

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**El juego dramático como propuesta de proyectos de aprendizaje**

**Trabajo académico**

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora.

**María Úrsula Paico Morales**

**Piura - Perú**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### El juego dramático como propuesta de proyectos de aprendizaje

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

**Piura - Perú**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### El juego dramático como propuesta de proyectos de aprendizaje

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

María Úrsula Paico Morales. (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva. (Asesor)

**Piura - Perú**

**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 Pontificie, 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. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“El juego dramático como propuesta de proyectos de aprendizaje”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a) (a) **PAICO MORALES, MARIA ÚRSULA**.


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, **PAICO MORALES, MARIA ÚRSULA**, 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.

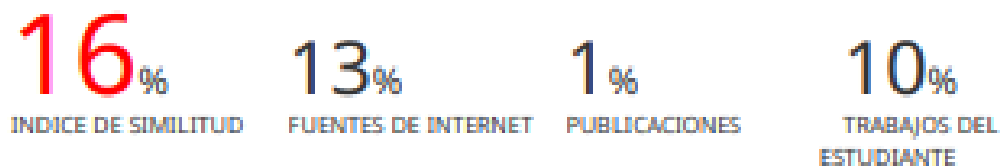
  
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kue Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## El juego dramático como propuesta de proyectos de aprendizaje

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>es.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unamad.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>es.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica de Trujillo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Asesor.

9	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	1 %
10	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
13	www.campus-oei.org Fuente de Internet	<1 %
14	somosdeinicial.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
15	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
16	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
17	"Proceedings of the 7th Brazilian Technology Symposium (BTSym'21)", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Publicación	<1 %
18	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva  
Asesor.

## **DEDICATORIA**

Al Todopoderoso por guiar mi camino.

A mi querida familia; quienes son el motor de mi vida, por su permanente apoyo para el logro de mi desarrollo profesional.

A mis estimados Maestros de esta honorable casa de estudio por compartir su sabiduría en beneficio de la educación.

## ÍNDICE.

DEDICATORIA .....	vii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT.....	x
CAPÍTULO I .....	14
ANTECEDENTES DE ESTUDIO.....	14
1.1. Antecedentes Internacionales. ....	14
1.2. Antecedentes Nacionales.....	15
CAPÍTULO II .....	18
EL JUEGO COMO PRINCIPAL METODOLOGIA DE TRABAJO EN EDUCACION INICIAL .....	18
2.1. Definición conceptual de juego. -.....	18
2.2. Teorías que explican el juego desde diversas perspectivas y representantes. - .....	19
2.3. El juego y el desarrollo neurológico. -.....	22
2.4. Las funciones del juego en distintas etapas de la niñez.- .....	23
2.5. Etapas del juego en relación con el desarrollo infantil desde la teoría Psicogenética de Jean Piaget. 25	
2.6. El juego como derecho. - .....	27
2.7. Tipos de juegos en los niños. - .....	28
CAPITULO III.....	30
EL JUEGO DRAMATICO, CARACTERISTICAS y EVOLUCION.....	30
3.1. Concepto moderno de juego dramático. - .....	30
3.2. Teorías que sustentan el Juego Dramático. -.....	31
CAPITULO IV.....	33
EL JUEGO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO.....	33
4.1. Deslinde conceptual de creatividad. - .....	33
4.2. Teorías de la creatividad. - .....	35
4.2.1. Teoría de la creatividad centrada en el Individuo.-.....	36
CONCLUSIONES .....	38
RECOMENDACIONES.....	40
REFERENCIAS CITADAS.....	41



## RESUMEN

En la actualidad existe un interés creciente en estudiar la construcción de los aprendizajes de vida, sobre todo en identificar aquellos aspectos que se relacionan con el éxito del aprendizaje escolar y los aspectos fundantes del desarrollo infantil, por ello la presente monografía intenta remarcar los aspectos del juego infantil estableciendo un dialogo entre la enseñanza y el juego, presentando una propuesta de proyectos de aprendizaje centrados en el juego dramático. Si bien es cierto existen diversas vertientes teóricas que explican las grandes repercusiones del juego en la vida del niño, también lo es la álgida problemática que lo circunscribe. A pesar de que es indiscutible su importancia y presencia en la vida del niño: el juego es para el niño como el trabajo para un adulto, la infancia se caracteriza por el desarrollo profundo de esta actividad. Las innovaciones curriculares de estas últimas décadas alineadas a las investigaciones que provienen desde los diversos campos del saber: la pediatría, la sociología, la psicología del desarrollo, la psicología del aprendizaje, la neurobiología y la pedagogía muy especialmente se han encargado de difundir la gran necesidad que los niños tengan oportunidades para el juego, que éste se dé a diario y bajo condiciones de trabajo especiales.

**Palabras Claves:** juego dramático, formato lúdico, objeto de juego, jugar como hecho, jugar con reglas.

## **ABSTRACT.**

Currently, there is a growing interest in studying the construction of life learning, especially in identifying those aspects that are related to the success of school learning and the foundational aspects of child development, which is why this monograph attempts to highlight the aspects of children's game establishing a dialogue between teaching and play, presenting a proposal for learning projects focused on dramatic play. While it is true that there are various theoretical aspects that explain the great repercussions of play in a child's life, so is the critical problem that surrounds it. Although its importance and presence in the child's life is indisputable: play is for the child like work is for an adult, childhood is characterized by the profound development of this activity. The curricular innovations of recent decades aligned with research that comes from various fields of knowledge: pediatrics, sociology, developmental psychology, learning psychology, neurobiology and pedagogy, especially, have been responsible for disseminating the great It is necessary that children have opportunities for play, that this occurs daily and under special working conditions.

Keywords: dramatic game, playful format, game object, playing as fact, playing with rules.

## INTRODUCCIÓN

En el marco del programa aprobado por la Conferencia General de la Unesco en su 19a. reunión celebrada en Nairobi en 1976, se estableció que la Secretaría estimulará el uso de tecnologías apropiadas y de formas sencillas y poco costosas de organización de los recursos humanos y material destinados al desarrollo de la educación, emprendiendo para ello en particular la preparación de monografías sobre el aprovechamiento de las tradiciones culturales nacionales para concebir y establecer técnicas de educación adaptadas al medio. En esta perspectiva se inscribe el presente estudio sobre la utilización del juego y que responde a diversos contextos socioculturales.

El relacionarnos es una necesidad que tenemos los seres humanos desde muy temprana edad, las concepciones teóricas reconocen que somos seres que nos desarrollamos en convivencia con otros, en interacción recíproca con otros, biológicamente estamos dotados para establecer relaciones y vínculos desde la más tierna edad desde interacciones lúdicas con otros; que en un primer momento aparece esta actividad consigo mismo.

Si prestamos atención a cómo el niño actúa, cómo plantea sus juegos, los modifica, los comparte, los abandona, etc. se aprecia el aspecto enriquecedor o educador que el juego tiene sobre el niño. Globalidad, integridad, independencia, autonomía, igualdad, respeto o creatividad, están bajo esta premisa de juego libre y de su acción, todo ello muy en línea con los objetivos y fines de la educación de este milenio.

Los juegos pueden proporcionar verdaderamente a la práctica pedagógica, mucho más allá de la escuela de párvulos, un medio de estimular la creatividad, y la psicología moderna ha puesto de relieve la influencia de los comportamientos y de los objetos Lúdicos, modelados evidentemente por el entorno cultural y social, sobre el desarrollo de la personalidad.

Cuando deseamos ayudar a crecer a un niño activo, abierto al mundo, seguro de sí mismo, con identidad, comunicativo, reflexivo, con un pensamiento crítico, analítico, creador, respetuoso y solidario -aspiración concordante con lo que expresa la Ley General de Educación, cuando señala la necesidad de formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, afectiva, física, espiritual promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, es necesario repensar en primer lugar, el tipo de relación afectiva que establecemos con los niños y niñas y luego las experiencias que les ofrecemos a través de los materiales, los mobiliarios y los espacios que le proponemos, para comprobar si en efecto estamos favoreciendo ambientes para que de acuerdo a sus necesidades, intereses y competencias los niños y niñas se desarrollen y aprendan en esa orientación.

Para un mejor desarrollo del trabajo se han planteado los siguientes objetivos:

**Objetivo General:**

Analizar el juego dramático como propuesta de aprendizaje para niños de educación inicial

**Objetivos Específicos:**

- Conocer antecedentes de estudios relacionados al juego dramático.
- Explicar el rol del juego como principal metodología de trabajo en educación inicial.
- Conocer las características y evolución del juego dramático.
- Describir la relación del juego dramático con el pensamiento creativo, desde los proyectos de aprendizaje.

El trabajo que se presenta tiene una estructura por capítulos en el modo siguiente:

En el capítulo I, se expone antecedentes de estudios que hablan del juego dramático y su utilización en el nivel inicial.

En el capítulo II, se da a conocer el rol que tiene el juego como uso metodológico en la enseñanza en el nivel inicial.

En el capítulo III, se explica las características Juego dramático, exponiéndose la fundamentación científica desde diversas perspectivas del juego dramático, y cómo se puede

vincular con la enseñanza; es decir se presenta desde un dialogo en donde se conjuga el juego y la enseñanza.

El capítulo IV, se hace mención al sentido de esta actividad en la jornada diaria de trabajo; pero sobre todo cómo está vinculada con el pensamiento creativo.

Se brinda también las conclusiones a las que se ha llegado, así como también las recomendaciones y referencias citadas.

# CAPÍTULO I

## ANTECEDENTES DE ESTUDIO.

### **1.1. Antecedentes Internacionales.**

Con el tema de investigación “La improvisación dramática como entrenamiento estratégico en el aula de lengua extranjera”, Renaudin (2012) concentra su estudio en el área de la improvisación como estrategia dramática con el objetivo de avanzar en la dramatización como método eficaz para el entrenamiento estratégico de las habilidades orales. . Los investigadores y educadores están cada vez más interesados en el estudiante como centro del proceso de aprendizaje como resultado de los cambios más recientes en la enseñanza de idiomas. La muestra la constituyeron estudiantes matriculados en una academia de Salamanca, España. El presente estudio llegó a la conclusión de que, a nivel cognitivo, los estudiantes emplean las estrategias aplicadas en el estudio, así como la reducción y extensión para lograr sus objetivos comunicativos. Además, todos utilizan sus conocimientos y planes de respaldo para comprender sus circunstancias. A nivel metacognitivo, los estudiantes hacen un mayor uso de herramientas como sus diarios personales, que vienen utilizando desde el inicio del taller y que les ha facilitado comentar las estrategias que utilizan allí. Ni siquiera necesitábamos preguntarles qué habían notado después del taller porque ellos mismos habían venido a preguntar sobre una estrategia en particular. Debido a que los alumnos serán conscientes de ellos, el uso del diario permite que las estrategias que enseñamos perduren en el tiempo y sigan siendo beneficiosas para los alumnos. A pesar de los desafíos que vimos al inicio del experimento del grupo de nacionalidad, los estudiantes pudieron crear una comunidad genuinamente positiva en el aula a nivel de estrategias socioafectivas. Durante más de dos meses, crearon los grupos al azar para evitar grupos de hablantes de holandés, chino y más solitarios de inglés que eran demasiado homogéneos. Después de estos dos meses, los estudiantes no tuvieron problemas para decidir salir con otros estudiantes.

Abad (2014) resume que los juegos de dramatización son una técnica muy completa para el desarrollo integral de los niños, particularmente en el área del inglés como lengua extranjera, ya que es un método que ofrece un amplio abanico de posibilidades para abordar todos los aspectos de esta lengua en una manera en que todos los estudiantes puedan aprender, improvisar y actuar, entre otras cosas. Además, es una de las mejores formas para que los estudiantes practiquen el idioma de forma directa y práctica y, al mismo tiempo, tomen un papel activo y lideren su propio aprendizaje. Llegando a la conclusión que la dramatización ofrece a los estudiantes una variedad de beneficios, permite una formación interdisciplinaria y que todos los campos requeridos para la adquisición de habilidades y contenidos pueden ser trabajados utilizando las estrategias sugeridas en su trabajo de grado. del idioma inglés, particularmente en términos de habilidades comunicativas.

Desarrollar y mantener una propuesta donde interviene el juego dramático y el teatro, que deben estimular y servir para potenciar habilidades lúdicas, facilitando la expresión, la socialización y sirviendo de docentes como modelos a seguir inculcando. juego dramático, según la investigación de Ribeiro (2015) sobre el juego dramático en educación infantil. Metodología basada en la teoría cultural y constructivista de Vigozki, donde se piensa que todos los niños aprenden por igual y que el aprendizaje se simplifica a través de la interacción alumno-profesor. Fomentarán el aprendizaje de forma práctica, individualmente para cada niño, al tiempo que integran otras teorías. Este autor llega a la conclusión de que el juego es muy diferente al ocio porque el juego es un escenario con el que nace todo ser humano, mientras que el propio ocio le deja espacio. Aprendemos que el juego es una actividad libre y espontánea, es completamente disfrutable, placentera y armoniosa.

## **1.2. Antecedentes Nacionales.**

Mayanga (2014) realizó una tesis en la Institución Educativa N° sobre la

aplicación de un programa de juegos dramáticos para potenciar las relaciones interpersonales entre estudiantes de sexto grado de educación primaria. 2011; 81584 Everardo Zapata Santillana, Ciudad de Trujillo. El informe de este estudio tuvo como objetivo evaluar el impacto del estímulo (juegos dramáticos, una variable independiente) sobre la variable dependiente, las relaciones interpersonales. La muestra estuvo compuesta por cincuenta estudiantes de sexto grado de educación primaria. Con dos grupos de investigación (experimental y control), se aplicaron mediciones pretest, en el grupo experimental se desarrollaron propuestas educativas y luego se aplicó el postest para comparar estadísticamente los resultados. Este diseño cuasi-experimental fue la metodología empleada. Se utilizaron métodos estadísticos para el análisis y descripción de los resultados. Informan en sus conclusiones que, al comparar las puntuaciones del grupo experimental al inicio y al final de la investigación, se observó un aumento promedio significativo. De igual forma, al analizar las cuatro dimensiones, hubo una diferencia significativa entre los grupos y un aumento promedio que fue detectado por la prueba T-Student. En definitiva, concluyen que la aplicación del programa de juegos dramáticos mejoró significativamente las relaciones interpersonales.

Conocer cómo se relacionan el juego dramático y las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús-La Pastora de Puerto Maldonado, 2018 fue el objetivo del estudio de Riveros y Calderón (2018), Juego dramático y habilidades sociales en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús-La Pastora de Puerto Maldonado, 2018. El estudio se ajusta a la descripción de un proyecto de investigación fundamental no experimental con un diseño correlacional a nivel descriptivo. Estos niños constituyen la población objeto de estudio en este estudio. A. E. La pastora de Puerto Maldonado, I Divino Niño Jesús. La muestra será representativa de la misma población; Hay sesenta niños y niñas en el tamaño de la muestra que tienen cinco años. La encuesta es una de las herramientas y técnicas utilizadas para este estudio. Para ambas variables se utilizaron instrumentos observacionales. En septiembre de 2018 se pusieron en marcha los instrumentos. Con un nivel de significancia Sig, los resultados del análisis estadístico de los datos mediante el Coeficiente de



Correlación Rho de Spearman revelaron una correlación de ( $r=0,599$ ) entre las variables juego dramático y mejora de las habilidades sociales en el aula. (bilateral) resultó ser equivalente a  $p = 0,000$ , o  $p < 0,05$ , en la prueba ( $\alpha= 0,05$ ). Tanto para la tabulación de datos como para el análisis estadístico se utilizará el software estadístico para ciencias sociales, SPSS versión 22, obteniéndose tablas de datos.

Gonzales y Yupanqui (2018). En el trabajo que tituló Un estudio sobre el valor de los juegos dramáticos para la enseñanza de niños y niñas de cinco años del I. A. E. 1. UGEL N° 02 es ubicado en Nuestra Señora del Rosario 003 en el distrito de San Martín de Porres de Lima. El propósito de este estudio fue determinar el papel que juegan los juegos dramáticos en el aprendizaje del ámbito social personal de niños y niñas de 5 años. A. E. 1. En el Distrito de San Martín de Porres de Lima, en la calle 003 Nuestra Señora del Rosario, se encuentra la UGEL N° 02 en identificación. Se trata de un estudio aplicado-explicativo que utilizó un diseño preexperimental, un grupo pretest y postest y una población de 25 estudiantes del primer nivel de educación. La población de estudio se reunió mediante un censo para crear la muestra y recopilar datos para el estudio. Luego de la implementación de las sesiones de juego dramático y el uso de la hoja de observación del aprendizaje, instrumento compuesto por 20 ítems utilizado en la evaluación del área, mejoró la medición del aprendizaje en el área de personal social. del personal social, y que al concluir ambas aplicaciones, los datos nos permitieron determinar que los niños y niñas de 5 años del I tienen acceso a un taller de actividades dramáticas en el Aprendizaje del Área de Personal Social. D. E. 1. Particularmente en el ámbito del personal social, resulta significativo para el aprendizaje en esta instancia 003 Nuestra Señora del Rosario en el Distrito San Martín de Porres de la Ciudad de Lima – UGEL N° 02.

## CAPÍTULO II

### EL JUEGO COMO PRINCIPAL METODOLOGIA DE TRABAJO EN EDUCACION INICIAL

#### 2.1. Definición conceptual de juego. -

El juego puede caracterizarse como la actividad independiente y autodirigida del niño que emerge de su mundo interior porque es el niño quien lo crea. El juego hace que el niño sea agradable, satisfecho y lleno de energía feliz. También es flexible porque el niño lo disfruta y es esencial para su objetivo y esencia. "El juego es una colección de acciones simultáneas e interactivas que, en cualquier momento dado, permiten a un sujeto o grupo adaptar objetos y hechos del mundo real para satisfacer sus propias necesidades, borrando la línea entre realidad y ficción.

(1991) Caneque. Toma nota de lo siguiente: en Juego y Vida escribe que: "El mayor grado de libertad interna y externa, respecto de la persona o grupo que la ejecuta, es sine qua non" necesario para la realización de la conducta. "

Julio Ajuariguerra (1981). Afirma que jugando, tanto el juego como el jugador pueden cambiar y encontrar nuevas oportunidades para sí mismos.

“...Indica que “El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas como sí. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca como si fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba como si fuera un caballo. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego...”

(Silva 2009).

En resumen, se concibe el juego como actividad del propio niño, a iniciativa de ellos y bajo su propio curso de acción; esta actividad tiene un sentido por contribuir con el desarrollo integral en esta etapa de vida, pero sobre todo porque humaniza y sienta las bases de la personalidad futura. Colateralmente va de la mano con procesos importantísimos del desarrollo cerebral, la mielinización de neuronas y la sinapsis progresiva que sólo es posible si el niño desarrolla sus competencias lúdicas, experiencias kinestésicas, el movimiento etc.

## **2.2. Teorías que explican el juego desde diversas perspectivas y representantes. -**

### **El juego como expresión y liberación del deseo. -**

Lacan (1977) refiere que “el deseo nace de la separación entre necesidad y demanda; es irreductible a la necesidad, puesto que en su origen no es relación con un objeto real, independiente del sujeto, sino con la fantasía; es irreductible a la demanda, por cuanto intenta imponerse sin tener en cuenta el lenguaje y el inconsciente del otro, y exige ser reconocido absolutamente por él”.

Desde la neurología, se puede decir que cuando uno tiene un deseo y realiza un movimiento en respuesta a la demanda identificada, ella sitúa en los lóbulos frontales y en el sistema límbico o rinencéfalo del cerebro. Podemos decir, que la característica de los lóbulos frontales es que se relacionan con los movimientos, con el lenguaje y el pensamiento complejo, y el sistema límbico o rinencéfalo; es el que se relaciona con las estructuras olfatorias, emocionales, los instintos, etc., es decir con supervivencia del individuo o de la especie y con la integración emocional del comportamiento.

De esta interrelación compleja de los sistemas se va a permitir influir favoreciendo u obstaculizando los procesos cognitivos superiores. Con estas líneas se deja muy claro la relación directa entre la neurobiología del cerebro con el comportamiento emocional desde

una perspectiva integradora desencadenada con la satisfacción del deseo del niño; pero más allá del encuadre biológico muy complejo de que es objeto el deseo se resalta la conexión con los procesos cognitivos superiores.

En conclusión, el resultado de esta conjugación tiene que ver primariamente con el deseo como manifestación de una emoción, que posteriormente va a permitir los procesos de elaboración de las estrategias para lograr el objetivo. A través del juego y de la acción del niño manifiesta sus deseos, se observa una tendencia, un anhelo, una necesidad, avidez y se vehiculiza a través de la emoción y en el tono toma la forma de movimiento en dirección a un objeto, a un espacio, a un otro, etc. Con estos hallazgos reviste la importancia que el juego sea canalizado siempre por la propia iniciativa del niño, pues es la expresión de su propio subjetivismo, la manifestación de su YO, de su desarrollo emocional y afectivo, a la vez es la ventana para ir más allá de lo explícito, de lo visible y explorar la subjetividad.

### **El juego tiene un lugar y un tiempo. –**

Winnicott (1977) afirmó que hay un lugar y un momento para jugar. Está ubicado en un espacio intermedio más que dentro o fuera. El niño comienza a experimentar tanto su realidad interna como externa. A partir de ahí emerge una zona intermedia, que es a la vez un lugar de ilusión y un lugar donde se encuentran los objetos que facilitan la transición del bebé al despegue de la madre. Estos fenómenos que no se cruzan sirven como base para el juego, la imaginación, las artes, la religión y los esfuerzos creativos.

“...El desplazamiento y la manipulación le permiten exploraciones que le hace descubrir el espacio circular.” El espacio, los objetos, sus exploraciones, sus vivencias y experiencias lo van posibilitando a contenerse en ellos mismo y favoreciendo la actividad y el juego espontáneo que le brindan las herramientas para ir creando un mayor espacio potencial

de juego cada vez más significativo, que le da continencia a su expresión y a su desarrollo...” (Ajuriaguerra, 1981)

Esto quiere decir que el juego como actividad única de los niños es un espacio de contención primero con ellos mismos y luego; en otro momento, en su relación con los demás considerando que el niño se desarrolla en la convivencia. Pero esta contención es propicia para su aprendizaje y desarrollo.

Lacan (19977) “vemos a los niños reproducir en sus juegos todo lo que les impresionó en la vida como una especie de abre acción en relación a algo que los impactó, que buscan dominar. Pero por otra parte es bastante evidente, dice Goutton: todos sus juegos están condicionados por un deseo, que en cada edad juega un rol predominante”

### **El juego como instrumento para superar las angustias (contensión emocional).-**

Aucouturier, (1978) “Señala que el juego es el instrumento privilegiado del niño para la superación de las angustias arcaicas de pérdida del cuerpo y por lo tanto también del otro, como también de la angustia de incompletud, de castración, referentes de la etapa edípica.”

“Aucouturier reconoce que existen *niveles de reaseguramiento* y son el emergente del cuerpo afectado por la dinámica de los afectos y los fantasmas y como simbolización de la historia profunda de la separación, la individuación y la pérdida del otro.”

“El eje central, el instrumento privilegiado del niño para la superación de la angustia es el juego, cuyos diferentes niveles de simbolización permiten el despliegue, dominio y elaboración de los fantasmas, los que a continuación se detallan:” (Aucouturier, 1978)

#### **a) Primer nivel de reaseguramiento profundo.**

- “Juegos de placer sensoriomotor (rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrios y desequilibrios).”
- “Juegos de destrucción y construcción. - juegos de presencia y ausencia (escondidas).”
- “Juegos de persecución (atrapar y ser atrapado). - juegos de omnipotencia.”
- “Juegos de identificación con el yo ideal.”
- “Juegos de identificación con el agresor.”

**b) El segundo nivel de reaseguramiento**

- “En las niñas predominan, aunque no son excluyentes, los juegos de envolturas del cuerpo, proximidad al cuerpo, atraer hacia sí, juegos de cuidados y reparación, de coordinación y destreza manual, juegos con muñecas y disfraces elaborados.”
- “En los varones predominan los juegos de competición motriz, de poder y fuerza, de acrobacia, de velocidad, de agresión con fusiles, espadas, revólveres, la apertura del cuerpo en la separación del eje.”

**c) El tercer nivel de aseguramiento:**

está constituido por los juegos reglados que exigen mayor distanciamiento emocional, un descentramiento importante, el ponerse en el lugar del otro, la integración de la ley y la comprensión de normas cada vez más elaboradas simbólicamente y más eficaces en la socialización.

**2.3. El juego y el desarrollo neurológico. -**

Según la UNESCO (1980), el desarrollo del cerebro antes del primer año de vida es en realidad mucho más rápido y más amplio de lo que se pensaba en uno de sus Informes Educativos que revisa el aprendizaje y el desarrollo en la primera infancia. Por ejemplo, durante los primeros meses de vida, las conexiones del cerebro de un niño entre las células nerviosas se multiplican más de 20 veces. La maduración cerebral efectiva también continúa durante este tiempo, aunque la formación de células prácticamente haya terminado antes del

nacimiento. Las sinapsis en el cerebro se multiplican, reconectan y cortan durante la infancia, y la experiencia impulsa todo este proceso.

“...El cerebro no vuelve nunca a ser tan elástico como durante la niñez, en cuanto a receptividad y vulnerabilidad. Los adultos son capaces de asimilar nuevos conocimientos, pero no pueden competir jamás con el cerebro de un niño en su capacidad de integrar nuevas aptitudes y su descubrimiento del aprendizaje. Las experiencias de la primera infancia son los elementos constitutivos de ese desarrollo y el niño es el arquitecto de su propio cerebro, juntando las piezas del rompecabezas y reaccionando ante el mundo exterior...”  
(UNESCO, 1980)

“...Las experiencias sensoriales del niño son las que actúan en el cerebro, creando y disponiendo una mente que funciona. Desgraciadamente, la experiencia no se limita necesariamente a acontecimientos positivos. Se puede manifestar de muchas y variadas formas: alegría intensa e interacción en los brazos de la madre, o bien enfermedad, malnutrición o abandono. Así pues, el tipo de experiencias del niño determina decisivamente la actitud que adoptará hacia el aprendizaje...” (UNESCO, 1980):

#### **2.4. Las funciones del juego en distintas etapas de la niñez.-**

Tal y como se ha señalado en diversos apartados de este trabajo académico el valor y aporte del juego en la vida de los niños ha cambiado y ha dado un giro rotundo por los aportes de las nuevas ciencias al desarrollo infantil, pero también porque en los últimos tiempos la infancia como etapa de vida ha motivado la generación de investigaciones en este campo; hasta hace poco desconocido. Si bien la pedagogía por muchos años se apoyó con la psicología, la psicología del desarrollo, del aprendizaje y la psicología infantil; hoy en día los hallazgos de la neurobiología y los alcances de la biología del cerebro han cambiado el rumbo de trabajo en la educación infantil y se cuenta con mayores razones y

argumentos para defender el valor e importancia del juego en la vida de los niños y como soporte para su desarrollo.

Los aportes producto de las investigaciones de la Dra. Mirtha Chockler alineados a las investigaciones de la Dra. Emmi Pickler de manera resumida se presentan por su gran valor; pero sobre todo por los nuevos hallazgos en torno a la actividad lúdica infantil vinculados con los aspectos existenciales e intersubjetivos del ser humano.

Chokler (1999) “El niño no trata sólo de constatar la existencia de las cosas, de conocer y de adaptarse activamente a la realidad sino fundamentalmente de comprenderla y recrearla. El juego es indispensable para el desarrollo intelectual, motor y afectivo del niño y constituye su vía natural de expresión, aunque jugar por jugar y para jugar es su valor principal. El motor y el resultado del jugar es el placer.”

“...A través del juego, el niño incorpora las nociones básicas acerca de sí mismo, de los otros y del mundo, aprende a dominar y conocer las partes del cuerpo y sus funciones, a orientarse en el espacio y en el tiempo, a manipular y construir, a establecer relaciones con otros, a comunicarse y a hablar. Todos esos aprendizajes ocurren a nivel no consciente...” (Chokler 1999)

Lacán resalta el papel del juego desde el punto de vista emocional y afectivo como principal motor de esta actividad; con particularidades propias que la definen, que no tiene un espacio definido, pues no es interno ni externo sino un espacio intermedio, que sólo existe para el niño, en el pensamiento del propio niño; pero que gracias al juego es posible que se den procesos intersubjetivos vinculados con la construcción yoica, (“el yo”), percatarse de la presencia de “otros”, favorecer la unidad del cuerpo, la construcción del esquema corporal, situarse en un tiempo y en un espacio; hablar y comunicar, crear; en resumen posibilitar el desarrollo y el aprendizaje.

“...el juego sólo es tal en la medida que expresa y garantiza los



complejos procesos de afianzamiento del núcleo más íntimo del sí mismo y de la identidad. No es un ejercicio para... ni un ensayo para... ni una preparación para tareas futuras, sino una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora. A pesar de que el adulto también juega, el juego de este no tiene el mismo significado que el juego en el niño: para el adulto implica también placer y al mismo tiempo está ligado al ocio, al descanso, a la distracción, al alivio de su quehacer cotidiano, de sus preocupaciones; por el contrario, para el niño, el juego es la vida, aunque no toda la vida es juego. (Choker, 1999)

## **2.5. Etapas del juego en relación con el desarrollo infantil desde la teoría Psicogenética de Jean Piaget. –**

Choker, (1999) Señala que “De la vivencia, la exploración, la experimentación de simples objetos, la resonancia emocional y el placer compartido luego con otros niños o el mundo de los adultos, los niños se plantean preguntas, al principio no verbales, construyen sus conocimientos, comparan resultados, cuestionan e inquietan a los demás, trazando sus propios caminos para aprender, de acuerdo a sus potencialidades globales, a sus competencias y a sus intereses.”

“Podemos considerar tres grandes etapas en el juego del niño, de las cuales sólo se detallará en este apartado dos etapas por estar vinculadas a la temática que se presenta y por cierto al interés de los lectores motivados en profundizar en este tema: Los dos primeros años de vida constituyen un período esencialmente sensoriomotor. Inicialmente encontramos tres tipos de actividades pre-lúdicas:” (Choker, 1999)

- ✓ “Luego, el propio cuerpo del niño, el descubrimiento de sus manos como objeto de succión y de apaciguamiento lo impulsan a la reiteración y reproducción de sensaciones. De la mano como objeto de conocimiento a la mano como instrumento para conocer y jugar. El descubrimiento, primero, y la utilización de sus propias manos como objeto de

juego, después, constituyen un hito fundamental en el desarrollo infantil” (Chokler, 1999).

- ✓ “Actividades con el objeto transicional. Como indicador de una etapa de maduración del vínculo de apego, aparece un objeto privilegiado que puede sustituir parcialmente, un escaso tiempo al adulto significativo en su función de acompañamiento o de consuelo, se constituye como objeto transicional.” (Winnicott, 1977):

- a) **De los 2 a los 6 años de vida:** “Este es un largo y matizado período de múltiples transformaciones psíquicas durante el cual el niño agrega a la exploración y experimentación cada vez más variada y compleja del mundo circundante, la utilización de un incipiente y luego abundante simbolismo.” (Winnicott, 1977)

Dentro de esta etapa del juego simbólico podemos distinguir a su vez ciertos hitos característicos como los siguientes:

- ✓ Los juegos de aparecer y desaparecer: ¿dónde está?, aquí está, en las ecopraxias, en las ecomimias y luego en la imitación.
- ✓ Reproducción de fragmentos de escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades.

“En este segundo nivel la realidad en el juego se somete a sus deseos y necesidades. Los juegos corporales se complejizan y perfeccionan: equilibrios y desequilibrios, trepados, saltos, caídas, carreras, unidos a un personaje, a una mímica, propios del juego simbólico, de su narratividad, apuntan a la afirmación de sí y su diferenciación del otro.” (Winnicott, 1977)

## 2.6. El juego como derecho. -

El niño necesita jugar como necesita vivir. Un niño sin jugar no vive su infancia. El peligro a que se ve expuesto este niño radica en la inestabilidad de la personalidad futura

Esta necesidad infantil es por lo tanto un derecho de la niñez, que queda expresada en el artículo 31 de La Convención Sobre Los Derechos Del Niño: “Los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.”

“...La Convención Internacional de los Derechos de los Niños es un instrumento jurídico que ubica las necesidades de la infancia en el terreno de los derechos, es decir el juego más que una necesidad es un derecho inalienable, lo que significa una perspectiva ética que posibilita la identificación, operacionalización y afrontamiento de soluciones a los problemas que afectan al conjunto de la infancia, y representa la culminación de casi medio siglo de esfuerzos internacionales en la construcción de un conjunto de estándares universales en el campo de los derechos humanos...” (Winnicott, 1977)

Estas nuevas percepciones acerca de la infancia donde se reconoce como etapa de vida con ciertas características particulares y el nuevo estatus jurídico respecto a la amplitud de sus derechos, trastocan los sistemas educativos y su organización. No sólo se requiere el reconocimiento de estos derechos que de por sí ya están reconocidos, sino cómo se garantiza la puesta en acción de estos derechos sobre todo el juego y la recreación como principales actividades cotidianas de los niños e implicadas en su propio desarrollo; cómo se hacen evidentes en las intervenciones educativas en estas etapas de vida donde muchas veces se encuentran postrados y se privilegia por ejemplo la lectura, escritura como aprendizaje formalizado, a pesar de todos los tratados

jurídicos que puedan existir.

UNESCO (1980) en uno de sus informes respecto al niño y el juego señala: “Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu.”

Esta situación muestra la otra cara del juego, las implicancias del juego con las características sociales y etnográficas en los cuales están envueltos muchos niños y sus familias, con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social, de allí la importancia de no perder de vista los problemas sociales y culturales que se circunscriben en esta actividad, visto como un patrimonio lúdico enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción.

Los niños que no juegan carecen de salud. Tanto cuando existen factores externos que se lo impiden; como el exceso de obligaciones, la falta de tiempo y espacio o la ausencia de estímulos, como, cuando no existiendo esos factores, por alguna razón han perdido el deseo de hacerlo. Por el contrario, los niños que juegan y desean jugar son saludables y expresan su estado de bienestar mediante el juego

Queda claro que el juego por excelencia es una actividad educativa su inmersión en la escuela obedece a múltiples factores, pero a pesar de reconocerse su importancia existen limitaciones para su inmersión profunda y arraigada en la organización escolar, se suele privilegiar las percepciones de los adultos frente a los deseos de los propios niños.

## **2.7. Tipos de juegos en los niños. -**

Según la guía del juego libre en los sectores podemos distinguir los siguientes tipos de juegos en los niños, según (Silva, 2009):

- a) **El juego motor** está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.
- b) **El juego de tipo cognitivo** pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos
- c) **El juego simbólico** es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

## CAPITULO III

### EL JUEGO DRAMATICO, CARACTERISTICAS y EVOLUCION

#### 3.1. Concepto moderno de juego dramático. -

Montovani, (1980) señalan aspectos principales del concepto moderno del juego dramático los cuales son:

- La búsqueda de la expresión del niño y niña.
- Interés del proyecto que motiva al grupo.
- Recreación de situaciones imaginarias por los propios niños y niñas.
- Se parte del como si y de las circunstancias dadas, obteniendo en primera instancia un proyecto oral que luego se modifica con las acciones de los involucrados.
- Los personajes son elegidos y recreados por los participantes.
- La docente estimulará el avance de la acción.
- El juego puede llegar a no a completarse si el tema que se desarrollará no se ha incentivado adecuadamente.
- La escenografía es ejecutada por los niños y niñas.

Vergara (2014) Al respecto señala los aportes de L. Vigotsky respecto al juego: “...El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”. El niño mediante el juego irá construyendo su aprendizaje y su propia realidad cultural y social, porque jugará con otros niños y niñas ampliando su capacidad de comprender mejor su realidad de su entorno social natural...” (p. 34)

Vergara (2014) indica que los “Pedagogos y psicólogos identifican el juego simbólico como una función rectora de los pequeños niños. Desde la perspectiva

didáctica, en las aulas de educación inicial asumen este proceso, algunas de forma más libres, sin embargo, otras son con superior administración exterior. De este modo diferenciamos lo siguiente:”

- “Los tiempos libres, juegos como base simbólica, estas situaciones se presentan en el momento que los niños y las niñas realizan sus juegos en el patio, ejemplo: cuando juegan a ser superhéroes.” (Vergara, 2014)
- Pequeños grupos en los juegos dramáticos: esta actividad se emplea de manera organizada en el juego en los sectores, esencialmente en el sector de dramatización. (Vergara, 2014)
- Juegos con juguetes o en escenarios: por lo general se evidencian de forma individual o en grupos, por medio de modelos, por ejemplo, jugar a la granja, estaciones de servicio, etc. (Vergara, 2014)
- Implicar al grupo totalmente en los juegos dramáticos, por medio de asuntos sugeridos por parte del docente en ejemplo: jugar a las tiendas, al supermercado, etc. (Vergara, 2014)
- Dramatizaciones de breves escenificaciones o fragmentos de cuentos, lo cual está relacionado de manera más cercana al juego teatral en vez del juego infantil o espontáneo. (Vergara, 2014)

### **3.2. Teorías que sustentan el Juego Dramático. -**

Vygotsky (1988) sostiene que “el juego proporciona un marco amplio para los cambios en cuanto a necesidades y consecuencias. La acción en la esfera imaginativa... la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vidas reales e impulsos volitivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo de preescolar.”

“...Es la representación figurativa de eventos sociales-verdaderos o inventados-, lo que constituye una organización cognitiva de la cual otras estructuras o procesos cognitivos (como jerarquías taxonómicas y

estrategias de solución de problemas) se derivan; pues da cuenta de la comprensión por parte del niño de las relaciones dinámicas entre agentes, receptores, objetos y acciones que hacen parte de la interacción social de cada día...” (Ausubel, 1885).

Sarle (2013) diferencia dos formas del juego dramático:

- a) **Juego dramático como juego grupal:** “sobre la base de un tema (el supermercado, los castillos y sus habitantes, la casita), toda la sala se transforma en escenario que sostiene el tema. El juego se inicia con la organización del espacio, la selección de materiales, la distribución de roles y la asignación de un periodo de tiempo para jugar. La escena será más o menos compleja, según la variación de escenarios y la secuencia y guión posible de ser jugado. Por ejemplo, si el tema es el supermercado, se puede contar con el supermercado y la casa. Esto permitirá asumir roles (comprador, vendedor, cajero.) y realizar acciones diversas orientadas por el tema (recorrer, comprar y pagar, ir a la casa y cocinar, volver al supermercado).”
- b) **Juego dramático como juego teatral:** “llamado generalmente dramatizaciones una representación sobre un fragmento de un cuento, una canción una escena histórica o cotidiana en la que los niños y niñas interpretan personajes según la dirección dada por la selección realizada. Por ejemplo, si es una dramatización de un fragmento de un cuento, los niños interpretan uno de sus personajes y una escena elegida. Generalmente la dramatización se acompaña del disfraz propio de la interpretación de personajes (nos disfrazamos de el zorro, princesas). La diferencia con los otros tipos de juego está dada en que el interés del niño y niña está en interpretar dramáticamente un personaje, modelarlo o desfilarlo. Es un juego más cercano a la imitación que a lo simbólico.”



## CAPITULO IV

### EL JUEGO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO

#### 4.1. Deslinde conceptual de creatividad. -

En primera instancia hay que reconocer que la creatividad como término y concepción teórica tiene a muchos representantes y muchas variantes del término creatividad, muchas de ellas con coincidencias marcadas, pero que dejan notar claramente que la creatividad es una competencia, una actitud creadora, que tiene que ser demostrada. Para ello se recoge en este apartado algunos conceptos directamente vinculados con el estudio.

Guilford (1971) “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.

Obsbon (1953): “Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa.”

Flanagan (1958): “La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo.”

Fromm (1959): “La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”.

Bruner (1963): “La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.

Drevdahl (1964): “La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”.

Piaget (1964): “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.

Mednick (1964): “El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución”.

Torrance, (1976) “La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.

Desde el análisis de estos conceptos referidos a la creatividad los autores la definen como la búsqueda de solución de un problema, y la solución del mismo, es propio del pensamiento divergente. Vista como una competencia de producir e inventar, de hacer algo nuevo desde lo conocido, y que resultan ser nuevos para quienes los producen, gracias a la imaginación poderosa del sujeto. Se destaca la habilidad de inventiva y la novedad. Lo más importante todas las personas son creativas, tienen las posibilidades de serlo.

Con estas premisas se deja claro que esta capacidad de inventiva está en cada sujeto que explora sus propias capacidades de hacer algo diferente desde lo que conoce, como habilidad inherente y de rasgos de constante investigación con el mundo que lo rodea.

Para empezar la creatividad es un atributo intrínsecamente humano. Sólo el hombre puede crear porque es el único ser racional con autonomía perceptiva y mental, lo cual le permite proyectar su mundo interior sobre el medio, así como ir más allá de lo aprendido. Estas líneas coinciden con lo señala Piaget respecto a la creatividad relacionada con el juego simbólico del niño, de allí de estar directamente implicado el juego con la creatividad.

Los materiales y recursos disponibles para el juego de los niños tienen mucho que ver con el desarrollo de ideas creativas, de allí que dentro de las fases del juego libre en los sectores los niños planifican sus proyectos de acción, es decir eligen materiales, los recursos o medios para desarrollar su juego, parten de una idea y la transforman en un proyecto de acción.

Cabe resaltar que la actividad creadora no es solamente humana, sino humanizadora, ya que potencia las cualidades y atributos superiores del hombre, optimizando su entorno, calidad de vida y desarrollo integral.

De la Torre (2003) citado por Cánepa y Evans (2015), “la creatividad es un atributo intrínsecamente humano. Solo el hombre puede crear porque es el único ser racional con autonomía perceptiva y mental, lo cual le permite proyectar su mundo interior sobre el medio, así como ir más allá de lo aprendido.”

#### **4.2. Teorías de la creatividad. -**

Se sintetiza a continuación dos posturas teóricas, dicha selección se centra en lo aportado por Guilford y Torrence.

Es indiscutible la aportación de estos autores a la comprensión de la inteligencia humana, basada en sus innumerables estudios que aportan sobre todo Guilford al modelo estructural de la inteligencia, y dentro de ello la operación más importante vinculada con la

creatividad, ya se ha hecho famoso el Cubo de Guilford, donde se esquematiza el modelo estructural de la inteligencia humana, el cual no se profundizará en este apartado no por ser menos importante sino para no desviar la atención del lector, pues es el propósito sólo concentrarnos en el estudio de la creatividad.

#### **4.2.1. Teoría de la creatividad centrada en el Individuo.-**

Vázquez, 2000, plantea: “Realmente, no existe una definición universalmente aceptada de creatividad, y la carencia de una definición clara y precisa parece ser la responsable de las dificultades metodológicas y conceptuales con las que se ha enfrentado el estudio riguroso de la conducta creativa. No obstante, la mayoría de las definiciones propuestas coinciden en conceptualizar la creatividad como aquella capacidad humana de producir ideas nuevas y valiosas; se trata de una facultad que existe en todas las personas, que puede desarrollarse mediante el entrenamiento, y que en su materialización puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica”.

Torrance (1976) señala que la “Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.

La perspectiva del autor respecto al pensamiento creativo no se circunscribe justamente en crear con cierta originalidad algo partiendo de lo que se conoce, sino en el análisis detenido de lo existente, pero que por alguna razón es defectuoso y no está funcionando como debería ser, detectando desarmonías, e imperfecciones capaces de ser superadas por el pensador creativo, modificándolas, hipotetizando sobre ellas y transformando soluciones novedosas. Lo más significativo de lo que plantea este autor

es la socialización del saber, es decir el pensador creativo comparte las soluciones y socializa el saber dentro de sus propias comunidades académicas.

Jiménez (2007) indica que “Ha habido un debate en la literatura psicológica acerca de si la inteligencia y la creatividad son parte del mismo proceso (la hipótesis conjunta) o representan procesos mentales distintos (la hipótesis disjunta).”

A partir de la década de 1950 en adelante, por autores como Barron, Guilford o Wallach y Kogan, “sugiriendo regularmente que las correlaciones entre estos conceptos eran lo suficientemente bajas como para justificar que se traten como conceptos distintos. Algunos investigadores creen que la creatividad es el resultado de los mismos procesos cognitivos que la inteligencia, y que solo se juzga como creatividad en términos de sus consecuencias, es decir: cuando el resultado de los procesos cognitivos produce algo novedoso, una visión que Perkins ha denominado La hipótesis nada especial”.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Los estudios indican que el juego didáctico es una de las estrategias más importantes y necesarias que tienen los docentes en el nivel inicial, por ello se debe utilizar en forma adecuada pues con él se puede desarrollar los aprendizajes elementales en los niños.

**SEGUNDO:** La intervención centrada en el juego dramático logra coherencia y cohesión en los diálogos en situaciones de juego, al asumir roles diferentes, interactuar y simbolizar en base a los personajes de sus propios juegos. Igualmente; en el relato de experiencias, después del juego logran organizar mejor sus procesos meta cognitivos de la experiencia vivida, pues hay un tiempo destinado a que libre y voluntariamente cada quien cuente lo que hizo, los personajes de sus juegos los pueda describir, al igual que las emociones y sentimientos desde la experiencia vivida.

**TERCERO:** Los temas de conversación acerca de lo que hacen los propios niños se han convertido en parámetros de la expresión oral marcadamente acentuados, no sólo se expresan en asambleas o sólo para contestar algunas preguntas, sino que se han iniciado en diálogos más sostenidos mejorando su discurso oral. Esto me lleva a aseverar que el vocabulario se ha incrementado, no tanto en el número de palabras, sino en expresar desde diversos contextos comunicativos su pensamiento, teniendo claro lo que quiere comunicar, es decir el propósito de su comunicación. Además, esa naturalidad en sus expresiones simultáneamente los hace más expresivos integrando con su gestualidad.

**CUARTO:** La propuesta de trabajo del juego dramático desde proyectos de aprendizaje con formato lúdico se constituye en una alternativa de trabajo viable y factible en las salas de los niños de educación inicial, vehiculiza herramientas y

recursos de los niños a favor de la resolución de problemas, por ello su conexión con el desarrollo de la criticidad y la creatividad, además bien conducido es posible contribuir al desarrollo infantil y el desarrollo de las capacidades del currículo de los niños de educación inicial, siempre y cuando se garantice una ejecución de calidad, exista un adulto que acompañe el juego del niño con actitud relajada y abierta, pero que sobre todo respete las iniciativas de los propios niños, desde el contexto interpretativo que cada uno le dé a su acción lúdica.

## **RECOMENDACIONES.**

- Es conveniente crear condiciones para favorecer el desarrollo del pensamiento creativo en las instituciones educativas, ello se puede hacer ofreciendo ambientes agradables, contacto e interacción con la naturaleza, ambientes pintados con colores pasteles, mucha comunicación y contacto con personas.
- Se requiere abrir oportunidades para acentuar lo lúdico, que el niño viva profundamente esta actividad compartida con sus pares y pueda poner en práctica muchos valores, el contacto e interacción con sus pares, con sus iguales y con niños de género opuesto. Se tiene que fomentar la convivencia respetuosa.
- Las docentes deben emplear estrategias didácticas como el juego dramático de tal modo que contribuya a mejorar su expresión oral fortaleciendo sus relaciones personales y sociales. Lo que beneficiará a la niña y niño desenvolverse de forma placentera en las diversas situaciones que se presenten a lo largo de su vida.
- La institución educativa debe brindar capacitaciones al personal docente para enfatizar en los procesos pedagógicos situaciones en las que se desarrollen actividades que fortalezcan y mejoren la expresión oral, considerando así de este modo a la niña y niño como personaje capaz de expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos, emociones en su entorno social desde propuestas de trabajo altamente significativas desde el punto de vista de los propios niños.



## REFERENCIAS CITADAS

- Abad, B. (2014), El juego dramático en el aula de inglés de educación primaria, Universidad de Valladolid, España.
- Ajuriaguerra, J. (1981). *Psicomotricidad infantil*. Barcelona, España.: Médica y Técnica S.A.
- Aucouturier, B. (1978). *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica* . París, Francia.: Biblioteca infantil N° 45 .
- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida, la conducta lúdica en el niño y el adulto*. Argentina.: El Ateneo.
- Chokler, M. (1999). *Tesis de doctorado en Fonoaudiología. Subjetividad y Comunicación*. Argentina: Universidad del Museo Social Argentino.
- Guilford, J. (1971). *El análisis de la inteligencia*. Nueva York: Mc Grall Hill.
- Jimenez, J. (2007). *Adaptación y baremación del test del Pensamiento creativo de Torrence: educación primaria y secundaria*. Canarias: Producciones gráficas.
- Lacan, J. (1977). *El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica. En El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica (pág. 87)*. . Francia: Paidos.
- Mayanga J. (2014) Aplicación de un programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la institución educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la Ciudad de Trujillo, en el año 2011, Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, Perú. Tesis.
- Renaudin, J (2012): “La improvisación dramática como entrenamiento estratégico en el aula de ELE.” En Marco ELE, Revista de Didáctica Español como Lengua Extranjera, N° 14 enero- julio 2012. España.
- Ribeiro (2015) en la investigación El juego dramático en educación infantil. Universidad Internacional De La Rioja. Sevilla.

Riveros. C y Calderón. L (2018) en su trabajo titulado, El juego dramático y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús-La Pastora de Puerto Maldonado, año 2018. Universidad Nacional Amazónica De Madre De Dios.

Silva, G. (2009). *Guía del juego libre*. Lima Perú: Versión 9. Talleres Gráficos .

Sosa, M. (2014). *Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604* . Talara, Piura: Mac Grill.

Torrance, P. (1976). La enseñanza creativa, Santillana,. Madrid,. *Intangible Capital*, 22.

UNESCO. (1980). *Estudios y Documentos de Educación El Niño y el juego. Planteamientos teóricos Aplicaciones Pedagógicas. Edición en español*. Francia: Grao.

Winnicott, D. (1977). *Realidad y juego. En D. Winnicott.* . Estados Unidos: Paidós.

Yupanqui. D y Gonzales. L, (2018). En el trabajo que titula, Importancia de los juegos dramáticos en el aprendizaje del área de personal social en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 003 Nuestra Señora del Rosario en el distrito de San Martín de Porres de la ciudad de lima – UGEL N° 02. Universidad Nacional de Huancavelica.