2. La creatividad	14
2. El Desarrollo del niño.....	17
2.1. Etapa pre-operatoria.....	18
2.2. El dibujo.....	19
3. El Papel de la Imitación.....	20
4. El Juego simbólico.....	21
CAPITULO III	
La Evolución Grafica En El Niño Y El Desarrollo De La Creatividad.....	27
1. La Evolución Grafica Del Niño Como Expresión Creativa.....	27
1.1. Juegos que estimulan la creatividad.....	29
1.2. Cómo estimular la creatividad en los niños.....	31
1.3. Características de la creatividad.....	33
1.4. Niveles de creatividad.....	35
1.5. Tipos de creatividad.....	36
2. Cualidades del Docente de Educación Inicial.....	40
CONCLUSIONES.....	42
REFERENCIAS CITADAS.....	44

RESUMEN

El presente trabajo está estructurado de la siguiente manera.

En el capítulo I hacemos mención a los objetivos, tanto general como específicos.

En el capítulo II se aborda todo lo referido al juego y la creatividad como actividad física el primero y como actividad de pensamiento la segunda que resultan ser ambos aspectos inseparables porque mediante el juego el niño desarrolla habilidades de pensamiento sobre todo de la creatividad.

En el capítulo III está referido al desarrollo de la creatividad con sus propias características y sus niveles de desarrollo, así como las actividades lúdicas que despiertan la creatividad en el niño

Así mismo el presente trabajo consta de las conclusiones. Finalmente se encuentra la bibliografía que ha servido como fuente de investigación para el trabajo.

Palabras claves: juego, creatividad, infancia

INTRODUCCION

Al ocuparnos de la educación de un pueblo pareciera asunto sencillo, pero en realidad es un aspecto social muy complejo. Con la educación de un pueblo nos jugamos el desarrollo o atraso del mismo, porque si bien es cierto el ser humano es el recurso fundamental dentro de un estado. Por eso la educación debe ser desarrollada dentro del marco que corresponda a la satisfacción de las necesidades de la población y dentro de eso al pleno desarrollo de las capacidades, habilidades y competencias del hombre.

En nuestro país las políticas educativas, no han respondido a las demandas y características del estado sino más bien ha obedecido a preferencias o modelos externos muy alejados de nuestra realidad, lo que ha conllevado al fracaso del sistema educativo; por otro lado la escuela no se ha reestructurado en función de que el ser humano encuentre un ambiente en donde se pueda desarrollar como persona útil a la sociedad, si no que ha perseguido siempre una educación tradicional cuyo centro es el desarrollo de la inteligencia mecánica, y se volvía en un centro de concentración de estudiantes. Hoy en día la escuela debe de ser un espacio por excelencia en donde el infante, niño y adolescente se encuentre con su cultura, su medio, desarrolle su independencia, interacción, habilidades, formas de comportamiento, maneras de adaptarse y responder al medio social y cultural.

En nivel inicial muchas veces los docentes se preocupan más por enseñar al niño a escribir, a leer, a tener una letra legible, a hacer dibujos más precisos poniéndolos lineamientos y parámetros definidos. Pero no respetan el natural y libre desarrollando del infante. Frente a esto surge el trabajo monográfico de la “importancia del juego para el desarrollo de la creatividad del niño” ya que el juego es la medula principal en el desarrollo cognitivo y social del niño.

El presente trabajo tiene por finalidad dar a conocer el rol del juego en el desarrollo de la creatividad, porque al jugar el niño aprende, crea reglas las mismas que lo respeta, interioriza el aprendizaje, así mismo ese aprendizaje no requiere de esfuerzo si no de la creatividad.

También se considera que el juego es fundamental en el desarrollo de las habilidades, cognitivas, sociales, físicas y motoras del niño, que le van a servir a poder adaptarse de manera más fácil y óptima a los cambios que experimenta la sociedad en un mundo cada vez más moderno y competente.

Así mismo abordamos el desarrollo de la creatividad en el niño de nivel inicial con sus características y/o niveles de desarrollo por donde va siguiendo la creatividad peldaño a peldaño hasta llegar a configurarse de manera completa.

Mi gratitud con la universidad Nacional de Tumbes, que me ha brindado el espacio académico y la disponibilidad de tiempo para la realización del presente trabajo de investigación.

Son varias las personas a las que debo gratitud por sus aportes académicos e intelectuales. Entre ellas, a los diversos docentes de la UNT. A la familia Sánchez Díaz a mis amigos quienes, con sus consejos, palabras de aliento y gestos señalaron el camino a seguir.

El más grande agradecimiento a mis padres y familiares, por su cariño abnegado que no conocen la línea de espera.

A los colegas y compañeros de trabajo, amigos indesmayables y forjadores de un futuro mejor, humildes constructores de un buen presente.

CAPITULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1. Objetivo General

- ✓ Comprender, la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de la creatividad en el niño de educación inicial.

1.2. Objetivos Específicos

- ✓ Conocer el desarrollo del juego en los niños y niñas del nivel inicial.
- ✓ Describir el proceso del desarrollo de la creatividad en el ser humano desde los primeros años de vida escolar.
- ✓ Comprender el rol del docente de nivel de educación inicial, en la promoción del juego y desarrollo de la creatividad.

CAPITULO II

IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DEARROLLO DEL NIÑO

2.1.El Juego

Alfonso García Velázquez (2009) cita a paredes quien nos indica que: en las diferentes etapas de la vida humana el juego juega un rol muy importante porque ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el desarrollo de un juego se lucha, se compete, se estimula los estados de ánimo de alegría, la autoestima, la confianza en uno mismo. Pero recalquemos que el juego tiene relación con el trabajo, la sexualidad, la fiesta, la belleza, la cultura (pág. 9), esto lo vemos cuando el niño procede a imitar a los mayores asumiendo diversos papeles.

En el desarrollo humano el juego cumple un factor de vital importancia por que conecta diversos aspectos que se crean en el desenvolvimiento de la vida, en la niñez el juego permite la integración con el medio que nos rodea, explora, descubre y aprende nuevas cosas, fortalece conocimientos, habilidades y destrezas, el juego no solo está presente en la niñez si no a lo largo de la vida donde se aprende y se enseña mejor.

Para Piaget el niño se relaciona con su medio debido a la necesidad que este presenta por jugar, mediante el juego el niño activa una amplia red de dispositivos que facilita la asimilación de las diversas vivencias, incorporándola a las estructuras mentales para posteriormente ser revividas (Torres, A, pág. 24). Para Piaget el juego es un medio facilitador de aprendizaje en los niños, por lo que de una u otra manera les ayuda a relacionarse con el mundo que les rodea a captarlo e interpretarlo de la manera que estos lo ven.

El juego es visto como una actividad que se encuadra en reglas y límites impuestas por el propio individuo, lo que facilita al niño crear nuevas formas de juego. Además, jugar para el niño resulta placentero

Se destacan las siguientes características acerca del juego:

- Su motivación es intrínseca al niño o niña
- Resulta divertido en cuanto entretiene al niño
- Se rige por reglas que los jugadores inventan
- No es motivado, no busca obtener un resultado en concreto por lo que no tiene objetivo definido.
- Involucra una actividad por parte del jugador, ya sea física o mental.
- Predominan símbolos y representaciones por lo que interviene la creatividad.

“De este modo se estudia la actividad el juego y su relación en la educación de los niños y define que la educación integral de los niños “está directamente y plenamente vinculado con el juego... el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad” (Vásquez, N, 2010, Pág. 23).

El juego es una de las actividades más importantes para el niño, porque cuando el niño juega, dibuja, baila o canta, no solo se divierte, sino que además conceptualiza, conoce, produce crece, socializa mediante actividades que involucran disfrute y recreación. Así mismo el juego también desarrolla la autonomía en el niño.

Según el MINEDU el juego es una estrategia primordial en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el nivel inicial, por ser una actividad innata del ser humano que va cambiando de forma con la edad, al jugar el niño se involucra con mente, cuerpo y espíritu. - están en interacción con sus pares, con los adultos y con el medio que los rodea (Ministerio de Educación. 2014. P. 22). Como vemos el MINEDU rescata la

importancia del juego en la enseñanza aprendizaje de niño de nivel inicial, así mismo destaca el juego como actividad innata e inherente al ser humano.

2.2.La creatividad

“La creatividad y el juego constituyen maneras de aprender, conocer y conceptualizar. Estas formas de conocer se encuentran sumamente relacionadas, como fortaleza del hombre que se construye desde la cultura del mismo ser humano. Son parte del proceso educativo al integrarse la experiencia y el aprendizaje del niño a través de su proceso de socialización” (Branda, A.2006. P, 27)

“Se hacen parte del sistema educativo cuando se integran como parte del trayecto que el niño sigue para poder aprender y socializarse. El presente enfoque nos conlleva a un soporte totalmente antagónico al tradicional propuesto por la tecnología educativa. Con fundamento en el conductismo, porque vuelve a considerar la teoría y la metodología del pensamiento pedagógico y por ende de la didáctica (<https://docplayer.es/21332074-El-juego-y-la-creatividad-en-el-desarrollo-del-nino.html>). Acá se dejan de lado las prácticas cuantitativas, el pensamiento divergente o lateral, las teorías que tienen que ver, con la recompensa o el reforzamiento positivo, las mismas que han sido ya superadas. Estos postulados, contribuyeron de una u otra forma al campo educativo, principalmente en el acápite de la planificación; pero en cuanto al aspecto lúdico y la creatividad sus postulados son aseveraciones que se plasmaron en la observación”. (Branda, A, 2006. P, 9).

“Posiblemente sea cierto que, en un programa dirigido a conducir a la creatividad, y formar personas cuyas ideas resulten fluidas, flexibles y únicas, tiene más probabilidades de ofrecer ideas novedosas (Ramo.A.2014, pág.54). Pero aun, existe la preocupación constante de que, en los peldaños más elevados del logro creativo, la generación de novedad no es la parte modular en la educación actual. A partir del campo educativo nos centramos con mayor énfasis en la infancia, con el único fin de señalar las

peculiaridades del juego y la creatividad, como parte medular para poder desarrollar integralmente las posibilidades de una didáctica complementaria a este aspecto (<https://docplayer.es/21332074-El-juego-y-la-creatividad-en-el-desarrollo-del-nino.html>). Se ha desarrollado muchas teorías sobre la enseñanza artística, la educación infantil, y la enseñanza artística teniendo como eje principal el juego o actividad lúdica, pero en si el, los estudios e el estudio integración de estos asuntos, inicia recién a ocupar un lugar notorio con la corriente de la Escuela Nueva” (Branda, A, 2006. P, 7).

En el Perú, se vio suspendido por las dictaduras que truncaron los mejores intentos y se vuelven a retomar con la recuperación del sistema democrático, en los actuales programas y planes de estudio, ahora motivados por la tecnología, la educación por el arte se ha convertido en una de las formas de entretener al niño o de relleno de los contenidos de enseñanza, mas no constituye un verdadero desarrollo infantil.

Actualmente ha ganado terreno en la enseñanza en el aula y en base a recientes investigaciones; por ello sabemos que el niño cuando juega, se divierte y disfruta de lo que hace por que el niño al cantar, bailar, dibujar, también conceptualiza, conoce, crece, socializa. Surge entonces la necesidad de profundizar este tema y demostrar que constituye en una nueva forma de trabajo con el niño. Es por ello que Piaget desarrollo sus investigaciones sobre las distintas etapas del desarrollo infantil, que debe de ser punto de partida para poder elaborar las bases de ubicar a la creatividad y al juego, en un lugar notorio para poder desarrollar el trabajo con niños en las diversas especialidades y en las diferentes actividades.

“Estos planteamientos constituyeron la base fundamental de la escuela nueva que dio un gran giro en la enseñanza con los aportes pedagógicos de grandes pensadores” como J. Dewey, C. Freinet, M. Montessori, H. Almendros, O. Decroly, y otros (Branda, M, 2006. P, 7)

Piaget estampa dos términos que están inmersos en la educación: el primero donde considera el desarrollo físico y cognitivo del niño y el segundo referido a la gama de valores sociales morales e intelectuales en el que el pedagogo o docente, es el encargado de llevar a cabo esta tarea, es acá en

donde radica el mayor problema de la educación al tomar en cuenta la relación maestra – alumno si no de poner énfasis de que el adulto, transmite al niño valores grupales o colectivos de generación en generación.

“La crítica de Piaget a la educación tradicional es porque esta considera al niño como un adulto en miniatura al que hay que moldear, instruir y formar, para que se identifique en lo posible con el adulto. Así mismo la educación tradicional no toma en cuenta la evolución natural del niño, desvalorizando de esta manera la etapa de la infancia y considerándole a esta como un tiempo de preparación para la madurez, más que una formación del ser humano para un mejor desenvolvimiento en la adolescencia, juventud y senectud” (Ramos, A, 2014.p, 156).Es preciso por ello destacar la tarea formativa del juego y su rol en el desarrollo de la creatividad y en la vida del hombre, primordialmente en la infancia ya que esta constituye una etapa decisiva en el futuro humano.

Es a partir de los estudios de Piaget que constituyen la base para el análisis de la importancia de la creatividad en la educación inicial y desde la óptica del juego como parte de la formación integral.

2.3.El Desarrollo del niño

Para entender el desarrollo del niño nos centramos en los estudios de Piaget quien observa su comportamiento y sus juegos desde el primer momento de su vida, pero vamos a situarnos en el niño de dos años en adelante, dejando de lado en a lo sensorio motor, porque queremos ver cuando se amplía su marco social e inicia el desarrollo de la función simbólica.

Al terminar la etapa sensorio motor (de 0 a 2 años), hace su aparición la función simbólica que es la base principal para las futuras conductas. La función simbólica se da cuando el niño ya es capaz de representar algo por medio de un significante diferente, que viene a constituir el lenguaje, el gesto simbólico y la imagen mental. En el presente trabajo se considera al aprendizaje como una acción provocada, mientras que el desarrollo es natural, pero no olvidemos que desarrollo y aprendizaje están íntimamente unidos.

Por lo tanto, para entender el crecimiento físico y cognitivo del niño debemos tener en cuenta: la maduración (del sistema nervioso central), experiencia (la interacción), equilibrarían (entre factores), teniendo en cuenta siempre que cada etapa tiene sus propias estructuras en las que se pueden observar conductas y manifestaciones de esa estructura

Al observar el periodo sensoriomotor notamos conductas como, actividad perceptual, los reflejos como inteligencia sensorio motora y construcción de categorías en el tiempo y el espacio, objeto y casualidad, en este estadio aún no existe representación solo hay imitación, pero siempre que esté presente el objeto.

2.4.Etapa Pre – Operatorio

Esta etapa que abarca desde los 2 y 6 años aproximadamente existe pensamiento intuitivo o pre - conceptual, además la inteligencia se vuelve más representativa y el niño puede remplazar en su pensamiento a un objeto por una representación simbólica, llegando incluso a hacer inferencias elementales; dando inicio a una organización del espacio, inicia a constituir una clasificación lógica y relaciones causales, pero todavía confunde relaciones temporales con relaciones espaciales. Es un cambio cualitativo que se produce en el sistema nervioso central que permita operar mejor el pensamiento, sustituir las acciones reales por acciones virtuales, el dibujo el juego simbólico y el lenguaje resultan de vital importancia en esta etapa ya que presentan rasgos demostrativos de estas adquisiciones. Se le llama función simbólica a la función generadora de representación.

“El conferir significaciones de tipo indiferenciado en su significación es tarea de toda asimilación sensoriomotora, incluso de la asimilación perceptiva por ello no podemos hablar de función semiótica, por lo que un significante diferenciado no constituye un símbolo tampoco un signo solo viene a ser una idea por lo que esto carece de significado; constituye solo una parte de algo, no es el conjunto o todo. Para los dos años de vida se muestran conductas que implican una evocación representativa de un objeto que no está

presente, lo que hace suponer la construcción de un significante diferenciado. En una etapa determinada el infante inicia a hacer garabatos lo que constituye el control de lo motor, es una forma de empezar a experimentar con materiales, de llevar acabo la representación mental hacia el papel, así se da inicio a su forma de pensar del niño, y no sirve que la mamá le lleve la mano para dibujar la imagen que ella tiene conceptualizado, si es el niño quien va a elaborar otras ideas en ese juego del lápiz y del papel. La imitación diferenciada tiene su inicio cuando el niño es capaz de representar lo que recuerda del objeto después de horas o días de haber visto el modelo, lo que da inicio también a la representación, es un acto que tiene significado diferente. El juego simbólico: no existe en la etapa sensorio motor, es una representación de hechos anteriores. El significante diferenciado viene a ser el gesto que imita y el cual va acompañado de objetos que se han hecho simbólicos para el niño” (Arancibia, V, 2005. P, 173).

2.5.El Dibujo

“Al inicio la imagen gráfica o el dibujo es intermediario entre el juego y la imagen mental, el niño de año y medio a dos años comienza a hacer los primeros garabatos, que en un comienzo son una representación desordenada del juego, siendo una imitación mental donde el niño interioriza. La representación, el pensamiento e imagen mental están íntimamente relacionados. El origen del pensamiento en el niño se da cuando este represente o evoca verbalmente el recuerdo de acontecimientos pasados” (Branda, A, 2006. P, 5).

“Se presencia representación verbal cuando el niño dice “miau” y piensa en el animal. Dicha representación verbal busca apoyarse en el significante diferenciado constituido por signos de la lengua próximos a desarrollar aprendizajes” (Branda, M, 2006.P, 4).

2.6.El Papel de la Imitación

“Cuando el infante pasa de la representación al pensamiento propiamente dicho es que estamos frente a la imitación. Lo que conforma la primera expresión en el niño de la función semiótica. Es una actividad anterior de la representación, cuando ha finalizado la etapa sensomotora el niño posee ya la capacidad de imitación y pasa a una nueva etapa la de la representación” (Branda, A, 2006. P, 11).

“Mediante el juego simbólico y el dibujo, esta mutación se cumple de manera armónica, siendo en un inicio un acto separado del contexto y posteriormente un símbolo generalizable. A través de la imagen mental y la representación no solo es diferenciada por el niño, sino que además es llevada hacia lo interior para que de esa manera la representación resulte independiente de del exterior. Inicia aquí los esbozos interiores para luego transformarse en pensamiento. La capacidad adquisitiva del lenguaje a la que accede por medio de la imitación, alberga el conjunto de procesos, aumentando sus posibilidades de comunicarse” (Branda, A, 2006. P, 12).

2.7.El Juego simbólico

“El juego simbólico es la parte medular del crecimiento del niño. Es el apego, el momento culminante de su vida afectiva. Constituye la asimilación de lo real al yo sin limitaciones, convierte lo real por asimilación a sus propias necesidades; la imitación en cambio es la acomodación a los modelos exteriores. La asimilación y la acomodación constituyen la inteligencia. El ser humano es dotado por el instrumento esencial o principal que es el lenguaje, el mismo que es producto de la imitación. El juego por el contrario es imitación propia, es creación, en un sistema de significantes construido por el niño quien lo adapta a sus deseos a sus apetitos, intereses y preocupaciones, por lo que es creativo y por ende satisfactorio” (Branda, A, 2006, p, 12).

“Cuando el juego simbólico se centra en el yo, alimenta diversos intereses consientes del sujeto, como también diferencias

inconscientes (Intereses eróticos, defensas contra la ansiedad, miedos, ofuscación, etc.), la idea del juego va unida a la del sueño, determinar el límite entre lo consciente y lo inconsciente del juego simbólico resulta un poco incierto”. (Branda, M, 2006. P, 12).

La imagen del sueño es similar al del juego, porque quien duerme deja de usar el lenguaje de manera razonada, el sentido de lo real y los instrumentos deductivos de la inteligencia (<https://docplayer.es/21332074-El-juego-y-la-creatividad-en-el-desarrollo-del-nino.html>). Se encuentra de esa manera en el escenario de asimilación simbólica que el infante ha buscado.

La expresión gráfica: El dibujo es una de las maneras de la función semiótica que se ubica al centro del juego simbólico y la imagen mental, producto de la imitación de la realidad. El dibujo viene a ser una manera de jugar del niño, por lo menos hasta los diez años, al presentarse ya cuando se presentan ya inquietudes estéticas más formales. En sus formas iniciales, el dibujo permanece como imagen mental muy próxima a la acomodación imitadora, por lo que no asimila cualquier cosa. Es parte de una actividad permanente cuyo resultado es la imagen mental. Entre la imagen gráfica y la imagen simbólica, se dan diversas interacciones, porque las dos se derivan directamente de la imitación. Piaget, nos muestra las características en cuanto al dibujo del niño entre los 8 y 9 años de edad, el cual “lleva un propósito realista, dibuja lo que sabe de las cosas, los personajes o los objetos. Este análisis es de suma importancia ya que la imagen mental, que también es conceptualización, se expresa así gráficamente, antes de ser copia perceptiva” (<https://docplayer.es/21332074-El-juego-y-la-creatividad-en-el-desarrollo-del-nino.html>). Para Luquet, el realismo de dibujo infantil pasa por diferentes fases: Realismo fortuito: donde el niño realiza garabatos. Realismo frustrado: cuando el dibujo carece lo sintético, es decir los elementos al borde de una coordinación del todo. El monigote: 1) monigote renacuajo. (cabeza y líneas). 2) monigote completo. Realismo intelectual: Atributos conceptuales sin preocupación de apariencia visual, (Branda, A, 2006. P,6). Cuando el niño entra al realismo visual, este dibuja la forma de los objetos es decir lo que ve. De ese modo

aparece la idea de forma, volumen, espacio, lo que no conlleva a observar el desarrollo de la imagen mental, la cual va imponiéndose a las leyes de la conceptualización más que de la percepción. Así mismo en este apartado se puede ver el desarrollo espontáneo de la geometría, cuando las primeras hipótesis del niño son topológicas más que proyectivas, o de atender a la métrica euclidiana (Topología: relaciones proporcionales del sentido común (intuitivo), lejanía y cercanía. Métrica euclidiana: la medida de normas, históricamente definidas)". (Branda, A, 2006. P, 8)

Para Víctor Reyes. En Pedagogía del dibujo. SEP. Mx.1963. En la etapa del realismo intelectual el dibujo infantil ignora la perspectiva y las relaciones métricas, pero tiene en cuenta las relaciones topológicas, que proceden de intuiciones proyectivas (7- 8 años), de esa manera va haciendo su aparición la métrica euclidiana, lo que da paso al realismo visual (<https://docplayer.es/21332074-El-juego-y-la-creatividad-en-el-desarrollo-del-nino.html>).

Donde el niño se anticipa a través del dibujo la forma de un objeto que se le presenta. Recién a los 9- 10 años el niño tiene la capacidad de dibujar situando correctamente el punto de vista desde el que ve el objeto. A partir de ahí se puede considerar que tiene conceptos de perspectiva, que viene a ser un pensamiento abstracto y adquirido culturalmente. El sitio que ocupa el juego y la creatividad se convierten para el niño, en parte que constituye su evolución y consecuentemente en el rol educativo deben ocupar el lugar predominante.

El juego posibilita un aprendizaje adecuado; como lo afirma, S. Paín (Branda, A, 2006. P, 8):

"Por cuanto se constituyen por su intermedio los códigos simbólicos y signálicos y se procesan los paradigmas del conocimiento pre conceptual al posibilitarse, mediante la fantasía y el tratamiento de cada objeto a través de sus múltiples circunstancias posibles. El niño mediante el juego combina propiedades en una alquimia peculiar donde se prueba lo imposible. Pone en marcha una serie de posibilidades de las cuales se conservan las más equilibradas, aquellas donde la regulación establece un nivel significativo de coherencia". (Branda, A, 2006. P, 8)

Este planteamiento es lo que nos permite afirmar el juego y la creatividad en todas sus formas, son desarrollo y conocimiento en el niño y no pueden estar exentas de la vida educativa en el nivel inicial. En cuanto a la educación artística en exclusivo, se debe desarrollar como parte del juego y ajustarse a las etapas de maduración, favoreciendo el desarrollo creativo. En lo que se refiere a la educación en general, el aprendizaje debe estar dirigido a los intereses y necesidades de la vida del hombre. Por lo que se debe estar: consciente de la problemática infantil y adecuar la enseñanza a las necesidades del niño, en el aspecto afectivo, cognoscitivo y social; tener conocimiento y profundizar más las investigaciones acerca de las estructuras de pensamiento del niño con la finalidad de ofertarle una didáctica adecuada a sus intereses; percibir a la creatividad infantil como modo de evolución de cerebro, sociabilidad y placer; Rechazar el aprendizaje como forma de transmisión de conocimientos, basados en la preparación para la vida adulta, que resultan ajenos a la problemática infantil. Adecuar los medios, materiales, estrategias y técnicas de aprendizajes a las características evolutivas del niño. Promover la creatividad fundada en la libertad y el trabajo productivo que satisfaga. Diagnosticar su capacidad creativa del niño, conocer su desarrollo normal, estar consciente de las limitaciones apoyar su superación. Tener conocimiento de su problemática social y orientar su interacción. Ampliar su lenguaje corporal, oral, gráfico, en función de su desarrollo integral, de su salud integral (<https://docplayer.es/21332074-El-juego-y-la-creatividad-en-el-desarrollo-del-nino.html>).

Anna Freud, quien nos brinda los alcances acerca de la relación que existe entre juego y trabajo, que es el placer de logro, lo que ofrece al niño autoestima y gratificación (Torres, A, 2012. P, 84). Esta autora, sostiene que la actividad lúdica se transforma en laboral cuando se alcanzan capacidades complementarias tales como: el control al momento de emplear materiales, especificar planos que llevan a un logro final, dirigir el placer hacia el principio de realidad, ubica como mediación a las actividades creativas (a las que llama hobbies). Sostiene que comparten las siguientes características:

- a. Ser emprendidas con propósitos placenteros y con relativo desprecio por las presiones y necesidades externas.
- b. Perseguir fines sublimados cercanos a la gratificación de impulsos eróticos o agresivos.
- c. Perseguir esos fines con una combinación de energías instintivas no modificadas y en sus distintos estados de neutralización (Branda, A, 2006. P, 8).

“La relación o articulación entre juego – creatividad trabajo debe componer un aspecto muy interesante para tener un conocimiento más amplio a que permitirá ver la importancia de estos en la evolución infantil y a partir de eso poder poner las bases de los métodos para el aprendizaje con estas características, por el valor educativo de los mismos. La inquietud de comprender esto se debe a la indiferencia de la educación primaria para realizar esta clase de prácticas y también con el perjuicio que las corrientes tradicionales han producido en la espontaneidad y la expresividad. Según esto se puede decir que, en la educación primaria, se da algo como que los padres imponen a sus hijos el momento de reír, de llorar, las reglas de juego, el modo de sonar o inventar. Los adultos imponen programas desvinculados a la realidad, se emplean técnicas ajenas al desarrollo del niño, los resultados o respuestas que se le exige al estudiante responden a las expectativas del maestro no a las necesidades del niño, desvirtuando a la esencia del desarrollo de la infancia y de la creatividad, porque se considera al juego como indisciplina, denigrando al niño y acusándolo de sujeto incompleto e imperfecto”, (Branda, A, 2006. P, 8). En la labor docente recae la responsabilidad de llevar a cabo programas que respondan al desarrollo óptimo tanto afectivo como cognitivo del educando en edad infantil.

CAPITULO III

LA EVOLUCIÓN GRAFICA EN EL NIÑO Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

3.1.La Evolución Grafica Del Niño Como Expresión Creativa.

“Para estudiar la evolución gráfica del niño, nos basamos en documentos producidos por el mismo, los diversos momentos del conocimiento. Lo importante de los instrumentos gráficos, es que estos se encuentran plasmados en el papel, el cual descarta muchas dudas, al poner hincapié en la edad del niño, el ambiente social al que pertenece y etapa de desarrollo que está viviendo. Por otro lado, es un material valioso muy importante para señalar el desarrollo de la creatividad en la vida social, afectiva cognitiva del niño. Así mismo se convierte en fuente de sus intereses deseos preocupaciones y de su desarrollo sano de su evolución. Mediante un dibujo podemos conocer muchas cosas del niño, y con respecto al campo de la educación podemos obtener datos acerca del grado conceptualización en el que se encuentra. Por ejemplo, cuando un niño de seis años dibuja una figura humana incompleta nos hace suponer que el niño aún no ha conceptualizado su propio cuerpo con las partes que lo conforman. Esto fuera del alcance del análisis estético del dibujo” (Branda, A, 2006. P, 9).

“Conocemos que un niño de esta edad debe de tener la imagen mental de un hombre por medio de su propio cuerpo, al estar el dibujo incompleto significa que el niño tiene algún tipo de problema cierto grado de inmadurez, en cuanto a conceptualizar su propio cuerpo. En el dibujo también encontramos indicios donde se hablan del medio social en el que se interrelaciona el niño, encontramos estados emocionales como, agresividad, miedos, que resultan de vitalidad conocerlos, lo que nos indican rasgos de integración social y

de salud mental. En el presente trabajo el interés es demostrar la importancia de la creatividad como forma en la cual se expresa satisface el niño a partir de ahí subrayar la importancia en el sistema educativo para formar hombres críticos, creativos reflexivos” (Branda, A, 2006. P, 9).

“ A través del juego el niño se expresa mediante sonidos, movimientos corporales, palabras, imágenes gráficas; de ese modo saca a relucir los sentimientos, pensamientos, la manera de relacionarse con el mundo y consigo mismo” (Branda, A, 2006. P, 9).

Igualmente, en el conjunto de vivencias el niño no separa las ciencias naturales de la matemática o estas de las artes, por lo que cualquier área puede dotar datos valiosos acerca del desarrollo problemática infantil.

“El desarrollo de la creatividad infantil puede ser abordada desde otra especialidad cualquiera siguiendo los mismos fines, conocer al niño y relacionarnos las formas de aprendizaje en arte. A través del arte el niño se expresa de manera personal – social y por ende refleja la realidad en que vive; al mismo tiempo expresa su realidad y la forma como la interpreta se relaciona con ella” (Branda, A, 2006. P, 9).

“Esto constituye la parte medular para el psicólogo el pedagogo que realiza su labor con niños. El niño desde que sostiene un lápiz ejecuta con gran placer el arte este se manifiesta gráficamente. En un inicio deja trazos son desordenados, pero tienen un sentido fundamentalmente motor. Por lo general cuando se han realizado estudios dirigidos a este campo se han inclinado principalmente la correspondencia entre el nivel del desarrollo intelectual su correlato gráfico. Conforme cambia la expresión creativa del niño este también se desarrolla consecuentemente” (Branda, A, 2006. P, 10). Las etapas transitan una vía de crecimiento progresivo desde los primeros trazos hasta los trabajos de la adolescencia. No todos los niños recorren el mismo trayecto, por lo que no se puede ser rígido a la hora de establecer estos pasos, además existe un proceso continuo de evolución de la creatividad. Sin embargo, se puede observar una evolución visible en niños normales, y así mismo detectar problemas según la edad, ya que dichas etapas se suceden ordenadamente; una como continuación de

la anterior y así sucesivamente (<https://docplayer.es/21332074-El-juego-y-la-creatividad-en-el-desarrollo-del-nino.html>).

3.2. Juegos que estimulan la creatividad

La estimulación de la creatividad en el bebé resulta no ser tan complicada, porque se va dando de acuerdo a su desarrollo a medida que el niño juega contribuye a la exploración, a conocer e interrelacionarse con el medio que lo rodea. Experiencias como realizar un paseo en brazos, sonreír al niño, hablarle, cantarle y permitir que observe su entorno, a desarrollar dichas habilidades.

“Al iniciar la etapa pre operacional el infante pasa rápidamente de la imitación a la imaginación. Jugara minutos imitando a diversas profesiones u ocupaciones como es ser doctor, policía, cocinero, e ira cambiando los roles según como va desarrollándose su mente lo que resulta totalmente normal” (Avalos, L, 2006, p, 57).

El interpretar roles como héroes o piratas resulta beneficioso para el niño en futuro esto ayudará a que el niño comprenda la historia e incremente su capacidad imaginativa. Es importante reiterar que no deben existir límites en el niño al momento de crear sus historias, esto ayuda a desarrollar su capacidad de comprensión.

A los tres o cuatro años, el pequeño disfrutará, en su tiempo de juego de los hechos extraídos de la vida cotidiana, pero además de los otros tantos creados desde su imaginación, por ello es aconsejable regalarles juguetes que motiven la interacción social con los demás niños de su edad (<http://www.direccion.pedagogica.gogle.eschool>).

3.3. Cómo estimular la creatividad en los niños

La estimulación de la creatividad es lo fundamental para todas las personas principalmente para los niños que se encuentran en pleno

proceso de crecimiento y necesitan desarrollar la capacidad de resolución de problemas de manera óptima, creativa y novedosa.

El niño creativo será aquel que encuentre múltiples soluciones ante un problema suscitado, por lo que se debe crear un ambiente de armonía confianza respeto, atreves de la actividad del juego.

Soslayamos la importancia del juego por que mediante esta actividad el niño hace frente a mecanismos como adaptación estimulación de la imaginación, herramientas fundamentales para el desarrollo de la creatividad.

Se debe estimular desde temprana edad al niño con juguetes que se muestren interesantes, ya sea por sus novedosas texturas o sus llamativos colores.

Demostrarles cariños presentarles juguetes que canalicen su interés como cajas musicales, lo que hará que el niño ponga atención al menos por un par de minutos, lo que resulta incentivo a su curiosidad.

“Así mismo ofrecerles juguetes que posean diversas texturas lo que permite mejorar su capacidad sensorial lo que refleja en su reacción diferente ante un objeto áspero o suave, frio o caliente” (Branda, M, 2006. P, 66).

La imitación también resulta altamente beneficiosa. Ejemplo de ellos tenemos las casas de muñecas, las cocinas o autos. Lo que fomentan su comunicación y lo preparan para pensar con creatividad.

Con dichos objetos empezará a recrear lo que aprendió en la vida y sin notarlo pasara a eventos creados por su imaginación. De esta manera, reforzará hábitos cotidianos como vestirse o acostarse, y a la vez, deberá crear conversaciones y situaciones.

Así mismo en esta edad se recomienda usar los disfraces pues ayuda al niño a interpretar mejor su rol. Dichos disfraces pueden confeccionarse con ropa antigua o material reciclable, incluso pueden diseñarse junto con los niños.

No obstante, el niño debe olvidar que existen reglas, pero durante el juego los padres deben aconsejar al niño a finalizar la

jornada por cuestiones de horarios además debe instarse a recoger los juguetes guardarlos.

Otra forma de despertar las habilidades del niño es visitando con ellos granjas, playas, montes, etc. Al regresar a casa se le pide al niño que te cuente todas las experiencias vividas, para de esa manera estimular su memoria, capacidad de comunicación.

Leerle al niño presentarle videos que contribuyan a desarrollar la imaginación tal como los materiales como la plastilina, lápices de colores, etc.

Se debe, tener en cuenta que la extrema vigilancia o el autoritarismo impiden el desarrollo normal de la creatividad por lo que impiden la espontaneidad en el niño, del mismo modo se debe optar por los juguetes sencillos y evitar los sofisticados ya que los primeros son los que permiten al niño desarrollar verdaderamente la imaginación.

Algunas actividades prácticas:

- **Ofrecer al bebé una diversidad de objetos y juguetes**, con la finalidad de que el mismo explore su naturaleza, de actuar solo, de interactuar de diversas maneras.
- **Narra un cuento**, sin tener la necesidad de recurrir al libro.
- **Muéstrale al niño un juguete**, luego **escóndelo** y motívalo a que lo busque.
- para que vaya discerniendo las diferencias en la hora del baño coloca objetos en el agua, para que se hundan otros para que floten, así notaran las diferencias.
- Con la intención de que el bebé imite los juegos que observa, pon **música**, muévete y aplaude siguiendo el ritmo.
- motivar a tomar la iniciativa al niño en las diversas actividades(<http://www.direccion.pedagogica.gogle.ecschool>)

3.4. Características de la creatividad

Avalos, L. cita a Guilford quien, advierte sobre algunas características esenciales de la creatividad las cuales describimos seguidamente.

a. **Fluidez.** Lo que está referido a la facilidad con que las ideas se generan en la mente. La fluidez en el pensamiento está representada por el número de ideas que se producen en un tiempo determinado. Puede ser relacionado con un aspecto cuantitativo de la creatividad.

b. **Flexibilidad.** Constituye la capacidad para redefinir, reinterpretar y adaptar o tomar nuevas tácticas para llegar a la meta. La flexibilidad de pensamiento se demuestra cuando ante un problema, las respuestas sugieren siguieren un uso inusual de las mismas. Podemos identificarlo a la flexibilidad como el aspecto cualitativo de la creatividad.

c. **Originalidad.** Esta referida a las soluciones encontradas sean auténticas, únicas, diversas y diferentes a las ya encontradas anteriormente.

d. **Elaboración.** Q”Tiene que ver con el grado de desarrollo de las ideas producidas, la elaboración de pensamiento es demostrado mediante la riqueza y complejidad demostradas en la ejecución de las tareas”” (Avalos, L, 2006, p, 27).

Para Guilford así como para otros estudiosos de la creatividad como el caso de Hailman, el descubrir el problema es tan importante como el encuentro de soluciones; la búsqueda y descubrimiento originales de la misma son aspectos que distinguen al pensamiento creador, de la mera búsqueda de una solución magnífica.

3.5. Niveles de creatividad.

Existen teóricos que demostraron la presencia de múltiples niveles de la creatividad, aunque casi todos participamos en los niveles inferiores de la creatividad, solo las personas creadoras en alto grado alcanzan los niveles superiores.

Según Irving Taylor, que es citado por, Avalos, L. 2006, hace remembranza que la creatividad, puede considerarse en términos de niveles (P. 32) y lo clasifica del modo que a continuación detallamos.

- **Creatividad expresiva.** Expresión independiente, en donde los conocimientos, calidad de producto y originalidad resultan no tan importantes como el proceso de crear por ejemplo los cuadros y dibujos espontáneos del niño.

- **Creatividad productiva.** Productos artísticos o científicos cuya tendencia están dirigidos a limitar y controlar la actividad libre y a desarrollar técnicas para la fabricación de productos acabados.

- **Creatividad inventiva.** Cuando interviene el ingenio de la mente no nos proporciona el explorador, el inventor, descubridores del uso de materiales, métodos, medios y técnicas.

- **Creatividad innovadora.** Capacidad de perfeccionamiento a través de modificación que implican conocimientos conceptuales.

- **Creatividad emergente.** “Son el desarrollo de supuestos o principios totalmente nuevos, en torno a los cuales florecen nuevas escuelas de arte, científicas, literarias, etc”. (Avalos, L, 2006. P, 32).

El mayor porcentaje de educandos del nivel primario fluctúan entre los dos primeros niveles de la creatividad, pero con una buena enseñanza y una eficaz motivación alcanza con el pasar del tiempo la fase tres inventivas. La mayor parte de estos no alcanzaran nunca la fase innovadora y emergente, pero aun así su impulso natural a crear quedara satisfecho y mejorado la calidad de su obra y de su vida, esto se debe a que en el nivel infantil el educando no fue debidamente estimulado la creatividad, porque el génesis de dicha capacidad lo encontramos en el niño preescolar y si no se estimula correspondientemente esta capacidad en etapas futuras el niño tendrá ciertas limitaciones.

3.6. Tipos de creatividad.

“Si partiéramos de las mismas significaciones dadas a las palabras o existiera un consenso sobre ellas, evitaríamos discusiones infecundas. La polisemia en las palabras es las características de la complejidad del conocimiento

sobre diversos fenómenos, acompañado de una amplia difusión sin que el lenguaje haya cubierto de forma estable dicho campo. Palabras como libertad, creatividad, democracia, personalidad, educación, etc. han sido objeto de una variedad de enfoques que sin querer nos arrastrarían a discusiones interminables si no existieran consensos. Lo mismo se ha hecho con la creatividad la multiplicidad de definiciones que se le ha dado a la creatividad nos conduce indudablemente a un camino o encrucijada sin salida” (Avalos, L, 2006. P, 34).

Algunos autores admiten dos direcciones para la creatividad a veces hasta contrapuestas.

Taft, hace referencia dos modos de manifestarse y estudiar la creatividad.

- “creatividad caliente” emocional, espontanea, incontrolada y de libre expresión.
- “creatividad fría”, o intento de resolver problemas, desarrollar nuevas ideas, etc.

A Maslow nos habla de creatividad primaria, la cual es común a todos los seres humanos, “creatividad secundaria”, o manera de productividad lógico – racional manifestada por la capacidad de ajuste, y éxito personal, la verdadera creatividad debe integrar a todas dando origen:

- Una creatividad auto realizadora
- Un especial talento para la creatividad (Avalos, L, 2006. P, 35)

Para E. Fomm distingue la creatividad como actitud de la creatividad productiva.

Fernandez Huerta, al referirse a la creatividad escolar, prefiere hablarnos de una “creatividad con minúscula” caracterizada por la espontaneidad y la “creatividad con mayúscula” cuya característica, vendría a ser la manifestación en obras públicas y de reconocimiento social.

El mayor número de autores se refieren a la creatividad con un doble horizonte, creatividad como potencial, aptitud, capacidad, actitud, y creatividad como realizada por el hombre, como acto, además hay algunos que

recurren a la diferencia entre singular y plural, creatividades en campos diferentes de manifestar.

“Guilford afirmaba que debemos salir de esa falacia de creencia que una palabra apunta a un solo significado, sin embargo, debemos inclinarnos a la univocidad, esto afirmo al interrogarse si la aptitud creativa era única o variada” (Avalos, L, 2006, p, 36).

Avalos, L, 2006.”En su tesis, “desarrollo de la creatividad en el niño preescolar” distingue, cuatro tipos o estados de la creatividad: filogenética, potencial, cinética y fática”.

Hace referencia a la capacidad propis del género humano, al estar unida al filum de la especie, de donde recibe la denominación, se halla, presente en todo ser humano, al margen del desarrollo que este pueda alcanzar. Se sitúa al mismo nivel que las demás características propiamente humanas como son: la sociabilidad, voluntad, sensibilidad, inteligencia, etc. La creatividad voluntad puede resultar tan universal e indiferenciada como las demás facultades humanas. El enfoque humanista es el que ha puesto más hincapié en esta acepción, haciendo del símil del agua que es generadora de luz eléctrica, identificando a la creatividad filogenética con el líquido natural antes de entrar a la prensa.

3.6.1. Creatividad potencial.

Se centra en la fortaleza personal como posibilidad de generar nuevas ideas, sería aplicable a niño y adulto siempre y cuando tengan capacidad para generar ideas, para explorar más allá de lo aprendido, dicho potencial es posible de sr desarrollado a través de la estimulación creativa. Es la persona quien posee ese potencial para ser capaz de transformar el medio y no la especie como ocurre en la creatividad filogenética. Las diferencias en la manifestación se explican en el desarrollo del potencial personal para interactuar en el medio. Evocando la metáfora de la represa equivaldría al potencial del agua que con un desnivel genera energía cinética.

1.5.2. Creatividad cinética.

Viene a ser la potencia para el acto. De esa manera es entendida por los que se han fijado en la creatividad como proceso, los postulados

psicológicos como la Gestal, psicoanálisis, asociacionismo son ejemplo de ello. Es entendido como un proceso psicológico particular deferente al intelectual. Esto tendría semejanza con la caída del agua y mueve la turbina

3.6.3. Creatividad fáctica, o creación.

“Tiene que ver con el realce del resultado o expresión de lo anterior, en épocas se ha reducido la creatividad a esta situación final y anterior. Luego del proceso hacen sus apariciones, resultados exteriores a la persona que llegan a independizarse de ella, en el ejemplo del agua sería la energía que genera “(Avalos, M, 2006. P, 38).

Estas vertientes no deben entenderse como dimensiones irreductibles, si no como dimensiones o estados de una misma realidad, al igual que el agua.

Solamente al llegar al resultado se debe hablar de creatividad en pleno, la variedad de realizaciones o creaciones puede ser sometida a consideración social y estaría yendo desde el nivel, expresivo, escolar hasta el productivo, inventivo, innovador o emergente.

3.7.Cualidades del Docente de Educación Inicial.

De León Morales, L. (2013), D citan a Pitluk, quien hace mención a las cualidades que se debe de desarrollar un docente del nivel inicial, e inicia su exposición argumentando que el docente de nivel inicial debe de poseer un conjunto de características como de estar bien preparado para asumir el complejo reto de educar a las generaciones venideras, esto incluye no solo a la tarea de la transmisión de conocimientos, también el desarrollo del preescolar en valores y actitudes prioritarias para el desarrollo de su potencial pleno, la mejora continua de su vida, la correcta toma de decisiones y el permanente aprendizaje (p. 26). Si se toma en cuenta las cualidades que la autora nos describe líneas anteriores, concluimos en afirmar que la formación del maestro de inicial es permanente.

Para el desarrollo integral del educando del nivel inicial el maestro debe de tender puentes de relación con instituciones, y padres

de familia, el docente de inicial cada día se enfrenta a un mundo de sorpresas, ideas, curiosidades, de emociones positivas y negativas, de curiosidades e hipótesis, que en muchos de los casos es difícil de dar respuesta (De León, D, 2013. P, 25), por lo general se puede afirmar que el docente de inicial desarrolla un papel didáctico y de animación, por ser quien atiende al niño en las actividades ya programadas así mismo el entrenamiento y las rutinarias.

Para Leslie Danessa De León Morales (2013) afirma que el rol del docente de inicial será: “el de un organizador que prepara el espacio, los materiales, las actividades, distribuye el tiempo y adaptar los medios que dispone el grupo y los fines que persigue. Habrá de crear para el niño un ambiente afectuoso, saludable y de bienestar, en el que se encuentren los estímulos necesarios para su aprendiz” (p. 25), ya que para un buen aprendizaje se pone en juego el espacio, los materiales, el adecuado tiempo y el clima amical que s propicia en el salón de clases

“Otro de los roles del docente de nivel inicial es de ser un motivador o estimulador por excelencia para el desarrollo personal y social del niño, mediante el cual oferta al niño actividades que permitan al infante al aprendizaje, pero siempre teniendo como base el juego para poder motivar, hacia las curiosidades e interés por las cosas” (De León, D, 2013. P, 26). Él apoya al niño en su aprendizaje, si impedir las acciones que él pueda realizar, pues es estar atento y no intervenir con precipitación.

CONCLUSIONES

- Primero.** El potencial de aprendizaje, como la variedad de capacidades adquiridas por el niño a temprana edad son identificadas por investigaciones recientes las cuales se han encargado en específico del desarrollo infantil
- Segundo.** Mediante el contacto con el medio natural y la oportunidad de exploración por el infante, así como la gran oportunidad de observar, manipular objetos de uso cotidiano, amplían en el pequeño su información específica, así mismo desarrollan capacidades cognitivas, de observar, conservar información, formularse preguntas, deducir o generalizar explicaciones o deducciones, partiendo de una experiencia formulada.
- Tercero.** Alrededor de los tres años el niño aprende de manera más activa que pasiva, así mismo puede seleccionar un objeto de toda la serie, la interacción con el medio, el ver, el tocar, manipular, forma parte de su desarrollo integral y de su desarrollo perceptivo y cognoscitivo.
- Cuarto.** El niño de educación inicial, interviene en este periodo fértil y es sensible a los aprendizajes fundamentales, es el transito del ambiente familiar al ambiente social, con mayor diversidad y exigencias.
- Quinto.** La creatividad es una forma de pensamiento lo que queda desencadenado cuando el sujeto entra en un problema, en cuya solución intervienen la fluidez, la flexibilidad, originalidad, elaboración.
- Sexto.** La creatividad ayuda a alumbrar nuevas relaciones, para transformar normas dadas que sirvan para la solución de los problemas de una sociedad.
- Séptimo.** La creación de espacios óptimos por parte de la familia para que el niño se sienta libre y seguro y sobre todo que el niño tenga confianza con sus padres, para sacar a flote el potencial de sus capacidades.
- Octavo.** Desarrollar estrategias educativas adecuadas y sobre todo aquellas que permitan el desarrollo de la creatividad en el educando.

REFERENCIAS CITADAS

Arancibia, V (1997). Manual de psicología educacional. Santiago de Chile.

Avalos, L (2006). Desarrollo de la Creatividad en el Niño Pre escolar. España.

Branda, M (2006). Comunicación y Creatividad. Edit. Nabuco.

<http://www.definicionabc.com/general/capacidad.php>

<https://docplayer.es/21332074-El-juego-y-la-creatividad-en-el-desarrollo-del-nino.html>

Minedu. (2015) rutas del aprendizaje. Editquad – graphics. Peru

Ramos, A. (2012) cultura pedagógica. Lima

Torres, A. (2012). Conocimientos pedagógicos y curriculares. Edit., Rubiños.
Segunda edición, lima – Perú

ROL DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	kipdf.com Fuente de Internet	8%
2	www.juguetes.es Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	1%
6	creatividadenlaexpresinartstica.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	catedrab-dcv.wikispaces.com Fuente de Internet	1%
8	arteyexpresiontiteres.blogspot.com Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
10	origami-y-creatividad.blogspot.pe Fuente de Internet	<1%
11	www.ensayostube.com Fuente de Internet	<1%
12	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%
13	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%
14	sedici.unlp.edu.ar Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1%
16	Submitted to CONACYT Trabajo del estudiante	<1%
17	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
18	biblio3.url.edu.gt Fuente de Internet	<1%
19	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	<1%

20 Submitted to Universidad Estatal a Distancia <1%
Trabajo del estudiante

21 shandyespichanrio.blogspot.com <1%
Fuente de internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo