

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos didácticos como medio de creatividad en educación inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación inicial

Autor.

Rosa Idora Bravo Esteves

Piura, 2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos didácticos como medio de creatividad en educación inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (miembro)

.....

Dr. Andy kid Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Piura, 2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos didácticos como medio de creatividad en educación inicial.

Las suscritas declaramos que el trabajo académico es original en su contenido
y forma.

Rosa Idora Bravo Esteves (Autor)

Mg. Adriana Efroggina Ramírez Ojeda (Asesora)

Piura, 2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura, a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, un representante del consejo Intersectorial para la Educación Peruana el Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“Los juegos didácticos como medio de creatividad en educación inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al Señor (a) **BRAVO ESTEVES ROSA IDORA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **15**.

Por tanto, **BRAVO ESTEVES, ROSA IDORA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado
D.N.I. 25772336

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
secretario del Jurado
D.N.I. 00230120

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Vocal del Jurado
D.N.I. 43852105


Los juegos didácticos como medio de creatividad en educación inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	www.slideshare.net Fuente de Internet	6%
3	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%
4	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
5	Submitted to tarapoto Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	1%
7	issuu.com Fuente de Internet	1%
8	intellectum.unisabana.edu.co Fuente de Internet	1%


Mg. Adriana E. Ramirez Ojeda
(Asesora)


9	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1 %
10	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
12	ade.edugem.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	<1 %
17	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
19	www.iisue.unam.mx	


 Mg. Adriana E. Ramírez Ojeda
 (Asesora)

	Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad Pedagogica Trabajo del estudiante	<1 %
21	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
22	www.docdatabase.net Fuente de Internet	<1 %
23	razonpublica.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	Nuno Januário, António Rosado, Isabel Mesquita, José Gallego, José-Manuel Aguilar-Parra. "Student retention of the information transmitted by the teacher in physical education classes depending on the characteristics of the information / Retención de la información transmitida por el profesor en las clases de educación física en función de las características de la información", Infancia y Aprendizaje, 2015 Publicación	<1 %
26	Submitted to Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE Trabajo del estudiante	<1 %

Mg. Adriana E. Ramirez Ojeda
(AseSORA)

27	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
30	www.elcpapo.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
31	creditoagil.es Fuente de Internet	<1 %
32	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.uac.edu.co Fuente de Internet	<1 %
34	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
35	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %
36	www.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	www.unhabitat.net Fuente de Internet	<1 %
38	www.worldline.com.ar Fuente de Internet	<1 %


Mg. Adriana E. Ramirez Ojeda
(Asesora)

39	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1%
40	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1%
41	saf-unite.org Fuente de Internet	<1%
42	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1%
43	www.mindefensa.gov.co Fuente de Internet	<1%
44	www.pinterest.com Fuente de Internet	<1%
45	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
46	archive.org Fuente de Internet	<1%
47	www.cacic2016.unsl.edu.ar Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias Apagado


Mg. Adriana E. Ramírez Ojeda
(Asesora)

DEDICATORIA

A Dios, por darme la dicha de creer en la vida, y a mi familia, la que me motiva a seguir superándome.

ÍNDICE

DEDICATORIA	x
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	14
CAPITULO I	15
LOS JUEGOS DIDÁCTICOS	15
1.1. NOCIONES BÁSICAS	15
1.2. EL JUEGO Y LA DIDÁCTICA	17
1.3. EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	18
CAPITULO II	20
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	20
2.1. DEFINICIÓN DE LA CREATIVIDAD	20
2.2. IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD	21
2.3. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ETAPA PREESCOLAR	21
CAPITULO III	23
JUEGOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN INICIAL	23
3.1. CONDICIONES GENERALES PARA EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL	23
3.2. DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL	25
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS CITADAS	31

RESUMEN

La creatividad, en los tiempos actuales, resulta una gran preocupación por padres de familia y docentes, principalmente. Es de esperarse, puesto que la competitividad que surge de las exigencias personales y laborales requiere individuos polivalentes. Difícil pero no imposible tarea que se le exige a la escuela de hoy; ello por la diversidad de estrategias, métodos y técnicas que se han experimentado en educación, entre las cuales se destaca a los juegos didácticos, maravillosa oportunidad para familiarizar a los niños y niñas a aprender de una manera entretenida y motivadora para cumplir retos de acuerdo con su grupo y, desde luego, aplicar su ingenio temprano para el desarrollo de la creatividad.

Sin duda, los juegos didácticos debidamente encaminados por el docente y los padres de familia aseguran un sinfín de potencialidades en los niños. El secreto está en seleccionar los más adecuados de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Palabras Clave: Juegos didácticos, creatividad, educación.

ABSTRACT

Creativity, in current times, is a great concern for parents and teachers, mainly. This is to be expected, since the competitiveness that arises from personal and work demands requires versatile individuals. Difficult but not impossible task that is required of today's school; This is due to the diversity of strategies, methods and techniques that have been experimented in education, among which educational games stand out, a wonderful opportunity to familiarize boys and girls with learning in an entertaining and motivating way to meet challenges in accordance with your group and, of course, apply your early ingenuity to the development of creativity.

Without a doubt, educational games properly directed by the teacher and parents ensure endless potential in children. The secret is to select the most suitable ones according to your pace and learning style.

Keywords: Didactic games, creativity, education

INTRODUCCIÓN

Existen diversas opiniones que el mundo actual les pertenece a los individuos creativos, sin lugar a duda se comparte dicha opinión; dado que, si observamos los diferentes campos del desarrollo social y personal, llegaremos a la penosa aceptación que la nación consume solo productos “creados” en otras latitudes, que, dicho sea de paso, comprendieron que el desarrollo de la creatividad es un aporte fundamental en sus intenciones de investigación e innovación.

El razonamiento está enfocado en que la persona no logrará su creatividad con tan solo esperar las etapas del desarrollo humano; por el contrario, es necesario aprovechar ese desarrollo para introducir diversas técnicas, como el juego, para poder identificar sus destrezas y habilidades; y encaminarlas, de manera didáctica, para competencias cada vez más complejas.

Si analizamos la gama de juegos didácticos para el trabajo con niños, hallaremos que procuran el desarrollo de diversos campos del saber humano, así como habilidades psicomotrices y afectivas, muy presentes en la vida cotidiana, a futuro.

En el presente trabajo se proponen los objetivos de acuerdo a la investigación; como objetivo general, se busca explicar la utilidad de los juegos didácticos en el desarrollo de la creatividad en educación inicial y, como objetivos específicos, se enfatiza en describir las fortalezas de los juegos didácticos como medio de desarrollo de las competencias, describir estudios y repercusiones de la creatividad en el individuo e identificar los beneficios de los juegos didácticos y el progreso de la creatividad en niños y niñas de educación inicial.

Del mismo modo, en el primer capítulo, se abordan aspectos relacionados al juego didáctico y los aportes teóricos al respecto.

En el segundo capítulo, se brinda el análisis de los estudios de la creatividad en relación con los juegos didácticos.

En el tercer capítulo, se presentan los aspectos metodológicos de los juegos didácticos en la educación inicial.

CAPITULO I

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

1.1. NOCIONES BÁSICAS

Las actividades lúdicas o el juego están presentes desde la edad temprana en las personas. Desde el empleo de nuestro sistema corporal hasta implementos complementarios para recrearnos son las acciones propicias de esta actividad. Si reparamos en su utilidad didáctica, hallaremos que nos brinda múltiples satisfacciones como el goce, socialización, creatividad, entre otros.

Chacón (2007) Nos dice que un juego educativo debe tener una serie de objetivos que permitan al profesor establecer las metas a alcanzar con los estudiantes. Entre estos objetivos se pueden mencionar: presentar un problema que requiera ser resuelto a un nivel de comprensión que implique cierto grado de dificultad, reafirmar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contemplados en el plan de estudios, ofrecer una forma agradable y satisfactoria de trabajar en equipo, fortalecer habilidades que los niños necesitarán en el futuro, educar al familiarizar a los jugadores con ideas y datos de diferentes asignaturas, crear un ambiente estimulante tanto para la creatividad intelectual como emocional, y finalmente, desarrollar destrezas en las áreas en las que los niños enfrentan más dificultades.

Al respecto, (securekids, 2016) sostiene:

Un juego educativo es una estrategia de enseñanza divertida que tiene como objetivo que los niños aprendan de manera lúdica algo específico. Estos juegos fomentan la capacidad mental y permiten poner en práctica los conocimientos de forma activa. Es más fácil para un niño recordar algo que haya sido divertido y entretenido. Estos juegos son especialmente efectivos durante la infancia, ya que es en esta etapa de la vida donde ocurre un mayor aprendizaje, por lo que es beneficioso aprovechar esto para fortalecer las habilidades de los niños a través del juego. Además, es importante destacar que, mediante el juego, los niños pueden expresar

sus emociones de manera más clara y liberar energía, al mismo tiempo que son aceptados socialmente.

El enfoque del aprendizaje mediante el juego ha sido utilizado desde hace mucho tiempo, pero ahora está volviendo a tomar relevancia. Esto es especialmente importante en un mundo moderno conectado a las nuevas tecnologías, donde es fundamental que los niños no aprendan todo únicamente a través de las pantallas. A pesar de que existen muchas herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje de los niños, es recomendable utilizar también juegos tradicionales, especialmente juegos didácticos, ya que estos permiten a los niños involucrar los cinco sentidos en lugar de solo dos.

Según su utilidad, los juegos didácticos presentan finalidades u objetivos diversos, los mismos que fueron creados para desarrollar competencias personales, familiares, entre otros. Sin embargo, muy poco se conoce sobre su esencia, a pesar de que son empleados con frecuencia.

Medina (2015), Nos dice que la educación, como un proceso cultural de diversidad y complejidad, coloca al ser humano en el centro, ya que le permite establecer diferentes relaciones con otras personas, la naturaleza y su entorno. Aquellos responsables de este proceso deben tener en cuenta que la educación tiene características únicas que se relacionan con los espacios, tiempos y agentes involucrados, así como con la necesidad y obligación social de adquirir y asimilar las normas necesarias para vivir y adaptarse a la sociedad.

Educar para la vida implica aprender a vivir y convivir, lo cual implica basar la educación en los cuatro pilares fundamentales según Delors (1996): aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Estos pilares nos invitan a reflexionar sobre los elementos esenciales que la educación debe proporcionar a las personas para transformar la tradicional transmisión de conocimientos en nuevas alternativas que desarrollen la capacidad de descubrimiento y la experiencia de los individuos en su interacción con el mundo.

En esta transformación, el ser humano demuestra su capacidad creativa para modificar su entorno en relación con el mundo que le rodea. Esto se logra a través del aprendizaje, la exploración, el descubrimiento, el asombro, la creatividad y la curiosidad, aspectos que

deben ser fomentados desde los entornos educativos. Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es importante reconocer que desde una edad temprana, los individuos necesitan escenarios propicios para expresarse, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a través de experiencias concretas, motivadoras y significativas.

En este sentido, el juego es inherente a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando y construyendo tanto individualmente como junto a los demás.

1.2. EL JUEGO Y LA DIDÁCTICA

Durante mucho tiempo, el juego ha sido considerado como algo insignificante en la vida humana, relegado a un papel secundario y desconectado de las cuestiones importantes y serias. Se le veía como un complemento ocasional en la existencia, una actividad ociosa e inútil que se oponía al trabajo. Esta visión limitaba el juego al ámbito de la infancia, donde se consideraba menos profundo y menos significativo en comparación con el juego de los adultos. Sin embargo, es importante reconocer que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo humano y muestra rasgos esenciales tanto en la niñez como en la edad adulta. Ninabanda (2016)

La actividad lúdica es inherente para el desarrollo integral del ser humano, desde sus primeros años la persona emplea el juego como una forma de poner en práctica sus cualidades diversas, sin proponérselas; realiza esta acción como un mero disfrute con sus congéneres; sin embargo, al asistir a la educación formal, este (el juego) adquiere otro matiz, el mismo que estará centrado para lograr ciertos aprendizajes establecidos por el currículo escolar. Al respecto:

Minerva Torres (2002) La pedagogía reconoce el juego como una forma de entretenimiento que no solo proporciona diversión, sino que también promueve el conocimiento y brinda satisfacción. A través del juego, los niños y niñas pueden descansar después de una larga jornada de trabajo y, al mismo tiempo, desarrollar cualidades morales como el autocontrol, la honestidad, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con otros. Es importante destacar que la competencia en el juego se

utiliza como estímulo para el aprendizaje significativo y no para fomentar la adversidad o ridiculizar a los oponentes.

Sin embargo, a medida que los estudiantes avanzan en su educación, a menudo se olvida la importancia del juego en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, surgen varias preguntas: ¿Qué estrategias utilizan los docentes para fortalecer el conocimiento? ¿Los estudiantes comprenden el juego como una forma de aprender? ¿Cuáles son las concepciones filosóficas que respaldan la investigación? ¿Coinciden estas concepciones filosóficas con los lineamientos del currículo actual? ¿Hay influencia de concepciones sociológicas? ¿Se consideran concepciones psicológicas y antropológicas? ¿Qué factores se deben tener en cuenta al introducir el juego en el aprendizaje, como la edad, los intereses, las necesidades, las expectativas y el ritmo de aprendizaje de los participantes? ¿Qué juegos son más adecuados como estrategias de aprendizaje en la educación básica inicial y en la segunda etapa? ¿Hasta qué punto el juego puede facilitar la comprensión del conocimiento? ¿Qué mecanismos intelectuales puede utilizar un educador al implementar juegos educativos? ¿Cuál es la importancia de los juegos educativos en la adquisición del conocimiento? ¿Se ha considerado previamente el juego como una estrategia facilitadora del aprendizaje? ¿Los educadores han reconocido la importancia del juego en la interrelación de áreas donde se requiere el uso de habilidades numéricas?

1.3. EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Vallejo (2002). El juego juega un papel crucial en el núcleo de este argumento, ya sea que se refiera a juegos preexistentes adquiridos externamente al centro educativo o a juegos creados, construidos o adoptados por los propios alumnos. Las ventajas del enfoque lúdico para abordar la diversidad son destacadas por diversas razones.

Las oportunidades de globalización surgen como resultado de la adopción de juegos que hacen esto posible. La perspectiva globalizadora no solo implica una forma de organizar los contenidos, sino también una manera de concebir la enseñanza en la que el alumno es el protagonista y las disciplinas son medios para fomentar su desarrollo personal. Enfoques didácticos específicos permiten promover la globalización desde el ámbito lúdico, actuando como mediadores en intervenciones donde la perspectiva global adquiere importancia. Estos

enfoques no descuidan ninguna de las habilidades educativas y utilizan las disciplinas como herramientas para el análisis, comprensión y participación social, trascendiendo los límites del conocimiento enciclopédico. Una definición amplia de juego admite que ciertos juegos sean la base para su uso instrumental en la aspiración globalizadora.

Los juegos y juguetes tienen una variedad de usos al aplicar creatividad y transferencia. Responden a criterios de uso ilimitado en el ámbito lúdico cuando tanto profesores como alumnos se sitúan en un contexto altamente creativo. El juguete y el juego se presentan de manera "neutral" a los niños con dificultades de aprendizaje, brindando posibilidades de mediación para su aprendizaje mediante el trabajo facilitador del docente. Aunque la neutralidad no existe en ninguna actividad humana, considerar el juego como método e instrumento con profesores como orientadores o facilitadores y límites flexibles en el entorno escolar contribuye a crear un ambiente estable que ofrece seguridad y la información necesaria para que el niño continúe jugando.

CAPITULO II

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

2.1. DEFINICIÓN DE LA CREATIVIDAD

Vázquez (2011) La palabra creatividad tiene su origen en la traducción del término "creativity" del inglés, algunos autores utilizan el término imaginación al hablar de creatividad, basándose en su significado etimológico que se refiere a la creación gráfica espacial. Sin embargo, la palabra imaginación no abarca completamente el concepto de creatividad, ya que evoca ideas no estructuradas e irracionales. Por lo tanto, algunos autores prefieren evitar este supuesto sinónimo. En este sentido, se define la creatividad como una actitud presente en todos los individuos, aunque más o menos desarrollada, que les permite generar ideas y soluciones nuevas.

Vidal (2009) todos somos creativos, pero la creatividad puede ser potenciada o bloqueada de diversas formas. Nuestra visión de la creatividad es incremental, a diferencia de aquellos que creen que la creatividad de una persona queda determinada en una etapa temprana. La investigación ha demostrado que la creatividad no se desarrolla de manera lineal y que es posible fomentarla mediante actividades, métodos educativos, motivación y procesos, incluso en edades avanzadas. La creatividad es un fenómeno ilimitado, y es posible ser creativo de muchas maneras diferentes.

El Ministerio de Educación de Perú, en estos últimos 10 años, ha tratado de promover el desarrollo de habilidades fundamentales del ser humano, entre las cuales destaca la creatividad, sin embargo, se observa una falta de enfoque a largo plazo y se enfatiza en aspectos teóricos y mediáticos, dejando de lado estrategias didácticas pertinentes para el trabajo con estudiantes.

Serrano (2004). la capacidad creativa es una de las habilidades más complejas y destacadas de las personas, ya que implica utilizar diversas habilidades cognitivas para generar ideas o pensamientos nuevos. A lo largo de la historia, la creatividad ha sido una parte intrínseca de

la naturaleza humana, aunque durante mucho tiempo no se le prestó mucha atención y recibió poca investigación. Sin embargo, en años recientes han surgido teóricos que se han adentrado en el tema y se han realizado trabajos y contribuciones significativas sobre este concepto.

2.2. IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD

La creatividad es uno de los aspectos muy abordado por la ciencia, la misma que se vale de diversas disciplinas para poder comprender su desarrollo en el hombre y sus aplicaciones en la sociedad, una persona creativa tiene la capacidad de desenvolverse de manera efectiva en diferentes situaciones, debido a su agudeza mental que le permite aplicar sus habilidades y competencias en la resolución de problemas cotidianos y situaciones de su entorno. Lograr esto implica fomentar el desarrollo de capacidades, habilidades, valores éticos, convivencia democrática, respeto y tolerancia en los niños desde temprana edad, para que puedan crecer como individuos equilibrados y seguros de sí mismos, capaces de tomar decisiones.

En este contexto, la educación desempeña un papel crucial, ya que es la herramienta fundamental en la formación integral del ser humano, tanto en su desarrollo cognitivo como afectivo, motivacional y como instrumento para promover el pensamiento analítico, independiente y creativo en niños, adolescentes y jóvenes. El fomento de la creatividad surge como expresión de este objetivo, a través del entrenamiento de un pensamiento analítico, activo e indagador, desarrollado a partir de una enseñanza estimulante.

Existen numerosos estudios que abordan la creatividad, analizando su evolución y aportando teorías que enriquecen la práctica pedagógica.

2.3. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ETAPA PREESCOLAR

Hernandez (2006). En la sociedad actual, se requiere que las personas sean capaces de innovar y encontrar soluciones creativas a los problemas. Además, se necesita que sean sensibles, imaginativas y críticas para enfrentar los desafíos actuales. Aunque la Educación Inicial ha tenido un avance significativo en las áreas rurales y urbanas desfavorecidas en la última década, la implementación de centros que fomenten las competencias creativas en niños y niñas aún es limitada. Estas limitaciones se deben a problemas presupuestarios para adquirir materiales y construir instalaciones adecuadas. Por tanto, las autoridades políticas y

educativas de estas regiones deberían asegurarse de brindar una educación integral a los niños y niñas.

Además, otro factor que dificulta el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas es la falta de investigación por parte de los docentes sobre técnicas y enfoques innovadores que puedan aplicar en su trabajo diario con una visión de futuro. El desarrollo de la creatividad es un proceso continuo en los seres humanos, pero es en la etapa de Educación Inicial donde se busca sentar las bases iniciales para que los niños y niñas crean en su propio potencial.

Alvarado (2018) Nos dice que es fundamental entender la creatividad como la interacción de diferentes procesos cognitivos que forman parte del desarrollo psicológico del niño, basados en el conocimiento y la experiencia, tanto dentro de la familia como en entornos escolares.

Figuerola (2009) El tema de la creatividad y su proceso ha sido abordado por múltiples investigadores, aunque ha generado controversias debido a que adentrarse en el proceso creativo de una persona implica ingresar en un espacio personal. Las explicaciones sobre este proceso se han basado en el análisis de protocolos de individuos con experiencias creativas, pero es importante tener en cuenta que se trata de una actividad interna. Además, no se puede reducir este proceso a un esquema o modelo único, ya que existen diferencias significativas en las experiencias de creadores en diferentes áreas como la música, la arquitectura, las matemáticas, el diseño de moda, la biología o la física. No obstante, los teóricos de la creatividad han identificado rasgos comunes en estas experiencias. En términos generales, las investigaciones han identificado tres momentos clave en el proceso creativo: 1) el encuentro y definición del problema, 2) la generación de ideas y soluciones, y 3) el examen crítico de las soluciones.

CAPITULO III

JUEGOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN INICIAL

3.1. CONDICIONES GENERALES PARA EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL

En el ámbito de la Educación Inicial, reconocemos la relevancia de las circunstancias en las que los niños y niñas se desenvuelven, ya que estas tienen un impacto significativo en su desarrollo y proceso de aprendizaje. Por consiguiente, en el plan de estudios se incluyen sugerencias sobre las condiciones que se deben garantizar en los diversos servicios educativos dirigidos a los niños y niñas, con el fin de fomentar su éxito académico.

El espacio y los materiales.

En el nivel inicial, el espacio y los materiales desempeñan un papel fundamental en el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños. Por lo tanto, es necesario prestarles una atención especial y considerar sus características madurativas, intereses y necesidades. La organización del espacio y la selección de materiales deben tener un propósito educativo claro, por lo que es importante planificarlos cuidadosamente. Al planificar la disposición espacial y los materiales en nuestra institución educativa o aula, debemos asegurar las siguientes condiciones:

En relación al espacio

El espacio debe ofrecer suficiente amplitud para que cada niño pueda moverse, desenvolverse con comodidad y participar en actividades sin perturbar a los demás. Esta característica es esencial para fomentar relaciones de respeto y armonía entre los niños.

Deben tomarse medidas de seguridad, excluyendo elementos u objetos que puedan representar riesgos potenciales, como enchufes sueltos, escaleras inseguras, armarios mal asegurados u otros elementos similares.

Debe ser ecológico, y el entorno debe ser sostenible, promoviendo un ambiente que respeta y utiliza de manera adecuada los recursos naturales como la luz natural, madera, plantas, y otros elementos en armonía con la naturaleza.

Debe contar con una buena ventilación, iluminación y limpieza, creando así un ambiente idóneo para la realización de las actividades.

Debe ser funcional, y crear un entorno que permita a los niños moverse de manera segura y con independencia, teniendo en cuenta sus edades y sus habilidades motrices. En el caso de los niños en el Ciclo I, el espacio debe estar adecuado para su etapa de desarrollo. Cuando se trata de bebés que tienen más de 3 meses y aún no pueden desplazarse por sí mismos, es posible colocar una manta o tela resistente y saludable sobre una superficie firme y plana. Para aquellos bebés que ya son capaces de moverse, es importante mantener el espacio libre de objetos fijos, como mesas y sillas, con el fin de favorecer un tránsito seguro y sin obstáculos.

El aula debe crear un ambiente acogedor, evitando saturar las paredes con exceso de carteles, pósteres o imágenes que no contribuyan a mantener un entorno armonioso y organizado. Para lograrlo, se recomienda establecer una relación entre los materiales y objetos en términos de cantidad, relevancia y ubicación.

La decoración debe surgir a través de la participación de los niños, quienes deben ser parte del proceso de creación del ambiente en el que se desenvuelven. Cada elemento que los niños colocan en su espacio tiene un significado personal y un propósito para ellos.

En cuanto a la organización del espacio, se deben tener en cuenta diversos aspectos. Esto incluye los espacios internos, que están delineados por paredes, separadores móviles o plegables; los espacios intermedios, que actúan como zonas de tránsito entre el interior y el exterior; y, por último, los espacios externos, que se refieren a áreas al aire libre como patios.

Es fundamental que estos espacios sean diseñados de manera consciente, garantizando que se adapten a las necesidades de los niños y promoviendo un entorno enriquecedor y seguro.

En este sentido, se fomenta la participación activa de los niños en la creación y organización de su propio ambiente, lo que contribuye a un mayor sentido de pertenencia y comodidad.

En relación a los materiales

Los materiales a disposición de los niños deben mantenerse en un estado óptimo, es decir, deben estar limpios, libres de sustancias tóxicas y bien conservados. Esto no solo promoverá el uso activo de los materiales por parte de los niños, sino que también fomentará su responsabilidad en el cuidado de los recursos. Cabe mencionar que materiales dañados o en mal estado pueden representar un riesgo y no reflejan el respeto que merecen los niños.

Es esencial ofrecer una diversidad de materiales que pertenezcan a dos categorías principales: materiales estructurados, como rompecabezas, muñecas y pelotas, y materiales no estructurados, como cajas, telas, arena y embudos. Esta variedad de opciones brinda a los niños numerosas oportunidades para utilizar, transformar y explorar los materiales de maneras creativas.

La organización de los materiales en canastas o estantes es crucial, y deben estar al alcance de los niños para que puedan acceder a ellos, manipularlos, transportarlos, sacarlos y guardarlos según sus intereses. Esto promueve la autonomía y la toma de decisiones por parte de los niños, permitiéndoles elegir y utilizar los materiales de acuerdo con sus preferencias y necesidades.

Los materiales deben ser adecuados en función de las etapas de desarrollo de los niños y considerando el contexto en el que se encuentran. Es fundamental contar con suficientes materiales para atender las necesidades de todos los niños del grupo, evitando así situaciones de competencia o escasez.

Finalmente, la seguridad y la resistencia de los materiales son prioritarias. Se debe garantizar que los materiales sean seguros para su uso y estén diseñados para soportar el desgaste natural que ocurre con el tiempo, minimizando cualquier riesgo de accidente y asegurando la calidad en su durabilidad.

3.2. DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Moyolema (2015) La insuficiente incorporación de actividades lúdicas en el ámbito educativo se debe a menudo a la falta de tiempo que enfrentan los profesores. Esta limitación conduce a clases monótonas y tediosas en las que los docentes no implementan estrategias

para que los estudiantes comprendan de manera más efectiva los contenidos y fomenten el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo. Como resultado, los niños pueden mostrar desinterés por el proceso de aprendizaje.

Al analizar la importancia de la creatividad en el currículo educativo, se hace evidente que su tratamiento no es uniforme en todas las áreas del plan de estudios. A menudo, se tiende a relacionar la creatividad exclusivamente con la expresión artística, una perspectiva limitada que debe ser superada. Por lo tanto, se llega a la conclusión de que, en primer lugar, es esencial promover la creatividad en todas las áreas del currículo de educación infantil. Esto implica atender la necesidad innata de los niños de crear, explorar y concebir nuevas ideas, estimulando tanto la creatividad individual como la colaborativa.

Además, es crucial que los educadores reciban una capacitación que aborde técnicas creativas. Esto debería ser un objetivo prioritario en los programas de formación universitaria, ya que el rol de los docentes es fundamental para cultivar el pensamiento divergente en sus estudiantes. Esto se logra a través de la generación de ambientes propicios, la oferta de experiencias enriquecedoras y diversas, y la estimulación de la creatividad en el aula.

Como mencionamos anteriormente, el papel del educador desempeña un papel fundamental en la promoción y el fortalecimiento del pensamiento creativo, lo cual requiere la adquisición de ciertas competencias. Algunas de estas competencias incluyen:

1. Fomentar la flexibilidad intelectual de los estudiantes y estimular el desarrollo de su pensamiento.
2. Incentivar a los estudiantes a autoevaluar su progreso individual y su desempeño, involucrándolos activamente en su proceso de aprendizaje.
3. Desarrollar la sensibilidad de los estudiantes hacia los sentimientos y estados de ánimo de los demás.

4. Demostrar un genuino interés en las preguntas de los estudiantes, brindándoles atención y evitando reacciones negativas.
5. Proporcionar a los estudiantes la oportunidad de trabajar con diversos materiales, herramientas, conceptos, ideas y estructuras.
6. Enseñar a los estudiantes a lidiar con la frustración y a aceptar los fracasos como parte del proceso de aprendizaje.
7. Ayudar a los estudiantes a ver la totalidad de un concepto en lugar de analizar solo sus componentes aislados.
8. Establecer una conexión con los estudiantes, identificándose con ellos y permitiéndoles identificarse con el educador.
9. Valorar el rendimiento de los estudiantes y comprender sus características individuales.
10. Priorizar el proceso de aprendizaje sobre los resultados finales.
11. Brindar apoyo emocional y reforzar la autoestima de los estudiantes.
12. Utilizar la comunicación no verbal, el lenguaje creativo y el humor de manera efectiva.
13. Estar dispuesto a aprender de cualquier persona o situación.
14. Promover el desarrollo integral de los estudiantes.
15. Mantener un entorno de aula que fomente la participación y la creatividad de todos los estudiantes, al mismo tiempo que se mantiene el respeto y la libertad en el grupo.

En resumen, el educador desempeña un papel esencial en el fomento de la creatividad y el pensamiento original entre los estudiantes, y para lograrlo, es crucial que posea estas competencias y las aplique de manera efectiva en el entorno educativo.

La aplicación de los juegos didácticos en las aulas debe ser de manera sistemática y debidamente elaborada, no se tendrá su éxito didáctico si solo se aplica por mera exigencia mediática o por cuestiones de mercadeo de la institución educativa.

Montero (2017) la introducción de una nueva metodología educativa implica un período de adaptación que requiere la aprobación tanto de los docentes como de los estudiantes. Resulta fundamental que los alumnos perciban los juegos como instrumentos que contribuyen al aprendizaje y refuerzan los contenidos de las asignaturas, en lugar de verlos como una oportunidad para desordenarse o desperdiciar el tiempo. En este contexto, el papel del profesor consiste en diseñar actividades apropiadas al nivel de los estudiantes, permitiendo que participen de forma activa en los juegos, con el objetivo de mantener su motivación y lograr un proceso de aprendizaje efectivo.

La mayoría de las investigaciones existentes se basan en la recopilación de datos a través de cuestionarios dirigidos a docentes, estudiantes o padres de familia. Sin embargo, existe una necesidad apremiante de llevar a cabo estudios experimentales que vayan más allá de las percepciones y demuestren de manera empírica los efectos concretos en el rendimiento académico que pueden derivarse del uso de juegos didácticos como estrategias de enseñanza en el proceso de aprendizaje.

Estos estudios experimentales podrían arrojar luz sobre cómo la incorporación de juegos en el aula influye en la adquisición de conocimientos y habilidades, así como en la motivación y la retención de la información por parte de los estudiantes. Además, podrían ayudar a identificar las condiciones óptimas para la integración efectiva de juegos en el currículo, considerando factores como el nivel escolar, las materias específicas y las preferencias de los estudiantes.

Además de los estudios experimentales, sería valioso realizar un seguimiento a largo plazo para evaluar cómo el uso de juegos didácticos impacta en el desarrollo académico y en la

capacidad de resolución de problemas de los estudiantes a medida que avanzan en su educación. Estos enfoques de investigación contribuirían significativamente a la comprensión de las implicaciones pedagógicas de los juegos en el ámbito educativo.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos didácticos, hoy más que nunca, representan una técnica más idónea para la motivación del trabajo con los estudiantes, principalmente con niñas y niños. La salvedad está relacionada al objetivo que se persigue al utilizar dicha herramienta pedagógica.

SEGUNDA: La creatividad, como capacidad fundamental, sigue siendo estudiada por los psicopedagogos con la finalidad de brindarnos las estrategias necesarias para poder lograr aprendizajes cada vez más significativos.

TERCERA: La tecnología ha evolucionado el concepto de los juegos didácticos, los mismos que hoy en día van desde modelos digitales hasta los más tradicionales; hecho que reclama la preparación del docente para adaptarse a las exigencias metodológicas para el trabajo con niñas y niños.

CUARTO: El MINEDU, a través del acompañamiento pedagógico y sus escasas gestiones para la implementación de aulas con juegos didácticos variados, brinda nociones teóricas que no resultan significativas para los docentes de educación inicial y menos redundante en el logro de aprendizaje de las niñas y niños en las escuelas.

RECOMENDACIONES

1. La utilidad de los juegos didácticos tendrá impacto en el desarrollo de la creatividad, si los docentes manejan y aplican teoría debidamente analizadas sobre el tema; y se tendrá mayor éxito si las autoridades implementan aulas con juegos didácticos de exigencias graduales y progresivas.
2. Son escasos los juegos didácticos con los que cuentan las aulas de educación inicial; sin embargo, se podría recurrir a la creatividad e ingenio de los docentes para la elaboración de los mismos.
3. Las gestiones en las II. EE. Podrían agenciar de juegos didácticos para hacer de las clases, actividades motivadoras y fuentes de creatividad e ingenio permanente.

REFERENCIAS CITADAS

- Alvarado, L. A. (2018). *Fomenta la creatividad en preescolar : juega, idea, explora y dibuja*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, bogota, Colombia. Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de <https://www.idep.edu.co/sites/default/files/Fomenta%20la%20creatividad%20en%20preescolar.pdf>
- autista-Vallejo, J. &. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. 4, 135-141. Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de https://www.researchgate.net/publication/28073772_El_juego_didactico_como_estrategia_de_atencion_a_la_diversidad
- Chacón, P. (2007). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanzay aprendizaje¿ Cómo crearlo en el aula?* Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Carabobo, Venezuela. Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Figuroa, D. B. (2009). *Desarrollo de la Creatividad en la Escuela*. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, San Jose . Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_44.pdf
- Hernandez, L. A. (2006). *El Desarrollo de la Creatividad en el Niño De Preescolar*. Univesidad Pedagógica Nacional Unidad UPN, Mexico, Mexico. Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de <http://200.23.113.51/pdf/24384.pdf>
- MEDINA, M. D. (2015). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR*. UNIVERSIDAD DEL TOLIMA INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA – IDEAD, Ibagué, Colombia . Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/a7d4ffc6-c99d-4562-9444-e62dd0810726/content>
- Minerva Torres, C. (19 de Octubre- Diciembre de 2002). El juego: una estrategia importante. (U. d. Andes, Ed.) *Educere la revista venezolana de educación*, 6(19), 289-296.

Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

NINABANDA, R. P. (2016). *MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “JUEGUITOS MARAVILLOSOS”*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>

securekids. (03 de Febrero de 2016). *securekids*. Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de <https://securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/>

Serrano, M. T. (31 de Enero de 2004). CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 17. Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Vázquez Valdivia, J. (18 de Septiembre de 2011). *La creatividad y la intervención en Educación Infantil*. Sevilla, España: Eduinnova. Recuperado el 02 de octubre de 2023, de https://sede.bne.gob.es/PAD_web/irSolicitudPeticones.do?sig=AHMCD/23968%20DVD-ROM&tit=La%20creatividad%20y%20la%20intervenci%C3%B3n%20en%20Educaci%C3%B3n%20Infantil&ite=1102655771#ancla2

Vidal, R. V. (10 de abril de 2009). La creatividad: conceptos. *Informatics and Mathematical Modelling*, 11. Recuperado el 02 de Octubre de 2023, de <https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>