

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



EL JUEGO EN LA CREATIVIDAD DEL NIÑO.

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

Autora.

Leydy Georgina Cruz Saldarriaga

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego en la creatividad del niño.

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

Leydy Georgina Cruz Saldarriaga. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Aplicación José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuerosqueque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y la Mg. Wendy Cedillo Lozada (vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego en la creatividad del niño", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, a la señora, LEYDY GEORGINA CRUZ SALDARRIAGA.

A las TRECE horas CUARENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

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

Por tanto, LEYDY GEORGINA CRUZ SALDARRIAGA, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía.

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


Dr. Segundo Albuerosqueque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

A Dios.

Por haberme dado salud para lograr cumplir mis metas.

A mi madre.

Por su apoyo brindado en todo momento, por sus consejos, su motivación constante que me ha permitido llegar a ser una profesional de éxito.

A mi padre.

Por los ejemplos y constancia que han sido las mejores muestras de superación para salir adelante y por su amor.

ÍNDICE

DEDICATORIA.	02
ÍNDICE.	03
RESUMEN.	04
INTRODUCCIÓN.	06
Capítulo I.	
Objetivos de la monografía.....	07
Objetivo General.....	06
Objetivos Específicos.....	06
Capitulo II.	
DEFINICIONES DEL JUEGO	08
1.1. Orígenes y definiciones del juego.....	09
Capitulo III.	
DEFINICIONES DE CREATIVIDAD	15
3.1. Importancia de la Creatividad.....	16
3.2. Proceso Creativo.....	18
3.3. Actitudes que matan la creatividad.....	20
3.4. Entornos Creativos de Aprendizaje.....	21
3.5. ¿Cómo fomentar la Creatividad en los Niños?.....	21
3.6. Factores que indican el desarrollo de la Creatividad.....	23
3.7. La Educación Inicial y la Creatividad.....	23
Capítulo IV.	
TEORÍAS PSICOLÓGICAS QUE DESCRIBEN EL JUEGO EN LA CREATIVIDAD.	
4.1. Teorías del excedente energético de Hebert Spencer.....	28
4.2. Teorías de la relajación de Lazarus.....	29
4.3. Teorías del preejercicios de Karl Groos.....	29
4.4. Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall.....	30
4.5. Teoría de Sigmund Freud.....	30
4.6. Teoría de la derivación por ficción de Eduard Claparede.....	33
4.7. Teoría de la dinámica infantil de Frederic J.J Buytendijk.....	34
CONCLUSIONES.	36
REFERENCIAS CITADAS.	37

RESUMEN.

En el presente trabajo académico se brinda aportes importantes sobre como el juego interviene en la creatividad del niño, se da a conocer algunas definiciones importantes de algunos autores, se analiza teorías sobre el tema, así como también se explica la importancia de como el juego puede generar la creatividad en el niño.

Este material pone en manos de docentes algunos conocimientos que le serán de mucha utilidad en el desarrollo de su profesión.

Palabra clave. Juego, niño, importancia.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo monográfico realizado, cumple como parte de los requisitos para la titulación del programa de segunda especialidad de la Universidad Nacional de Tumbes, de antemano agradezco a esta casa de estudios por darme la oportunidad de brindarnos una capacitación

En este trabajo monográfico que aquí se presenta, se describe la importancia que tiene los juegos en la creatividad de los niños, se ve también las definiciones y las teorías que hablan del juego y la creatividad, en el desarrollo de esta monografía, se ha plasmado la información de diferentes trabajos de investigación en la que se da tratamientos a los temas que aquí se han escogidos, se ha hecho una comparación y se relaciona los temas que se plantean dándose una explicación de la importancia que tiene el juego en la creatividad del niño. Este material es de mucha importancia ya que permite revisar y analizar los temas relacionados al juego y su importancia en el niño, se plantea dar a conocer esta información para que los docentes tengan en cuenta su aplicación en las sesiones educativas y así tener una herramienta que servirá para mejorar los aprendizajes de nuestros niños.

CAPÍTULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1. Objetivo general

- Conocer la importancia del juego en la creatividad del niño.

1.2. Objetivos específicos

- Describir las definiciones y aportes teóricos sobre el juego.
- Conocer las definiciones de creatividad en el niño.
- Explicar la importancia del juego en la creatividad del niño.

CAPÍTULO II

DEFINICIONES DEL JUEGO EN EL NIÑO.

En todo trabajo de investigación, es importante conocer las definiciones y aportes teóricos, para ello se hace revisión de fuentes en la que se puede ver y analizar información de mayor importancia, en este trabajo se ha revisado y seleccionado información que será de mucha utilidad en el presente trabajo.

Kamii y De Vries, (1995), indica que el juego no es exclusivo de los seres humanos pues es una actividad que posee rasgos, actitudes y gestos que están presentes en las prácticas de todos los organismos del reino animal. Para observar estas similitudes sólo basta con ver jugar a unos cachorros con regla de que no hay que morder al compañero y aparentar como si estuviera enojados, y lo más importante, divertirse con todo esto.

Si bien existen variadas investigaciones acerca del juego, que intentan dar sentido o explicación a esta conducta, también encontramos coincidencias que determinan que el juego es una actividad que se ocupa mayormente en la infancia, que acompaña al sujeto durante toda la vida, que influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo de un individuo y, a su vez, cumple una función educativa. (Kamii y DeVries, 1995).

“...El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el

juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje...”
(Kamii y DeVries, 1995).

En la segunda mitad del siglo XIX, la corriente de los métodos activos de aprendizaje despertó el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar. Sin embargo, en nuestros días, aún no se reconoce el verdadero valor educativo de jugar, su gratuidad y las virtudes que lo caracterizan, es más, se ha calificado como una actividad poco importante, poco seria, improductiva y que conlleva una pérdida de tiempo. (Kamii y DeVries, 1995).

1.1. Origen y definiciones del juego.

Históricamente, no ha existido ni existe sociedad que no haya otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión, costumbres, educación e influencias imperantes de la época. Aunque determinar el lugar y tiempo exacto en que el juego tuvo su origen es casi imposible, por ser una actividad proveniente de tiempos anteriores a nuestra cultura. (Aros, M. 2015)

“...El uso variado de este concepto ha contribuido al desarrollo de innumerables acepciones y manifestaciones de esta actividad, que se han ido planteando a lo largo de la historia. Para comprender la importancia del juego en el ser humano debemos hacer referencia a su etimología, sus diversas definiciones, su contexto cultural y lenguaje común, los cuales le atribuyen diversas definiciones...” (Aros, M. 2015)

En el Diccionario Español de la Real Academia, el vocablo juego, que proviene del latín *iocus*, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín *iocari*,

y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego. Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia. (Diccionario de la lengua española, 2014).

Aros, (2015), indica que, el significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que, para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio.”

Posterior a la época, la palabra juego, en todas las lenguas (jogo, play, joc, game, spiel, jeu, gioco, urpa, giuoco, jolas, joko, etc.) empezó a ser sinónimo de alegría, satisfacción, diversión, que se ocupa tanto en la infancia como en los tiempos de ocio y recreo en la adultez. (Aros, M. 2015)

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida. Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo.

Aristóteles, en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Preocupado por la educación y formación del hombre, plantea la idea de que los niños menores de cinco años para evitar la inactividad corporal deben realizar movimientos que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego. Además, en su libro IV de la Ética se recomienda el juego como una actividad complementaria al descanso. Otros autores clásicos del

periodo, destacan la función del juego en la formación del carácter y personalidad de un individuo. Así lo registra Aristóteles en su libro VIII de la Política, en donde menciona la función de los juegos en la educación de los ciudadanos. (Vargas, P. 2016)

Con el transcurso del tiempo, bajo el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia.

A partir del siglo XVI, los humanistas de aquella época, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica. (Vargas, P. 2016)

Importantes pedagogos, como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que, para un buen desarrollo del niño, se deben tomar en cuenta sus intereses, y el juego es una actividad atractiva y agradable, en donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia. Friedrich Fröbel, quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y estudió los tipos de juego que se necesitan para desarrollar la inteligencia, señaló que la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social (Vargas, P. 2016)

Desde una perspectiva psicoanalítica, uno de los más conocidos expositores, Sigmund Freud, señala que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.” (Vargas, P. 2016)

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo

intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja. (Vargas, P. 2016)

El juego como actividad social, es definido por Lev S. Vigotsky, quien señala que, gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo. (Vargas, P. 2016)

Pero la visión del juego no puede quedar sólo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que en el estudio de las ciencias sociales este concepto se encuentra definido desde el punto de vista de la antropología y la sociología.

Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.” (Vargas, P. 2016)

Algunos teóricos, como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska, señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo. Jugar no es estudiar, ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea (Ortega, 1992).

Desde una mirada sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. Como define Orlick, jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños.”

Rubio Camarasa, desde un punto de vista antropológico-social y psicológico, señala que el juego “es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores

Como se puede apreciar, numerosas y diversas son las definiciones del juego. De los aportes de diversos autores, se puede señalar que es una actividad libre, que se desarrolla de forma espontánea, con tendencia recreativa y que sigue reglas planteadas por los propios participantes y que son susceptibles de variaciones constantes.

En síntesis, el objetivo principal del juego es estimular las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras y sociales; transmitir valores, actitudes, formas de pensar, formas de relación, necesarias para la integración en una determinada sociedad.

“...la función propia del juego es el juego mismo (...) ejercita unas aptitudes que son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto” (Caillois, 1958).

Caba (2004), nos habla de que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

En tanto se puede decir que para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Al respecto Caba (2004), manifiesto que el niño:

“Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. A principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano (p. 39).” (Caba 2004).

Por ello podemos decir que el juego es el primer estímulo que recibe el niño con mucho placer, esta actividad le permitirá desarrollar una serie de experiencias que le ayudaran a socializar e intercambiar experiencias con otros.

Según Abad (2008). Indica que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna (p. 18).

Garvey (1985). Dice que el juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales (p. 30).

CAPÍTULO III

DEFINICIONES DE CREATIVIDAD EN EL NIÑO

Para hablar de la creatividad en el niño, debemos revisar fuentes que brindes descripciones importantes, por ello revisaremos a:

Martínez (2008, p. 5) es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas. Ella exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento. (Cuba, y Palpa, 2015).

La creatividad es siempre actividad, pero no toda actividad es creadora. los momentos creadores son acciones originales que conducen al cambio de la realidad, al desarrollo de las tradiciones progresivas , a la transformación de la experiencia pasada, a la transformación de los resultados del trabajo en una dirección positiva los momentos no creadores son reproductivos tienden a la representación de la acciones, y rutinarios porque fijan tendencias y estereotipos no admiten condiciones cambiantes y se vinculan por lo tanto, el pensamiento se rige por patrones, al formalismo y la imitación. La actividad creadora es un atributo del trabajo gracias al cual se realiza cambios socialmente significativos, se desarrolla la cultura y se perfecciona la personalidad. (Cuba, y Palpa, 2015).

La creatividad es una capacidad y habilidad que posee el ser humano y que está ligada a su propia naturaleza. El concepto de creatividad, al igual que el de la inteligencia, ha preocupado a la humanidad desde los tiempos de la filosofía clásica, y con mucha probabilidad desde épocas anteriores. A pesar de ello, durante mucho

tiempo fue considerada como un don que se otorgaba a unos pocos privilegiados. Esta dadiva era atribuida a los dioses y estaba lejos de reconocerse como una facultad propia de hombres y mujeres. (Cuba, y Palpa, 2015).

Es en el siglo XVII y con mayor precisión en XVIII cuando la idea de creatividad comienza a parecer ligada a reflexiones y consideraciones sobre el arte. Dentro del ámbito educativo, ya en el siglo XIX, Froebel (Mayer, 1967) se interesaba especialmente por el problema de la creatividad y sostenía que era una de las necesidades más importantes del hombre preguntándose ¿es un proceso interno o externo?, ¿requiere disciplina o espontaneidad? (Cuba, y Palpa, 2015).

Lo cierto es que el concepto de creatividad va evolucionando lentamente y con dificultad hasta acercarse a su sentido actual la concepción de que la creatividad es innata en el ser humano ha persistido de forma fehaciente y, hasta prácticamente nuestros días, siendo un tema pendiente en el ámbito educativo al considerar que esta no era educable desde la idea de que se nace o no se nace creativo. (Mayer, 1967)

3.1. Importancia de la Creatividad.

Según el artículo “La creatividad es fundamental en el progreso y bienestar social. La capacidad que tenemos de cambiar las cosas y las personas a través de la creación es clave para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan cada día, para mejorar nuestra vida, nuestro entorno y, por consiguiente, nuestra sociedad.” (Cuba, y Palpa, 2015).

Para algunos investigadores estamos afrontando una auténtica crisis creativa. «El significativo descenso de la puntuación en fuerza (física) desde 1990 indica que, en los últimos 20 años, los niños se han vuelto menos expresivos en cuanto a sus emociones, menos enérgicos, menos habladores y verbalmente expresivos, menos cómicos, menos no-convencionales, menos vitales y pasionales, menos perceptivos, menos aptos para relacionar cosas

aparentemente irrelevantes, menos sintetizadores y con menor probabilidad de ver asuntos desde otras perspectivas». Esta fue una de las conclusiones de un análisis de medidas creativas realizado por Kyung Hee Kim partiendo de los datos recogidos de casi 300.000 adultos y niños estadounidenses. En el momento social que nos encontramos es fundamental el desarrollo de la creatividad. (Cuba, y Palpa, 2015).

Las ventajas de la creatividad:

- Construye la autoestima
- Aumenta la conciencia de uno mismo
- Desarrolla la comunicación
- Favorece su socialización
- Fomenta la integridad

La creatividad es el punto de encuentro entre imaginación y realidad, la puerta tanto hacia nuestras emociones como hacia nuestro conocimiento; es un derecho fundamental del niño y una responsabilidad humana. (Cuba, y Palpa, 2015).

Autores como Parra y Gómez (Creatividad para padres) y The Creativity Institute crearon guías para incentivar la creatividad:

- Cuando el niño le pregunte algo, cuestionelo sobre qué piensa él.
- Fomente la autonomía.
- Invente cuentos y que su hijo siga la historia.

Cambien el final de un cuento tradicional. ¿Qué pasaría si Cenicienta no hubiera perdido el zapato al momento de escapar?

- Enseñe tolerancia ante la diferencia, respete sus puntos de vista.
- Explique la discapacidad y cómo aceptar la diferencia.

Ofrezca la oportunidad de hacer juego de roles, donde usted se ponga en la posición de niño y dé herramientas a su hijo para resolver conflictos y aprender de situaciones de peligro.”

- Estimule los cinco sentidos de su hijo.

3.2. Proceso Creativo.

El proceso creativo es un proceso cognitivo largo que requiere preparación, trabajo y sucesivas pruebas antes de llegar a producir algo original. fue G. Wallas quien en 1946 definió las 4 fases del pensamiento creativo:

- La preparación o delimitación del problema. en esta fase, la persona siente una necesidad o comprueba una deficiencia y comienza a darle vueltas al problema. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- La incubación: es la etapa en la que el creador se aleja del problema y de forma inconsciente va rumiando las ideas hasta que poco a poco estas se ordenan y en la mente se generan las soluciones inconscientes al problema. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- La iluminación: es el momento en el que la solución aflora a la conciencia en forma de intuición. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- La verificación: en la que se evalúan y comprueban las soluciones.” (Bernabeu y Goldstein, 2009).

En los últimos años, los psicólogos cognitivos han estudiado, sobre todo, lo que ocurre en la mente del individuo durante la fase de incubación. Eysenck, que estudio la relación entre la intuición y el inconsciente. Cree que la mayor parte del pensamiento funciona de una forma inconsciente. Lo consciente, la excitación cortical baja permite utilizar los umbrales asociativos más amplios, lo que facilita el descubrimiento creativo. Las asociaciones generan la intuición que aparece conscientemente como algo inesperado. El conocimiento intuitivo, como señala Eysenck no es necesariamente correcto. Igual que el pensamiento lógico, puede ser verdadero o falso y habrá que someterlo a crítica y verificación. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

Sternberb y Lubart consideran que los tres aspectos clave para la interpretación de la creatividad son: las capacidades de síntesis, las capacidades de análisis y las capacidades prácticas. la capacidad de síntesis consiste en poder generar ideas nuevas, de alta calidad, y apropiadas la tarea. Aplicada a la creatividad, esta implica tres tipos de procesos utilizados en el aprendizaje: (Bernabeu y Goldstein, 2009).

- Los procesos de codificación selectiva: son aquellos en los que el sujeto distingue la información relevante de la irrelevante. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- Los procesos de combinación selectiva: por medio de los cuales el sujeto combina los trozos de información relevante de manera nueva. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- Los procesos de comparación selectiva: a través de ellos el sujeto relaciona de modo novedoso la información antigua con la nueva. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

Stenberg y Lubart han propuesto una serie de actuaciones que favorecerían el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas en el marco escolar, tales como: desvalorizar las notas, introducir la creatividad como contenido del aprendizaje, elogiar los trabajos creativos del alumnado, alentar a los estudiantes a presentar sus trabajos en exposiciones y concursos exteriores, utilizar en la clase una combinación de elementos motivadores de la creatividad, etc. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

Francisco Menchen, por su parte, ha desarrollado el modo IOE (imaginación, originalidad y expresión), para desarrollar la creatividad en las aulas, según su propuesta el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos se consigue haciendo que estos experimenten su mundo exterior a través de tres vías. (Bernabeu y Goldstein, 2009):

- La vía multisensorial: que pretende que experimenten y expresen sus sensaciones, sentimientos y emociones, para que sean capaces

de explorar y extraer información de todos los sentidos. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

- La vía intelectual: que busca estimular tanto el pensamiento convergente como lo que Guilford denomina el pensamiento divergente. Para ello el alumno ha de aprender a reconocer y a confiar en su intuición, esa percepción interior que dirige nuestra acción, practicando la escucha interna que permita oír lo que dice el inconsciente; a desarrollar su imaginación, es decir, la capacidad de producir imágenes relacionadas tanto con el mundo exterior como con el universo interno; y a desarrollar la capacidad de pensar a través del dialogo con los otros. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- La vía ecológica: que tiene como objetivo que los chicos y las chicas se identifiquen y descubran la naturaleza y la cultura de su entorno. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- Todos los autores mencionados destacan el importante papel que desempeñan la fantasía y la conducta lúdica en el desarrollo de la creatividad. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

3.3. Actitudes que matan la Creatividad

Revisada la información referente a la creatividad podemos indicar alguna que van en contra del desarrollo de la creatividad las cuales podemos mencionarlas a continuación. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

- Falta de libertad
- Exceso de crítica y de autocrítica
- Temor al ridículo
- Ideas estereotipadas
- Bloqueo en la expresión de emociones, ideas o sentimientos
- Falta de empatía
- Desconfianza
- Falta de autenticidad

- Falta de respeto

3.4. Entornos Creativos de Aprendizaje.

Son entornos creativos los que favorecen los sentimientos de confianza y apoyo en los individuos; los que fomentan la libertad de acción y de autocontrol: lo que permiten la variación de contextos y hacen posible aplicar los “viejos” conocimientos y habilidades nuevas; los que permiten un equilibrio entre desafío y habilidades y aquellos que favorecen un aprendizaje interactivo. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

3.5. ¿Cómo fomentar la Creatividad en los Niños?

- Es importante conocer el área en la cual se defiende mejor el niño y cuáles son sus habilidades, para fomentar el pensamiento creativo y las actividades más adecuadas. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- Sirve de modelo creativo, tanto en la forma de pensar como de hacer las cosas, ten la mente abierta, no tengas miedo de intentar nuevas formas de hacer las cosas, sal de la rutina y sé espontáneo. También muestra al niño el tema en que estás interesado y participa con él, para animarle a desarrollar sus intereses creativos. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- Déjale tiempo libre para la creatividad; si organizas muchas actividades, pueden reprimir su libertad de crear; aunque los niños necesitan ciertas reglas, también necesitan tiempo libre para desarrollar su imaginación y espontaneidad. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- Muestra interés por lo que hace el pequeño, sobre todo hazle saber que está bien, para proporcionar confianza para que sigan adelante, pero también enséñale los errores, para encontrar una

solución alternativa a los problemas. No olvides alabar las ideas creativas e inesperadas. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

- Deja que el niño te haga preguntas para satisfacer su curiosidad y aprender cosas nuevas; si no sabes la respuesta, buscar información juntos, haz que participe. Trata de fomentar su imaginación con él, hablando de temas o con juegos que le hagan expresar sus ideas creativas. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- Trata de respetar sus ideas y mantén una mente abierta, para apoyarle a encontrar nuevas formas de hacer las cosas; y ayúdale a pensar críticamente sobre las tareas que está realizando, para que se superen a sí mismo; anímale a que intercambie sus ideas con otros compañeros para que promueva el pensamiento creativo. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- Proporcióname nuevas experiencias, con documentales o excursiones donde tenga contacto con la naturaleza y pueda él mismo ser observador de primera mano. (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- Enséñale a ser seguro de sí mismo y de sus ideas, que no se preocupe de ser objeto de burla por parte de sus compañeros, proporcionándole metas viables y realistas, que él mismo pueda desarrollar; esto hará que se esfuerce más cada día. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

3.6. Factores que indican el desarrollo de la Creatividad:

Originalidad, fluidez, flexibilidad, inventiva, elaboración, apertura mental, sensibilidad ante los problemas, entre otros.

La originalidad: es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

Muchas veces se practican los llamados juegos tradicionales, por medio de los cuales recrean situaciones legadas de generación en generación, en estos casos la originalidad radica en que aplican un sello personal consecuencia de factores sociohistóricos. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

Fluidez: los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

Flexibilidad: En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

Inventiva y Elaboración: Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración, a la obtención de un producto, este refleja ese cosmos que circula dentro de del SER. Por medio de la elaboración se comunican las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

La Apertura Mental: Es una condición que va desarrollando el ser humano de manera paulatina ¿cómo? cuando abre su corazón y su mente e inteligencia hacia el exterior, cuando observa, mira, ve, y descubre lo que encierran las cosas en su esencia e interior. Abrir la mente es desplegarse al mundo para aprender y crecer como ser humano, desde un punto de vista personal (hacia el interior) y desde un punto de vista social y cultural (en comunión o mejor dicho en común-uniión). En el juego esto es una condición que se despliega de manera dinámica, los niños a través del juego muestran la materialización de su espíritu, la irracionalidad cobra sentido en la concretad, también develan como se conforma su mundo social y cultural, como piensan

y actúan a través de sus sentimientos de rivalidad, compañerismo, superioridad, adaptación. Por medio de él van conformando una filosofía personal, integrada a la ética social y los valores culturales. (T. Cottle 1981).

Sensibilidad ante los Problemas: la apertura mental también enseña a detectar los problemas, uno o varios, o mejor dicho ver desde diferentes puntos la vida la realidad. Tratar de desentrañar las cuestiones que acompañan el cosmos vital. Cuando el ser humano se enriquece espiritualmente desde una visión creativa aprende a ver, a sentir y hacer cosas de manera diferente, se podría decir que en la creatividad se poetiza la vida, se hacen las mismas cosas, pero de manera diferente, extra cotidianamente, se rompen esquemas, estereotipos para trascender. (Bernabeu y Goldstein, 2009).

3.7. La educación inicial y la creatividad.

“El maestro creativo estimulará a los niños para que investiguen, descubran y experimenten, recompensándoles y alimentando su creatividad e inventiva espontáneas.”

Nagol, (1960) El niño desde sus primeros contactos con el mundo se interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean. Por esta curiosidad aparece una actitud de búsqueda y de descubrimiento por lo que sucede, por lo fenoménico. El niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación el método, y los conocimientos los objetivos de búsqueda. (Logan y Logan. 1980 p. 103)

Aprenden interactuando con las cosas, con otros niños y adultos, y así van construyendo una auto representación del mundo, pero en este camino de interrogación y respuestas también se enfrentan al mundo. Este conocimiento está íntimamente vinculado con la vida, en esta aprehensión y comprensión surge la posibilidad de creación. (Logan y Logan. 1980 p. 103)

¿Para este tipo de necesidad infantil que docente se necesita en las instituciones encargadas de la educación inicial?

La educación inicial impartida en jardines maternos y de infantes constituyen la primera etapa de institucionalización de la infancia, donde el niño acude a un ambiente diferente del familiar, en el cual es acogido (en un principio) por personas extrañas a su cotidianeidad. Su entorno se amplía y las posibilidades de acción se expanden buscando nuevos rumbos en búsquedas de aprendizajes e interacción con el mundo. (Logan y Logan. 1980 p. 103)

Un educador creativo, es aquel que motiva al niño a poner en juego todo tipo de indagaciones, lo escucha activamente, se constituye en guía, en la persona que lo acompaña y lo alienta en su curiosidad y descubrimientos. (Logan y Logan. 1980 p. 103)

El educador creativo debe ante todo respetar a la infancia y su necesidad lúdica como medio de acercarse al mundo. También alentar e incentivar a sus alumnos a pensar creativamente, a experimentar, a explorar, a ensayar, a formular hipótesis, a realizar constataciones y contrastaciones entre lo que se supone y lo que la realidad le muestra que es; a indagar buscando nuevas respuestas o soluciones a los problemas planteados, de esta manera el niño arribará a conocimientos altamente significativos y el pensamiento operará enriqueciendo sus estructuras orientándolo a un nivel de mayor complejidad en cuanto a operaciones mentales y enriquecimiento de la inteligencia creadora. Por otro lado, el docente debe ser un investigador permanente de la vida infantil, conocer el desarrollo de cada etapa evolutiva en su aspecto fisiológico, social y cultural, un docente consciente de que el mundo es una unidad, donde el aprendizaje y la enseñanza son parte del cosmos y no compartimentos estancos, donde el todo tiene un movimiento espiralado y dinámico. (Logan y Logan. 1980 p. 103)

Hay que tener en cuenta que el niño pasa de un pensamiento altamente egocéntrico, intuitivo y concreto a otro más descentralizado, analítico y abstracto; este proceso no se da de manera inmediata, ni espontánea, sino que corresponde a una génesis, a una evolución. (Logan y Logan. 1980 p. 103)

Para enseñar a investigar a los más pequeños se recurre al planteamiento de preguntas y la búsqueda de respuestas, lo fundamental es saber escuchar y mirar a los niños. Asimismo, es importante que los infantes aprendan a escuchar y mirar al otro/s, así su pensamiento e inteligencia avanzan en un proceso evolutivo donde la creatividad es la fuente de la vida compartida. (Logan y Logan. 1980 p. 103)

Si bien la habilidad de los niños para aprender a utilizar el modo de investigación difiere en cada edad, el educador es el encargado de formular los objetivos adecuados a la capacidad evolutiva de cada niño y guiar la investigación.

Cuando este modo de aprender se valora como una estrategia didáctica, conduce al niño a hacer deducciones correctas sobre los fenómenos. El niño suficientemente motivado descubre por sí mismo las generalizaciones o deducciones contenidas en el tema presentado, como resultado de su propio razonamiento y manipulación de hechos básicos. Los niños realizan aprendizajes verdaderamente significativos cuando tienen la posibilidad de participar activamente en la situación enseñanza aprendizaje. Por medio de la participación activa experimentan la emoción del descubrimiento y el placer de solucionar los problemas por propia iniciativa. (Logan y Logan. 1980 p. 103)

Por otro lado, siempre que orientemos la labor educativa al desarrollo de la creatividad tenemos que tener en cuenta que la creación es una vivencia única, personal (sale de dentro), que tiende naturalmente a comunicarse a través de un producto. Este producto es una elaboración del sujeto y puede ser un

objeto, un juego, un conocimiento, etc. es el punto de llegada del proceso creativo. (Logan y Logan. 1980 p. 103)

Por todo lo expresado es necesario que la actividad docente se aborde desde una metodología creativa, por ello tomo las ideas y palabras expresadas por David De Prado (1997) como una de las formas más adecuadas para una labor pedagógica dedicada a la infancia “La metodología tecnocreática se sitúa en las antípodas de la enseñanza informativa, reproductora de lo establecido, de la cultura y formas predominantes. Los fundamentos básicos de la tecnocreática son la libertad e iniciativa personal y grupal, la experimentación lúdica continua, la información amplia y contrastada con la práctica, la espontaneidad desinhibida y liberada de miedos y prejuicios, la rotura trasgresora de normas, moldes y formas preestablecidas, etc.

La tecnocreática requiere y estimula un ambiente permisivo y liberador, innovador y rico, apreciador y encauzador de lo nuevo, lo loco, lo absurdo y lo imposible, lo irracional y lo fantástico, pues lo racional y convencional, lo rutinario y controlado, lo posible y lo real ya es conocido. (Prado, 1997)

CAPÍTULO IV

TEORÍAS PSICOLÓGICAS QUE DESCRIBEN EL JUEGO EN LA CREATIVIDAD.

4.1 Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)

A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno. (Gallardo y Fernandez, 2010).

La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas (Sáenz, 2015, p. 17).

Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse,

descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico. (Gallardo y Fernandez, 2010).

4.2. Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias. (Gallardo y Fernandez, 2010).

En opinión de López de Sosoaga (2004, p. 54), esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía

4.3. Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)

En 1898, Groos propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.

La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que

prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, p. 73).

Una de las críticas que se hace a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de este autor marcaron un hito cualitativo en las investigaciones sobre el juego, la idea de una naturaleza exclusivamente biológica del juego ha sido superada en la actualidad por la proliferación de estudios que nos muestran la necesidad de interacción social temprana y positiva para que el juego se desarrolle (López de Sosoaga, p. 56).

4.4. Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904)

En 1904, Hall formuló la teoría de la recapitulación, según la cual, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión de quienes podían atacarlo para arrebatarle sus pieles o armas; para este autor, existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura (Navarro, 2002, p. 74).

Los defensores de esta teoría se apoyan en la idea de que se juega porque recordamos tareas de vida de nuestros antepasados. López de Sosoaga (2004, p. 56) hace las siguientes críticas a la teoría de Hall: (1) es erróneo suponer que las prácticas culturales se heredan genéticamente; (2) el juego simbólico y el de los adultos no son explicables desde el punto de vista de esta teoría; y (3) no explica la conducta del juego, ni el proceso psicológico que lo sustenta.

4.5. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)

Freud elaboró una teoría de la psique y un método revolucionario a los que llamó psicoanálisis. Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce muy poco dominio. Entre estas fuerzas figuran la energía de los instintos, de origen biológico, y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar.

Freud postuló que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es la fuente de todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros. La cantidad de energía es fija, pero se puede canalizar de distintas formas. Las tres fuentes de energía –o instinto- son, la sexualidad (denominada a veces libido), las pulsiones preservadoras de la vida, que son el hambre y el dolor; y la agresión, asociada al instinto de muerte.

Los niños sólo poseen energía; nacen con una sola estructura, el “ello” (así lo denomina) es el depósito de la energía instintiva, una especie de caldera de hirvientes estímulos, abierta a lo somático, llena de impulsos contradictorios, donde no existe ni tiempo ni negación. A medida que crecen e invierten energía en cosas, gradualmente desarrollan otras dos estructuras psicológicas: el “yo”, parte más o menos racional y reflexiva de la personalidad, abierta al mundo exterior, y el “super-yo”, conciencia moral que castiga con sentimientos de culpa e inferioridad al “yo”. Cuando el “ello”, “yo” y “super-yo” están funcionando después de los cinco o seis años de edad, tienen que hacerlo armoniosamente, a pesar del hecho de que el “ello” pide placer y el “super-yo” el cumplimiento de deberes. La función del “yo” es la de actuar de mediador prudente entre ambos, es decir, el “ello” y el “super-yo”, que es lo mismo que decir entre las apetencias y las obligaciones.

Para Freud, el individuo pasa por una serie de etapas diferentes en el curso de su maduración.

Las etapas psicoanalíticas están centradas en las zonas corporales; es decir, las distintas partes del cuerpo son las fuentes primarias del placer en diferentes edades. Así, a lo largo del desarrollo, se va pasando de unas a otras.”

Las etapas psicosexuales del desarrollo propuestas por Freud son las siguientes: etapa oral, etapa anal, etapa fálica, período de latencia y etapa genital (Schultz y Schultz, 2002, pp. 65-69). La teoría psicoanalítica sostiene que el desarrollo del niño puede retardarse a consecuencia de experiencias adversas que obstaculizan el avance hacia la maduración emocional. Freud (1898, 1906) vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente.

Esta explicación e interpretación del significado del juego del niño carece de fundamento, ante todo, porque parte de dos ideas equivocadas: (1) la infancia no es un periodo de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño; y (2) el contenido fundamental de la vida del niño no son los impulsos biológicos primitivos, de naturaleza sexual, sino el mundo exterior (López de Sosoaga, 2004, pp. 57-58).

4.6. Teoría de la derivación por ficción de Eduard Claparède (1932)

La teoría del juego elaborada por Claparède recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo-emocional del niño. Según este autor, cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como Teoría de la derivación por ficción, no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del figurarse donde la imaginación sustituye a la realidad; la derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no sólo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real. (Mora, 1990, p. 49).

La teoría de Claparède “sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto”. Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Según este autor, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega (Navarro, 2002, p. 75).

“Para este autor, el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida diaria, aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, a través del juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que tiene el niño” (Ortí, 2004, p. 57). Este autor concibe el juego como el medio más útil para movilizar al niño en lo que se podría

considerar como escuela nueva o activa. En este sentido, afirma que el juego es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual la vida podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyos muros y torreones parecían separarla para siempre (López de Sosoaga, 2004:58). Su teoría del juego aporta una interpretación de lo que se conoce como “juego de ficción”. Sin embargo, no ofrece una explicación para otros tipos de juegos propios de la niñez (juegos funcionales o sensoriomotrices, juegos de construcción y juegos de reglas).

4.7. Teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935)

Buytendijk (1935) interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego (Lavega, 1997). Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo. Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su ‘dinámica’ le impulsan a no hacer otra cosa que jugar. Buytendijk explica la dinámica del juego en cinco puntos (Paredes, 2003, p. 89): jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación. Para este autor, el juego se realiza con algo (figurabilidad).

La teoría del juego de Buytendijk no explica la existencia de formas de juego en las etapas del desarrollo de la adolescencia y de la edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo sólo a juego con objetos/juguetes, excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas únicamente por el componente físico/motriz (Martínez, 2002, p. 37).

CONCLUSIONES

PRIMERO: El juego es una de las actividades ancestrales que tiene el hombre, se puede considerar como una de las actividades más importantes que se puede utilizar para desarrollar muchos aspectos en el desarrollo de los aprendizajes.

SEGUNDO: La creatividad es parte esencial en el desarrollo de la inteligencia del niño, él se debe motivar en todas las etapas del desarrollo del niño, pues esta actividad aportara significativamente la resolución de problemas en el niño.

TERCERO: Las teoristas y teorías que hablan del juego, lo enmarcan como una actividad natural e innata del niño, esta actividad es natural en el niño y sirva para desarrollar aspectos importantes que servirán en el futuro del desarrollo del niño.

CUARTO: El juego es la actividad que tiene mucha importancia en el desarrollo de la creatividad en el niño, ella permite hacer uso en forma natural y lógica de las actividades de solución de las actividades que realiza, estas actividades se realizan en un ambiente de placer generando aprendizajes que perduran y podrán ser utilizados en el futuro.

REFERENCIAS CITADAS

- Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf>.
- Ajuriaguerra, J. (1997). Manual de psiquiatría infantil. Barcelona: Masson.
- Aizencang, N. (2005), Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial
- Aros V. Mabel, (2015). Estimulación del Pensamiento Lógico Matemático a Niños de 4 y 5 años a Través del Juego. Universidad de Aconcagua. Sede Puerto Montt.
- Beltran. L, (1991). Sentido psicológico del juego. En T. Andrés Triperero (Ed.), Juegos, juguetes y ludotecas. Madrid. Publicaciones Pablo Montesino, págs. 28-30
- Berbabew, N. y Goldstein, A. 2009. "Creatividad y Aprendizaje" El Juego Como Herramienta Pedagógica. Madrid España: NARCEA, S.A.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. España: Editorial Narcea.
- Bernal, S. (2006) Metodología de la investigación. México: Pearson Educación.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Caillois. Roger, (1958). Teoría de los juegos. SA. Barcelona. España.
- Campos R, Mariana; Chacc E, Ingrid y Gálvez G, Patricia. (2006). El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una Situación De Interacción Educativa. Universidad de Chile.
- Carrasco, S. (2009) Metodología de la investigación científica. Lima: Editorial San Marcos. 2009. pp. 474.
- Cottle Thomas. (1981). Capítulo Descubriéndose a sí mismo a través del juego. En Piaget y otros "Los Años Postergados" Ed. Paidós Educador. Barcelona.

- Cuba M, Nery y Palpa M, Estefani, (2015). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara. Universidad Nacional de Educación. Enrique Guzmán. Lima Perú.
- Diccionario de la Lengua española, (2014). 22 edición [en línea] http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego
- Gallardo V. Pedro y Fernandez, G. Jesus, (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. WANCELEUN Editorial Deportiva. España.
- Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Morata.
- Gómez, J. (2014) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de:
https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- Groos, K (1898). Les Jeux des animaux. Felix Alcantar Editeur. Paris.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2006), Metodología de la investigación (4a ed). México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Jorge, E. Jacinto. (2012). TRABAJO FIN DE GRADO. El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil. Universidad de Valladolid. España.
- Kamii, Constance y Devries, Rheta (1995). La teoría de Piaget y la educación preescolar.
- López, A. (2004). El juego: análisis y revisión bibliográfica. Bilbao. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua
- (PDF) TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO. Available from:
https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO [accessed Aug 29 2018].
- Logan Lillian y Logan Virgil, (1980). Estrategias para una Enseñanza Creativa. Ed. Oikos-tau. Barcelona. 1980.
- Mayer, F. (1967). Historia del Pensamiento Pedagógico. Buenos Aires.

Menchen, F. 1998 “Descubrir la creatividad. Aprender para volver a aprender”.
Madrid:

PIRÁMIDE S.L.

Ministerio de educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía
para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años.
Lima: Navarrete.

Moreno Palos, C. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Editorial
Alianza.

Madrid.

OCED. (2009) El programa PISA de la OCDE. Qué es y para qué sirve. [en
línea].

Consultado el 10 de abril, 2012. Disponible
en:

www.oecd.org/dataoecd/58/51/39730818.pdf

Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento.
Sevilla,
Ediciones Alfar. pág. 102.

Prado David, (1997). Currículum Radical y Metodologías Creativas para una
Enseñanza Inventiva del Arte. Revista RECREARTE (Revista Internacional
de Creatividad Aplicada) N°2 – Ed. MICAT.

Ridao, A. (2005). Creatividad en Educación Inicial: Caminos en juego.
http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate03/educacio_inicial.htm

Sáenz, J. (2015). Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía. En J.
Sáenz et al. Psicología y pedagogía en la primera mitad del siglo XX (pp.
13-42). Madrid: UNED. (PDF) TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO
EDUCATIVO. Available from:
https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO [accessed Aug 29 2018].

Sarle, P. 2006. “El Juego En La Educación Infantil”. México: Novedades
Educativas S.A

Spencer, H. (1855). The Principles of psychology ,[Principios de psicología]
Londres, Willams & Norgate

Stenberg, R. y Llubart, T. 1997. “La creatividad en una cultura conformista”.
Barcelona:

PAIDOS, S.A.

Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación y

Vargas, P. (2016). La educación del hombre. Universidad de las Américas.

Villas, A. y Gotzar, A. 2014. “10 Ideas clave para el aprendizaje creativo”. 1ra
edición. Barcelona – España: GRAO S.L

Zaragoza (2013) Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue.

Recuperado de <http://www.psicocaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/EL-JUEGO.pdf>

Linkografía.

- <https://tallerdeexpresionesintegradas.files.wordpress.com/2010/11/el-juego4.doc>
- <http://200.23.113.51/pdf/31531.pdf>
- <https://cursoseducadores.blogspot.com/2012/07/teorias-sobre-el-juego-existen-muchas.html>
- <https://www.monografias.com/docs/Teoria-De-La-Recapitulacion-Stanley-Hall-FKCMZWSYBY>
- <https://www.neuronilla.com/el-enigma-sobre-los-referentes-del-pensamiento-creativo-y-su-evaluacion-maria-teresa-esquivias/>
- http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate03/educacio_inicial.htm
- https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/spencers.pdf>.
- <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/karl-gross-introduccion-las-primeras.html>
- [https://books.google.com.pe/books?id=VUZbfO1n6z8C&pg=PA43&dq=\(Mayer,+1967,+p.+292\)+se+interesaba+especialmente+por+el+problema+de+la+creatividad+y+sosten%3%ADa+que+era+una+de+las+necesidades+m%3%A1s+importantes+del+hombre+pregunt%3%A1ndose+%2%BFes+un+p](https://books.google.com.pe/books?id=VUZbfO1n6z8C&pg=PA43&dq=(Mayer,+1967,+p.+292)+se+interesaba+especialmente+por+el+problema+de+la+creatividad+y+sosten%3%ADa+que+era+una+de+las+necesidades+m%3%A1s+importantes+del+hombre+pregunt%3%A1ndose+%2%BFes+un+p)

[roceso+interno+o+externo?,+%C2%BFrequiere+disciplina+o+espontaneidad?&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiDsKWvgpPdAhXRuVkkHX8oB2kQ6AEIKDAA#v=snippet&q=205&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=OD1wWj0_V6UC&pg=PA59&dq=El+proceso+creativo+es+un+proceso+cognitivo+largo+que+requiere+preparaci%C3%B3n,+trabajo+y+sucesivas+pruebas+antes+de+llegar+a+producir+algo+original.+fue+G.+Wallas+quien+en+1946+defini%C3%B3+las+4+fases+del+pensamiento+creativo:&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiDsKWvgpPdAhXRuVkkHX8oB2kQ6AEIKDAA#v=snippet&q=205&f=false)

- https://books.google.com.pe/books?id=OD1wWj0_V6UC&pg=PA59&dq=El+proceso+creativo+es+un+proceso+cognitivo+largo+que+requiere+preparaci%C3%B3n,+trabajo+y+sucesivas+pruebas+antes+de+llegar+a+producir+algo+original.+fue+G.+Wallas+quien+en+1946+defini%C3%B3+las+4+fases+del+pensamiento+creativo:&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiMjenrhJPdAhUpq1kKHxadB10Q6AEIJjAA#v=onepage&q=El%20proceso%20creativo%20es%20un%20proceso%20cognitivo%20largo%20que%20requiere%20preparaci%C3%B3n%20trabajo%20y%20sucesivas%20pruebas%20antes%20de%20llegar%20a%20producir%20algo%20original.%20fue%20G.%20Wallas%20quien%20en%201946%20defini%C3%B3%20las%204%20fases%20de%20pensamiento%20creativo%3A&f=false
- <https://docplayer.es/4598186-Trabajo-fin-de-grado-el-juego-como-estrategia-didactica-en-la-expresion-plastica-educacion-infantil.html>
- <http://www.psicologiaarca.com/2013/09/06/la-importancia-de-estimular-la-creatividad/>
- <http://coredis.com.pe/creatividad-en-lo-ninos/>
- <http://docplayer.es/19247101-Creatividad-en-educacion-inicial-caminos-en-juego.htm>

EL JUEGO EN LA CREATIVIDAD DEL NIÑO.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS



Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		