

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



**Influencia del Juego en el Desarrollo de la Creatividad en Niños de 5
Años de Edad del Nivel Inicial**

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

Autora:

Merly Yaquelin Cruz Hurtado

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Influencia del Juego en el Desarrollo de la Creatividad en Niños de 5
Años de Edad del Nivel Inicial

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

Merly Yaquelin Cruz Hurtado (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 Alburquerque 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: "Influencia del Juego en el Desarrollo de la Convivencia en Niños de 5 Años de Edad del Nivel Inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Merly Yaguclín Cruz Hurtado.

A las NOVE horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio 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 PRECISO.

Por tanto, Merly Yaguclín Cruz Hurtado queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las DOCE horas con QUINCUENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firman en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

Dedicado a mis seres queridos

INDICE

CAPITULO I.....	1
Objetivos de la monografía.....	1
1.1. Objetivo general.....	2
1.2. Objetivo específico.....	2
CAPITULO II.....	3
Marco teórico.....	3
2.1.EL JUEGO.....	4
2.1.1. ¿Qué es el juego?	4
2.1. 2. El juego en educación inicial.....	6
2.1.3. La importancia del juego en educación inicial.....	8
2.1.4. Características del juego en educación inicial.....	11
2.1.5. Funciones del Juego en educación inicial.....	14
2.1.6. Beneficios del juego infantil.....	16
2.1.7. El juego en el contexto educativo.....	17
2.1.8. El juego en los niños de cinco años.....	17
2.2.LA CREATIVIDAD.....	19
2. 2.1. ¿Qué es la creatividad?.....	19
2.2.2. Características de la creatividad.....	20
2.2.3. Como fomentar la creatividad en los niños.....	22
2.2.4. Desarrollo de la creatividad en niños de cinco años.....	24
2.3. EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD.....	24
2.3.1. El juego y el desarrollo de la creatividad.....	24
2.3.2. Como Influye el Juego en el Desarrollo de la Creatividad en Niños de Cinco Años....	28
CONCLUSIONES.....	32
REFERENCIAS.....	33

RESUMEN

La presente monografía tiene como propósito determinar la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de edad del nivel inicial

García (2013) en su tesis puntualiza “Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la creatividad del niño”; Ortiz Y Plaza (2013) agregan que:“permitiendo desarrollar su potencial creativo, al desarrollo de su capacidad perceptiva, a resolver problemas por medio de la exploración, descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, y a participar activamente en actividades creadoras.”

Todos los niños de cinco años del nivel inicial mediante el juego buscan potencializar su creatividad, para que se desenvuelvan de una mejor manera, y puedan alcanzar los objetivos esperados dentro de su aprendizaje.

Palabras Claves: Juego, actividad, creatividad.

INTRODUCCIÓN

“El presente trabajo monográfico tratará de determinar la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad.” (Vera, 2017) En el nivel inicial se debe fomentar la actividad lúdica como proceso que conlleva al niño a desarrollar su potencial creativo, al desarrollo de su capacidad perceptiva, a resolver problemas por medio de la exploración, ensayo, descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, a participar activamente en actividades de investigación.

Vera (2017) manifiesta “La importancia del mismo en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Si bien muchas de las actividades lúdicas que realizamos en la niñez impulsan el incremento psicomotriz, de la misma manera aumenta su creatividad, imaginación y expresión de emociones fomentando así la autoestima.”

“Por ello fomentar el juego para promover la creatividad desde edades tempranas es fundamental para el progreso personal. Así también, al realizar un acercamiento objetivo a las diversas realidades escolares.” (Vera, 2017)

Cuba Y Palpa (2015) explican “Es en principio, ampliar la variedad de argumentos en materia de creatividad, que posean los juegos en el aula de clase, para que estos favorezcan el aprendizaje y aporten desarrollo humano y convivencia por medio del juego, el juego debe ser entendido como una herramienta metodológica que ayude a la resolución de problemáticas cotidianas; supone el mejoramiento en la calidad de vida de los estudiantes y de su entorno en general.”

CAPÍTULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1. Objetivo general

Comprender la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de edad del nivel inicial.

1.2. Objetivo específico

- ✓ Definir el nexo entre el juego y la creatividad
- ✓ Reconocer la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y las niñas de la educación inicial.
- ✓ Promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar la creatividad en los niños y las niñas de la educación inicial.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. EL JUEGO

2.1.1. ¿Que es el juego?

Segun Crisologo (2003) citado por (Arce Y Saldaña, 2014)“El juego implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene la finalidad de servir tanto para el desarrollo psicomotriz como para el aprendizaje de posteriores comportamientos adultos. El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño, tan esencial como en la vida del adulto lo es la actividad y el trabajo. Tal como es el niño en el juego, tal será en muchos aspectos en el trabajo cuando crecerá; por ello la educación de una futura personalidad se desarrolla ante todo en el juego”

Papalia (2001) citado por Arce Y Saldaña (2014)Nos dice que:“El juego es el trabajo en los términos de los niños a través de él, los niños crecen, estimulan sus sentidos, aprenden a cómo usar sus músculos; coordinan lo que ven son lo que hacen y ganan dominio sobre su cuerpo. Ellos descubren el mundo y adquieren nuevas destrezas. Los niños de pre- escolar tienen diferentes tipos de juegos en las diferentes edades”

Según Clifford (1987) citado por Arce Y Saldaña (2014) Afirma que: “El juego es la actividad agradable en sí, pero también es un medio fundamental para impulsar el aprendizaje y reforzar en el niño su recién adquirida autonomía”

Por otro lado, Guilford (1986) Indica. “Que la creatividad es el proceso que produce un producto nuevo que es aceptado por su gran utilidad o satisfacción por un grupo en un determinado tiempo y circunstancia” (p. 4).

Garvey (1985) citado por Cuba Y Palpa (2015) lo describe como: “El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales”

También como bien dice Claparede (1969) citado por Leyva (2011) “El juego para el niño es el bien, es el ideal de vida. Es la única atmosfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más”.

Rousseau (1762) citado por Leyva (2011) dice que “El juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad”

Además se encontró según Pugmire-Stoy (1996) citado por Leyva (2011) quién define: “El juego consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. El jugador debe poder controlar sus acciones”

Otro autor quién describe el juego es Moreno (2002) citado por Leyva, (2011) “El juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”

2.1.2. El Juego en educación inicial

“De esta manera, se estudia la actividad del juego en relación con la educación infantil y establece que el desarrollo integral infantil “está directa 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”. (Vázquez, 2010 citado por Vera, 2017)

Porcher (1975, p. 11) refiere que. La creatividad para el niño es un instrumento de expresión que lo ayuda a exteriorizar su interior o imaginación de manera original e individualizada. (p.11).

Según Abad (2008) citado por Cuba Y Palpa (2015) en su tesis, nos viene a decir que: “El juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna ”

Froebel (1840) afirma: “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del pequeño” (p.128).

También como dice Garvey (1985) citado por Leyva (2011) puntualiza “El juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual”

“También cabe resaltar que el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyles, 1990 citado por Leyva, 2011)

Pugmire-Stoy (1996) citado por Leyva (2011) “quién dice con respecto al juego en los niños que El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano.”

La educación infantil o como dice Romero (2005) citado por Leyva (2011) “La educación de la primera infancia, podría definirse como el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de los logros del desarrollo de todos los niños y niñas desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación obligatoria. La educación a la primera infancia se desarrolla por tanto en las distintas modalidades formales, institucionales o convencionales y mediante las otras formas y vías denominadas no formales o no convencionales”

2.1.3. La importancia del juego en educación inicial

Caba (2004) citado por Cuba Y Palpa (2015) manifiesta que: “El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego”

“Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos.” (Cuba Y Palpa, 2015)

Al respecto, Caba (2004) citado por Cuba Y Palpa (2015) “afirma que: Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego”

Para Sperling (1976) citado por Arce Y Saldaña (2014) “El juego es parte tan importante de la vida de un niño que la gente con frecuencia pasa por desapercibido su importancia para el desarrollo de un niño. El juego es importante en varios sentidos”:

- **“Físico:** El juego contribuye el desarrollo de los músculos en formación del niño también libera energía nerviosa de no tener salida hace irritables al niño. ” (Arce Y Saldaña, 2014)
- **“Social:** Lleva al niño a comportarse en forma social. Sin él, el niño se hace dominante y egoísta. De sus juegos con otros aprende a cooperar, compartir y hacer amigos. ” (Arce Y Saldaña, 2014)
- **“Educativo:** El juego enseña a los niños pequeños a percibir formas, colores, tamaños y estructuras” (Arce Y Saldaña, 2014)

Según Linaza (1990) menciona que:

Si nosotros pasáramos un día completo en compañía de un niño(a), nos daríamos cuenta que todo su día transcurre entre un juego y otro. Sabemos que los niños en edad preescolar basan la mayor parte de su actividad en el juego. Pero pocas veces nos ponemos a reflexionar sobre la importancia y trascendencia que tiene éste en el desarrollo de los pequeños. Es más, en muchas ocasiones escuchamos la queja de los padres diciendo: “¡Todo se le va en jugar! No hace otra cosa”. Pues efectivamente, la actividad del niño es jugar. Su objetivo es producir una sensación de bienestar, busca constantemente un actuar espontáneo, lo cual también le lleva a desarrollar las competencias que se trabajan en preescolar. Además es parte de la vida del niño y mediante él se involucran en un campo de exploración, manipulación, y observan e imaginan satisfaciendo su curiosidad. A través del juego, los niños crecen, estimulan sus sentidos, fortalecen sus músculos, coordinan lo que ven con lo que hacen y aprenden a controlar su cuerpo. A través del juego, los niños descubren el mundo y se descubren a sí mismos. Adquieren nuevas destrezas y se vuelven más competentes en los aspectos cognitivo, social, emocional, motor, físico, del

lenguaje, etc., “es decir, contribuye al desarrollo de todas y cada una de las áreas que están involucradas en el desenvolvimiento del menor. Algunos investigadores clasifican el juego de los niños en sociales y cognoscitivos.” (Cuba Y Palpa, 2015) El primero se refiere a la participación e interacción de los niños con otros chicos durante el juego. Mientras que el segundo refleja el nivel de desarrollo mental del pequeño

Allvé, (2003) Comenta que:

“La importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el alumno revela al educador, el carácter, defectos y virtudes; además hace que se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades” (Allvé, 2003 citado por García, 2013)

2.1.4. Características del juego en educación inicial

Para Calero (2003) citado por Arce Y Saldaña (2014) las características del juego son:

- ✓ “El juego es una actividad libre ” (Arce Y Saldaña, 2014)
- ✓ “El juego no es la corriente o la vida propiamente dicha ” (Arce Y Saldaña, 2014)
- ✓ “El juego es absolutamente independiente del mundo exterior. ” (Arce Y Saldaña, 2014)
- ✓ “La transformación de la realidad externa, creando un mundo de fantasía. ” (Arce Y Saldaña, 2014)
- ✓ “Se juega dentro de determinado límite de tiempo y de espacio. ” (Arce Y Saldaña, 2014)

- ✓ “El juego crea orden, es orden” (Arce Y Saldaña, 2014)

También como dice Pellicciotta et al (1971), el juego se caracteriza:

- ✓ “Por no tener otra finalidad aparente que su misma realización.” (Leyva, 2011)
- ✓ “Corresponder a un impulso instintivo” (Leyva, 2011).
- ✓ “Por su carácter placentero.” (Leyva, 2011)
- ✓ “Por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño.” (Leyva, 2011)
- ✓ “Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse.” (Leyva, 2011)
- ✓ “El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (Leyva, 2011)

“Los juegos presentan distintas características que se deben tener en cuenta a la hora de efectuarlos como: Las edades, el lugar, los materiales y el ritmo. Pues forman parte de la mística del juego por lo que es importante considerarlas y realizarlas paso a paso. ” (Aragón, 2003 citado por García, 2013)

“La esencia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten que se ha perdido, y para ello menciona siete características primordiales que deben poseer los juegos; las cuales se describen a continuación ”(Morín, 2008 citado por García, 2013):

- “**Ambientación:** Este fenómeno es muy difícil de desarrollar, puesto que el animador debe tener la plena convicción del juego que explicará, el dominio del grupo, la manera de dirigirlo y la seguridad de sí mismo para lograr la participación activa y dinámica de todos los alumnos.” (García, 2013)
- “**Las edades:** Para los niños se recomiendan juegos muy alegres, con mucha imaginación (el niño juega a todo), con adolescentes deben practicarse juegos de competitividad, de destreza y alegres, con los jóvenes, juegos de razonamiento, de habilidad pasiva y con adultos juegos tranquilos, con cantos movidos.” (García, 2013)
- “**Estudio previo:** Es la primera fase del escalafón. En ella se establecen las estrictiones y ejecución de todos los juegos.” (García, 2013)

- **“Preparar un juego:** Una vez hecho el estudio se comienza con una lluvia de ideas que contiene como fin la elección de los mejores juegos que deberían ser originales o innovadores. Al finalizar la elección se ponen en práctica todos los puntos anteriores. Sin perder de vista ninguno de ellos.” (García, 2013)
- **“Ensayo:** Afirma que se deben ensayar muy bien los pasos y la explicación que se dará del juego repitiéndolo oralmente o en el interior. En esta instancia se procura la obtención de todo lo que se precise.” (García, 2013)
- **“Realización:** La realización es la implementación misma del juego. Aquí se muestra el fruto de los pasos anteriores” (García, 2013)

Como se citó en Garvey 1985 citado por Cuba Y Palpa (2015) ciertas características descriptivas del juego son:

- ❖ “El juego es placentero, divertido. ” (Cuba Y Palpa, 2015)
- ❖ “El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas.” (Cuba Y Palpa, 2015)
- ❖ “Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos.” (Cuba Y Palpa, 2015)
- ❖ “El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente, elegido por el que lo practica. ” (Cuba Y Palpa, 2015)
- ❖ “El juego implica cierta participación activa por parte del jugador. ” (Cuba Y Palpa, 2015)
- ❖ “El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego ” (Cuba Y Palpa, 2015)
- ❖ “En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima” (Cuba Y Palpa, 2015)

2.1.5. Funciones del Juego en educación inicial

Según Bernabeu y Goldstein (2008) citado por Cuba Y Palpa (2015)“a pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve

para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega. ”

“El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un banco de pruebas permanente para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad. ” (Cuba Y Palpa, 2015)

“El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración el lenguaje y el pensamiento. ” (Cuba Y Palpa, 2015)

“Con el juego, El jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futuras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas. ” (Cuba Y Palpa, 2015)

“El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a

restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración.” (Cuba Y Palpa, 2015)

2.1.6. Beneficios del juego infantil

Según Gómez (2014) citado por Cuba Y Palpa (2015) los beneficios del juego infantil son:

- ❖ “Es indispensable para la estructuración del yo.” (Cuba Y Palpa, 2015)
- ❖ “Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.” (Cuba Y Palpa, 2015)
- ❖ “Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica.” (Cuba Y Palpa, 2015)

2.1.7. El juego en el contexto educativo

“Igualmente, es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación infantil, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable lo que bien plantea Sarlé enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza.” (Sarlé , 2006, citado por Leyva, 2011)

“En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando” (Leyva, 2011)

2.1.8. El juego en los niños de cinco años

Dirección General de Educación Básica Regular (2009) afirma que predomina el:

- ✓ **Juego Sombólico o de Representación:** El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones “como si”: hacer como si pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias. También se le conoce como “Juego dramático.

- ✓ **El Juego De Reglas Presente En Los Niños De Cinco Años:** El juego en los cinco años supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas preestablecidas que rigen los juegos que se comparten por lo general de manera grupal: Juegos de mesa como ludo o memoria, juegos de patio, etc.

Según el Ministerio De Educación (2010) citado por Cuba Y Palpa (2015) “El juego es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.”

“El juego es de naturaleza no lineal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas como si” (Cuba Y Palpa, 2015)

“Por ejemplo, una niña de 4 años juega con la muñeca como si fuera su hija y un niño de 5 años puede jugar a montar una escoba como si fuera un caballo.” (Cuba Y Palpa, 2015)

“El aspecto positivo siempre acompaña al juego, es decir que siempre es placentero y gozoso. Es flexible pues es impredecible. Lo más importante es el proceso del juego no el final, al niño no le interesa a qué va a llegar al final del juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo del juego.” (Cuba Y Palpa, 2015)

2.2. LA CREATIVIDAD

2.2.1. ¿Qué es la creatividad?

Según Esquivias (2004): “El término creatividad para el psicólogo suizo Jean Piaget, se forja a través de un proceso constructivista; es decir, que es aprendido mediante la reinención de los conocimientos” (p. 3).

Para Menchen (1984) A lo largo de la historia han sido muchas las definiciones de creatividad que se han dado, a raíz de las cuales, podemos generalizar, diciendo que:

- La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente.
- La creatividad es la ciencia, el arte y el vivir son las formas con las que se expresa la necesidad de trascender, de dar luz a algo nuevo.
- Es la capacidad de encontrar conexiones nuevas e inesperadas.
- Es un poder que no tiene dueño. (p.117)

Para Hurlock (1978) nos dice que:

Uno de los significados más populares de la creatividad hace hincapié en el hecho de hacer algo que sea nuevo y diferente. La mayoría de las personas creen que la creatividad se puede juzgar por el producto o lo que crea la persona. Sin embargo, la creatividad no siempre genera productos que se puedan observar o juzgar. Por ejemplo, en la ensoñación una persona crea algo nuevo y diferente; pero solo el que sueña sabe de qué se trata. En consecuencia, la creatividad se puede considerar como un proceso mediante el cual se genera algo nuevo, ya sea una idea o un objeto en una disposición o una forma nueva. El hincapié en el acto de producir más que en el resultado final de la creación, se acepta en la actualidad como algo crucial para el concepto de la creatividad. (p.344)

2.2.2. Características de la creatividad

Según Menchen. y Martinez (1984):

Es un hecho que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Un análisis de las características del pensamiento, puede aclarar la dinámica de la

creatividad, y el porqué de que existan diferentes grados de creatividad en distintas personas.

Club Ensayos (10 de Junio de 2015) manifiesta “A continuación, analizaremos las características esenciales, las cuales son descritas por”:

- ✓ **Fluidéz:** “Facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos. ” (Club Ensayos, 10 de Junio de 2015)
- ✓ **Flexibilidad:** “Característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos. ” (Club Ensayos, 10 de Junio de 2015)

“Dentro del ámbito escolar se desarrollaría exigiéndole al alumno no solo un gran número de ideas, sino recogiendo categorías y tipos diferentes de respuestas o soluciones. Un ejemplo para trabajarla sería el siguiente: damos al alumno diferentes fotos y alterándole el orden deberá inventar distintas historias. ” (Club Ensayos, 10 de Junio de 2015)

- ✓ **Originalidad:** característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone. ” (Club Ensayos, 10 de Junio de 2015)
- ✓ **Viabilidad:** Capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en las prácticas. ” (Club Ensayos, 10 de Junio de 2015)
- ✓ **Elaboración:** es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentarlo dentro del aula, se le presentan al alumno ilustraciones de historias con dibujos en los que tengan que percatarse de los detalles. ” (Club Ensayos, 10 de Junio de 2015)

“Los tres primeros factores, fluidez, flexibilidad y originalidad, son funciones del pensamiento divergente o lateral, que actúa como un explorador que va a la aventura. Es el que no se paraliza con una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes. Es la reestructuración de lo conocido de un modo nuevo. En definitiva, provoca la creatividad. Por el contrario, el llamado pensamiento convergente el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y definido, si bien, oscuro para el sujeto” (Club Ensayos, 10 de Junio de 2015)

2.2.3. Como fomentar la creatividad en los niños

Segun Taylor (1984) citado por Dias Mosquera. J (2011)

(Taylor, 1984; Dias, 2011; citado por Jiménez, 2012) “Propone el entrenamiento de los sujetos en los diversos talentos, como estrategias útiles para aumentar su creatividad y su capacidad de trabajo y de solucionar problemas. El modelo consiste en plantear a los niños diversas maneras de ser inteligentes , enseñándoles a utilizar los diversos talentos en la solución de sus problemas: talento académico, pensamiento productivo, planeación, comunicación anticipación, toma de decisiones, relaciones humanas, liderazgo, etc., este modelo fue uno de los primeros esfuerzos por conjuntar los aspectos teóricos, la práctica educativa y la investigación en creatividad”.

“Los beneficios que trae consigo la utilización de las diferentes técnicas descritas son” (Jiménez, 2012):

- a) “Un sustancial enriquecimiento en la producción cuantitativa y cualitativa de ideas.” (Jiménez, 2012)
- b) “Una declaración superior en dominación, autocontrol, confianza, autoseguridad, capacidad de formación, iniciativa y potencial de liderazgo. ” (Jiménez, 2012)
- c) “Una duración por largo tiempo de las mejoras logradas en cuanto a la creatividad. ” (Jiménez, 2012)

“Al utilizar estas estrategias se obtendrán los siguientes resultados en los niños”
(Jiménez, 2012):

- ❖ “Los niños son capaces de aprender tal como lo hacen con los métodos didácticos tradicionales, pero utilizando los primeros efectos sobre la motivación los logros serán sorprendentes, ya que permanecerán muy activos enfrascados en sus investigaciones, manteniendo un alto nivel de interés y entusiasmo a lo largo del trabajo. ” (Jiménez, 2012)
- ❖ “Adquirirán además mayor fluidez para formular preguntas y una mayor precisión en sus análisis y verificaciones. ” (Jiménez, 2012)
- ❖ “Disminuirá la disposición de aceptar percepciones globales como datos validos; por el contrario tenderán a analizar los eventos y comprobar la pertinencia de cada variable que podrán aislar ” (Jiménez, 2012)

Osborn (1960) citado por Jiménez (2012) “propone la técnica de brain storming (tormenta de ideas) que consiste en el manejo de dos momentos para la solución creativa de los problemas: uno de luz verde, donde se incita a los sujetos a que expresen todas las ideas que se les ocurran, aunque les parezcan descabelladas; y otro de luz roja, que es cuando las ideas expuestas son sometidas a juicio, se evalúan y se verifican. Esta técnica ha sido muy utilizada; cobró gran popularidad especialmente en el área de matemáticas.”

2.2.4. Desarrollo de la creatividad en niños de cinco años

Ruiz (2010), en su tesis titulada Practica educativa y creatividad en educación infantil, tuvo como objetivo reconocer los efectos que la metodología educativa tiene en el día a día de la escuela teniendo en cuenta que es en la educación infantil donde se puede producir un mayor bloqueo de la creatividad, debido a factores sociales, familiares y metodológicos. Se trabajó con estudiantes de 5 años del nivel inicial donde se aplicó una prueba de 10 ítems, en los cuales se medía la originalidad, flexibilidad, fluidez y creatividad de cada niño realizando diferentes actividades en un tiempo determinado. Al final, se llegó a la conclusión que los niños y niñas pueden mejorar su creatividad y su rendimiento académico en todas las áreas.

2.3. EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD

2.3.1. El juego y el desarrollo de la creatividad

Brioso, Herranz,Dauden,Lacasa,Delgado (2002, p. 237) refiere que: “El juego posee ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Esta es la característica más enigmática que hace que los psicólogos evolutivos centren parte de su interés en analizar estas situaciones y la evolución del juego. El hecho de que el juego se vincule con el aprendizaje del lenguaje, la creatividad, la solución de problemas, la interacción entre iguales y otros mucho más procesos cognitivos sociales y emocionales.” (Brioso, Herranz,Dauden,Lacasa,Delgado citado por Vera, 2017)

Klimenko (2008) citado por Vera (2017) “en su artículo La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI postula al vínculo entre creatividad y juego como una necesidad para ser edificado en los años venideros. En la actualidad en gran parte de los centros escolares a nivel latinoamericano, se han efectuado prácticas impedidas que no permiten un pensamiento reflexivo, divergente y que solucione problemas del entorno.”

Montoya, C. (2012) citado por kimberling (2015) “en su trabajo de investigación titulado Juegos creativos en Chiclayo, expresa que uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades. Se debe evitar nombrar los juegos. ”

“Deben ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigidos por el adulto. Concluyo que se debe fomentar las capacidades de los niños de expresarse a través de juego. Intentando ayudar a los niños, basar sus juegos en sus propias inspiraciones, no las suyas. Su meta es estimular los juegos y animar la satisfacción de los niños jugando con otros o consigo mismos.” (kimberling, 2015)

“Prestar atención al juego, aprender como extender el juego de los niños con sus comentarios y preguntas. Estimular ideas creativas animando a los niños que creen nuevas formas de utilizar materiales. Intentar de mantenerse abierto a ideas nuevas y originales y animar a los niños que busquen más que una solución o respuesta. Evitando los juguetes y las actividades que explican todo a los niños y que no dejan nada a la imaginación.” (kimberling, 2015)

Medina, V. (2013) en su proyecto denominado “Creatividad infantil” en Lima, expresa que cada situación o experiencia del día puede activar la imaginación y la fantasía de los niños. Leer, cantar, bailar, cocinar... todo puede convertirse en un juego estimulante y divertido para ellos. El mundo de la fantasía es su propio mundo.

Estimular la fantasía en los niños es una tarea diaria que se puede conseguir también a través del juego. Sigue algunos juegos que pueden ayudar a los padres en este sentido. Medina (29 de Julio de 2014) describe que: “El niño usa la imaginación para conseguir comprender, interpretar e recrear el mundo que le rodea. Su fantasía le ayuda a entender ciertas reglas, límites, a ponerse en el lugar del otro, y a crear un entorno íntimo, lleno de magia, en que sólo él tiene acceso. ”

“La imaginación sería algo así como un grandísimo espejo de la realidad en la que vive el niño. Es la base de su creatividad, y por lo tanto, debe ser libre y respetada. Cuando el niño imagina y fantasea, también se divierte y, al mismo tiempo, exterioriza sus propios problemas e inquietudes, en un mundo donde las reglas y las decisiones pertenecen sólo a él. ” (Medina, 29 de Julio de 2014)

“El niño controla todo y a todos. Inventa amigos, hermanos, personas imaginarias que normalmente tiene la misma edad que el. Mezcla el sueño con la realidad. Concluyendo que es normal también que el niño intent ocultar sum undo imaginario de los padres. Esta es la forma que tiene él proteger su fantasía y alejarla de alguna posible crítica.” (Medina, 29 de Julio de 2014)

“El mundo igmaginario del niño solo puede ser motivo de preocupación si continua persistiendo a lo largo de su desarrollo o si impide al niño a que sea consciente de la realidad en que vive.” (Medina, 29 de Julio de 2014) En cambio, el juego enfocado a la creatividad propone al niño una hipótesis para que experimente, lo coloca ante algo potencial, pero sólo lo pone delante, el resultado, cualquiera que sea, es correcto, porque no se busca llegar a un fin, sino que el objeto es que el niño recorra por sí mismo y en función de su estado madurativo, sus gustos personales, su carácter, etc. hasta dónde quiere llegar y qué quiere aprender.

La función específica del juego como activador de la creatividad, permite que el niño, además de divertirse, abra su mente a la imaginación, la expresión libre, el diseño, la recombinación, la reestructuración, el rediseño, la transformación y la creación de realidades diferentes a las que la escuela le presenta.

Además, como bien dice Borja & Martín (2007),

“El juego involucra a la persona entera:su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad” (Vera, 2017)

CONCLUSIONES

PRIMERA. -En el nivel inicial se debe fomentar la actividad lúdica como proceso que conlleva al niño a desarrollar su potencial creativo, al desarrollo de su capacidad perceptiva, a resolver problemas por medio de la exploración, ensayo, descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, a participar activamente en actividades de investigación.

SEGUNDA. -“El juego se relaciona de manera directa con la creatividad ya que a través del mismo se puede estimular el pensamiento creativo del infante

TERCERA. “Desde los primeros años de vida es fundamental proporcionar un medio adecuado para desarrollar la creatividad pues esta ayuda al aprendizaje de los niños dentro de las aulas

CUARTA. -Se considera que todos los niños de cinco años del nivel inicial mediante el juego buscan potencializar su creatividad, para que se desenvuelvan de una mejor manera, y puedan alcanzar los objetivos esperados dentro de su aprendizaje.

REFERENCIAS CITADAS

Arce, D., Y Saldaña, A. (2014). Influencia Del Juego De Construcción En El Desarrollo De La Creatividaden Niños De 5 Años De La I.e. N° 252 “Niño Jesús”, De Trujillo En El Año 2013 (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo. Perú. Recuperado de:<https://docplayer.es/28017030-Influencia-del-juego-de-construccion-en-el-desarrollo-de-la-creatividad-en-ninos-de-5-anos-de-la-i-e-no-252-nino-jesus-de-trujillo-en-el-ano-2013.html>

Club Ensayos. (10 de Junio de 2015). Inteligencia Emocional En Las Organizaciones. Recuperado de:<https://www.clubensayos.com/Negocios/Inteligencia-Emocional-En-Las-Organizaciones/2583527.html>

Cuba, N., Y Palpa, E. (2015). La Hora Del Juego Libre En Los Sectores Y El Desarrollo De La Creatividad En Los Niños De 5 Años De Las I.e.p. De La Localidad De Santa Clara (Tesis de Maestría). Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima. Perú.

García, P. (2013). Juegos Educativos Para el Aprendizaje De La Matemática (Tesis). Universidad Rafael Landívar. Quetzaltenango. Guatemala.

kimberling. (2015). La Creatividad Y Los Juegos [Entrada de Blog]. Recuperado de:<https://kjnguerra.blogspot.com/2015/08/la-creatividad-y-los-juegos-fomentando.html#comment-form>

Jiménez, M. (2012). La creatividad infantil. Recuperado de:<https://edoc.pub/monografia-creatividad-infantildocx-pdf-free.html>

Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Recuperado de:<https://www.slideshare.net/cindychacon3/el-juego-como-estrategia-didctica-en-la-educacin-infantil>

Medina, V. (29 de Julio de 2014). El poder de la fantasía e imaginación en los niños. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/blog/142/te-preocupa-la-imaginacion-y-la-fantasia-de-tu-hijo.html>

Ortiz, L., Y P, O. (2013). El Juego Como Metodología Fortalece El Desarrollo Integral Del Niño/a En Edad De 4 A 5 Años (Proyecto de Licenciatura). Universidad Laica Vicente Rocafuerte. Guayaquil. Ecuador.

Vera, D. (2017). El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg período lectivo 2016-2017 (Trabajo de Licenciatura). Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca. Ecuador.

Influencia del Juego en el Desarrollo de la Creatividad en Niños de 5 Años de Edad del Nivel Inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

28%	26%	0%	19%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	docplayer.es Fuente de Internet	4%
2	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	es.scribd.com Fuente de Internet	2%
5	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	2%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
7	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	2%
8	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	2%

9	www.scribd.com Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Universidad Internacional del Ecuador Trabajo del estudiante	1%
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
12	edukidslima.blogspot.com Fuente de Internet	1%
13	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
14	www.magisterio.com.co Fuente de Internet	1%
15	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
16	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
17	permisoparasernino.pe Fuente de Internet	1%
18	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	1%
Submitted to Universidad Alas Peruanas		

19	Trabajo del estudiante	<1%
20	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
21	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1%
22	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo