

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Estrategias para desarrollar la creatividad en niños de
educación inicial.

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

Autora.

Rosmery Liliana Quispe Quiroz

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Estrategias para desarrollar la creatividad en niños de
educación inicial.

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

Rosmery Liliana Quispe Quiroz (Autora).

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Piura, a los cuatro días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en I.E.P. 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. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Jorge Luis Artega Salazar (Vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Estrategias para desarrollar la creatividad en niños de educación inicial.", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora ROSMERY LILIANA QUISPE QUIROZ.

A las NUEVE horas TRICENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

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

Por tanto, ROSMERY LILIANA QUISPE QUIROZ queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las NUEVE horas con CINCUENTA 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 Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy K. Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico con cariño a:

- Dios en primer lugar, por permitirnos creer en un ser superior, el mismo que le da naturaleza divina a nuestra vida terrenal, comprendiendo que nuestra naturaleza perfectible nos permitirá encontrar la felicidad con esfuerzo y con fe.
- A mi querido hijo; quien es la fuerza que me impulsa a seguir adelante, en el trajinar de la vida profesional.
- Los niños y niñas que nos brindan en su mirada, las ansias por descubrir la vida y aprender de los adultos la experiencia buena para construir nuevas formas de convivencia humana en el futuro.

ÍNDICE

RESUMEN.	
INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO I: OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA.....	6
CAPÍTULO II: ASPECTOS GENERALES SOBRE LA CREATIVIDAD... 7	
2.1. ¿Qué es la creatividad?	7
2.2. El acto creativo	8
2.3. La creatividad es un proceso	10
2.4. Niveles de la creatividad.....	11
2.5. Aspectos que ayudan al niño a desarrollar la creatividad.....	12
2.6. Importancia del juego en el desarrollo de la creatividad.....	13
CAPÍTULO III: ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL.....	16
3.1. La escuela de educación infantil creativa	16
3.2. Estrategias innovadoras para enseñar en educación inicial	18
3.2. Estrategias lúdicas.....	20
CONCLUSIONES.....	24
REFERENCIAS CITADAS.....	25

RESUMEN

La presente monografía, se orienta a desarrollar los principales conceptos de la creatividad y su importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje; así mismo, se plantea la conceptualización de lo que significan las estrategias didácticas que permiten promover la creatividad en los niños y niñas, en el ámbito de la Educación Inicial.

La creatividad, es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que se presentan en lo académico y cotidiano.

Palabras claves: Creatividad, creatividad escolar, creatividad en infantes.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se habla de la necesidad de incrementar la creatividad como una manera para ayudar en el aprendizaje de los niños.

Si elegimos por trabajar a partir de la creatividad primero es necesario puntualizar lo que se entiende como creatividad para poder comprender el tema.

Para referirse a la creatividad, Ridao (2015) manifiesta que “Es la cualidad del ser humano que le permite generar nuevos universos, ampliando el mundo de lo posible. Esta conlleva a transformar y transformarse para vivir momentos únicos, gratificantes, reveladores, vitales, que contribuyen a la construcción de una existencia plena”. El mismo autor manifiesta que “Todos somos seres creativos, salvo aquellas personas poseen impedimentos biológicos y físicos que lo imposibilitan. Todos podemos, somos potencialmente creativos, sólo hay que encontrar el espacio que posibilite este desarrollo; otorgando la oportunidad para operar con el pensamiento divergente y convergente, ambos característicos del proceso creador”.

En la presente monografía describimos los conceptos generales de la creatividad, así como también, la utilidad de la misma en el proceso de formación de los niños y niñas de Educación Inicial.

CAPÍTULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

En la presente monografía se ha planteado como objetivos:

1.1. Objetivo General:

Reconocer la importancia de la aplicación de estrategias en niños del Nivel Inicial.

1.2. Objetivos específicos:

- Explicar a la creatividad como una actividad que se enmarca dentro de la capacidad humana.
- Explicar que la creatividad es una actividad que se encuentra desarrollándose en el ámbito escolar.
- Explicar que las estrategias lúdicas permiten desarrollar la creatividad en la edad preescolar.

CAPÍTULO II

“ASPECTOS GENERALES SOBRE LA CREATIVIDAD”

2.1.¿Qué es la creatividad?

Angulo y Ávila (2010) nos dicen que “La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene todo ser humano porque le permite hacer contacto con una parte interior que le ayuda al desarrollo de la intuición, la imaginación, la iniciativa y la percepción...” más adelante continúa “... así como en la creación de nuevas ideas o soluciones innovadoras ante cualquier tipo de problema.”

Diversos autores nos ofrecen definiciones también diversas, sin embargo, debemos exponer las siguientes:

Angulo y Ávila (2010). “La creatividad es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas” continúa “... resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano”.

Aguilera (2012). “... el término latino “creare” (crear), la creatividad ha estado siempre asociada con la imaginación, aunque no ha sido hasta el siglo XX cuando se le ha considerado como una capacidad humana en lugar de un don divino.” (p. 18)

Méndez y Ghitis (2015) manifiestan que “... la conceptualización de la creatividad ha sido abordada por seis modelos explicativos considerados por Stenberg (1999) como, el místico, el psicoanalítico, el pragmático, el psicométrico, el sociopersonal, y el cognitivo”. Más adelante manifiesta que “... la creatividad es entendida como un entrelazamiento de dos habilidades o formas de razonamiento previamente no relacionadas, argumentando que cuanto más inusual es la asociación, más creativa es la idea (Krumm, Vargas-Rubilar y Gullón, 2013).”

(DABDOUB) manifiesta que “La creatividad es uno de esos términos en los que caben muchas cosas e incluso por mucho tiempo. Entre los autores no ha existido un acuerdo generalizado sobre lo que se entiende bajo este término.” Así mismo, “La creatividad es un concepto complejo que ha sido estudiado desde diferentes disciplinas: la psicología, la antropología, la sociología y muchas más.” Además “La creatividad involucra procesos cognitivos, afectivos, neurológicos, sociales y de comunicación, entre otros, por lo que su estudio no puede abordarse desde un solo punto de vista.”

El mismo autor nos ofrece algunas características comunes de las definiciones sobre creatividad:

- Es la posibilidad de transformar la realidad.
- Presenta un carácter original.
- Requiere de habilidades cognitivas y de actitudes o disposiciones favorables por parte del individuo o grupo.
- Implica un proceso que culmina en la comunicación de la idea, hallazgo o producto a otros individuos. (p. 3)

2.2.El acto creativo

(Ferrer) “El acto creativo consiste en “ver” una relación nueva entre dos o más cosas que permita conseguir un efecto, resolver un problema o producir un determinado resultado. Ante esto consideremos, por ejemplo, la definición común de que los niños suelen ser muy creativos. Cuando se dice esto se describe el hecho de que muchas veces la imaginación infantil es capaz de asociar las cosas más disímolas. Sin embargo, debería caracterizarse más como imaginación, puesto que, típicamente, las asociaciones infantiles pueden no tener un fin ulterior.” Significa que “... no resuelven nada, o no tienen más efecto que el que consiguen del afecto de sus padres. En contraste, cuando pensamos en la creatividad adulta, siempre hablamos de una capacidad para conseguir algo, si bien no está solamente en el terreno de lo material.”, “Como lo prueban las creaciones artísticas, lo que se consigue cuando se tiene éxito es un efecto estético. Una alineación entre el que disfruta el arte y la visión del artista.” EL

autor nos dice que “Ejemplos de esto abundan en la historia artística y van desde la introducción de la corporalidad de Giotto hasta el claroscuro de Rembrandt. Aunque posiblemente nadie lo ha hecho tan sangrante- mente evidente como Picasso, cuando de unos pocos ladrillos nos descubre una mujer, o en tres abultamientos una paloma.”

Consideramos que el acto creativo es un proceso mental en donde se parte de algunas ideas elementales, a partir de las cuales se va formando una idea nueva que pretende mejorar un proceso, un producto, un procedimiento o una estrategia de trabajo, que conlleva un gran componente de creatividad.

Preparando el camino

Ángel (2015) “Es la primera escena del acto creativo, es el momento en el que te sumerges en el problema, en busca de cualquier información que pueda resultar relevante. En este momento es cuando dejas libremente vagabundear la imaginación.” – continúa el autor – “En esta etapa es de crucial importancia el ser receptivo, el saber escuchar, porque tenemos el gran problema de ponernos a pensar soluciones de manera obvia.”

Incubación

Ángel (2015) refiriéndose a la incubación dice “Ésta es la etapa en que digieres todo lo has reunido. Mientras que la preparación exige un trabajo activo, la incubación es más pasiva, un estado en que mucho de lo que sucede se desarrolla fuera de tu conciencia enfocada, en el inconsciente.” Por tanto “... la respuesta puede darse en un sueño o en un estado nebuloso, semejante al sueño, en el que estás a punto de dormirte o en cuanto te despiertas, por ello se recomienda siempre tener algo cerca donde apuntarlo.”

Soñar despiertos

Ángel (2015) manifiesta que “Cuando estamos más abiertos a la inventiva del inconsciente es en aquellos momentos en que no pensamos en nada en particular. Es por eso que «soñar despierto» es tan útil en la búsqueda de la creatividad.”- inclusiva – “Cualquier momento en que podamos soñar despiertos y relajarnos es útil para el proceso creativo: una ducha, un largo trayecto en coche, una caminata en silencio. Simplemente debemos de encontrar nuestro espacio donde poder liberarnos de la mente ocupada.”

Iluminación

Ángel (2015) finaliza el proceso del acto creativo con la siguiente apreciación: “La suerte, la inmersión y el soñar despierto llevan a la iluminación, cuando de repente se te ocurre la respuesta como salida de la nada. Ésta es la etapa que en general se lleva toda la gloria y la atención.” – pero advierte – “Pero el pensamiento solo, aunque sea todo un hallazgo revelador, todavía no es un acto creativo. La etapa final es la traducción, es decir, cuando tomas una idea y la transformas en acción.”

2.3. La creatividad es un proceso

Miguel (2015) “La creatividad no es un don que sólo algunas personas reciben, no es un regalo que reciben los artistas y se traduce en bellos poemas, cuadros de exposición, músicas que emocionan, bailes que embelesan.” – continúa – “Las personas somos creativas por naturaleza. Es una facultad innata que tenemos como seres humanos y desarrollarla depende de cada persona.” – además- “Supone encontrar soluciones a los problemas que nos vamos encontrando en nuestra vida, y que esas soluciones, esas nuevas ideas que van surgiendo aporten valor.”

Miguel (2015) manifiesta que “La creatividad es un proceso, no es algo estático, es movimiento, es aprendizaje continuo, esa es la esencia de la creatividad.”

Más adelante no dice “La fase negra es aquella en la que detectamos lo que no vale, lo que hay que destruir, desechar.” En este “... proceso creativo hay un primer paso: tomar consciencia de lo que ya no nos sirve, reconocer nuestros límites, aquello que no soy capaz de hacer. Para así, comenzar a cambiarlo. No podemos ser creativos si hacemos siempre lo mismo.”

Miguel (2015) no dice que “La segunda fase es la fase blanca. Es el momento de la imaginación, de la libertad, de la falta de juicios, de las ideas, de la fantasía, de la inspiración.” En esta parte es posible todo. “Es la fase de las

posibilidades. La sensibilidad entra en juego en esta fase. Ser sensible a los cambios, a otros puntos de vista, a otras posibilidades”.

En este proceso creativo, hay una tercera fase, Miguel (2015) y es “... imprescindible y a veces olvidada. Es la fase roja, la del oficio. Es la fase donde hay que elegir y concretar.” Además, “Escoger una idea y remangarse porque comienza el trabajo. Es el momento del estudio, de la experimentación, del “prueba y error”, de la constancia, la disciplina, de entrar en contacto con la materia.”

2.4. Niveles de creatividad

Ávalos (2006) cita a Taylor (1959), quien propone diversos niveles de creatividad:

Creatividad expresiva. Expresión independiente, donde los conocimientos, originalidad, y la calidad del producto, no son tan importantes como el proceso de crear, por ejemplo, los dibujos y cuadros espontáneos de los niños.

Creatividad productiva. Productos artísticos o científicos en los que existe una tendencia a controlar la actividad libre y a desarrollar técnicas para la fabricación de productos acabados.

Creatividad inventiva. Ejemplos de creatividad en las que intervienen el ingenio nos los proporcionan los exploradores, inventores, descubridores, del uso de materiales, métodos, medios y técnicas.

Creatividad innovadora. Perfeccionamiento a través de modificaciones que implican conocimientos conceptuales.

Creatividad emergente. Desarrollo de principios o supuestos totalmente nuevos, alrededor de los cuales florecen nuevas escuelas de arte, literarias, musicales, científicas, etc.

2.5. Aspectos que ayudan al niño a desarrollar la creatividad

Cemades (2008) explica que “El juego es la base del desarrollo de su aprendizaje. El niño observa su entorno, lo va asimilando según sus capacidades, y a través del juego va interpretando y acomodando lo observado.” – sin embargo, resalta – “Pero no basta con dejarle jugar o proporcionarle cantidades de juegos.”, “Es necesario crear un ambiente que estimule al niño a investigar, imaginar y manipular, que le permita dar sus propias respuestas, donde el adulto le oriente teniendo en cuenta las ideas del niño”.

Cemades (2008) “Cuando hablamos de libertad en las aulas, los profesores nos asustamos y lo traducimos en caos (...) Creo que debe ser todo lo contrario; para tener libertad, el niño debe conocer las reglas que rigen la clase, los límites.” – refiriéndose al niño manifiesta – “De este modo él se sentirá más seguro, y será capaz de crear sin temor a ser reprendido. Dejando al niño elegir su propia vía, evitamos muchas frustraciones y fracasos, que frecuentemente abocan en indisciplina.”

La creatividad requiere de ciertas condiciones para poder desarrollarla como una actividad en el aula, de tal manera que los niños puedan ejercerla, Izquierdo, Jaimes y Meladze (2018) citan a Marín y Tesillo (2015) quienes propusieron diversos principios de acción o condiciones metodológicas que son necesarias para desarrollar la creatividad que a continuación presentamos:

Ambiente innovador. Se refiere a generar un ambiente propicio para desarrollar pensamiento creativo. Por lo tanto, se sugiere que las actividades propuestas incluyan elementos novedosos. (p. 26)

Niveles de dificultad. Es importante incluir diversos niveles de dificultad; al comienzo, se debe ofrecer al niño tareas de menor complejidad para que comprenda que hacer y qué curso de acción debe seguir. (p. 27)

Restricciones. Son las condiciones especiales que se aplican durante el proceso de creación, con el fin de dirigir a los niños para que no solo usen las representaciones o asociaciones ya conocidas. (p. 27)

Metacognición. Se define como: “el conocimiento que se tiene y el control que se ejerce sobre el propio aprendizaje y, en general, sobre la propia actividad cognitiva.” (p. 27)

Motivación. “Se debe promover la confianza en los niños para perder el miedo a ser creativos, tratando que en el desarrollo de las tareas exploren nuevas alternativas de solución que los conduzcan a resultados cada vez más novedosos y creativos.” (p. 28)

2.6. Importancia del juego en el desarrollo de la creatividad

Con respecto a la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad, Morales y Medrano (2015) manifiestan que “El aprendizaje creativo favorece el establecimiento de conexiones entre diferentes disciplinas y áreas de conocimiento, así como el trabajo conjunto entre profesores y alumnos.”

Además, menciona que “Los proyectos y los recursos de carácter interdisciplinario que se han desarrollado en el área de educación artística han contribuido especialmente al fomento del aprendizaje creativo en las diferentes etapas escolares.” Sin embargo, “... además, han permitido la adaptación del currículo a la experiencia, las expectativas y los intereses del individuo y de la comunidad.” (66)

Morales y Medrano (2015) dicen que “El juego es una de las actividades del ser humano que, en mayor grado, abre espacios para la creatividad individual y social.”, “Desde la infancia hasta la edad adulta el juego es un estímulo para la imaginación hasta el punto que, como sugiere Bernard Shaw, no dejamos de jugar porque nos hayamos hecho viejos, sino que nos hacemos viejos porque hemos dejado de jugar.” Ellos manifiestan que “Existen distintos tipos de juegos: algunos pueden estimular la creatividad más que otros. ¿juego y creatividad comparte algún aspecto con la creatividad? los juegos son recursos utilizados habitualmente desde la educación infantil hasta la formación de adultos...” y “... porque entre otras cosas, favorecen la desinhibición, permiten romper

esquemas previos y relativizan el éxito y el fracaso. En este sentido, “el juego es una forma de aprendizaje creativo”

Morales y Medrano (2015) afirman que “Un aprendizaje creativo debe contribuir al aprendizaje autónomo y personalizado. la escuela, desde los primeros momentos de la escolaridad, ayudara al alumnado a ser capaz de decidir de forma independiente y responsable, infundirá en el afán y el placer de aprender...” a la vez “... le invitara a despertar la curiosidad y el deseo de saber y le motivara, en fundación de sus capacidades e intereses, hacia una determinada área de conocimiento.”

Finalmente afirman Morales y Medrano (2015) “... debemos apostar por una educación básica de calidad que invite a formarnos permanentemente, que nos permita abordar con eficacia tanto lo desconocido como aquellos problemas que se presenten a lo largo de nuestra vida.” Confirman además que “... el sistema educativo debe capacitarnos para la vida cotidiana y potenciar la satisfacción permanente de experimentar y ensayar cosas nuevas.” y “Es preciso diseñar programas de formación en función de propuestas metodológicas innovadoras en las que la creatividad y la autoestima conduzcan e impulsen la idea de que “el aprendizaje creativo se desarrolla a lo largo de la vida”

CAPÍTULO II

“ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”

3.1. La Institución Educativa de Educación infantil creativa

Gisbert (2018) “Partiendo de esta realidad ¿Qué papel juega la escuela de infantil? En primer lugar, es evidente que debemos intentar educar niños creativos y capaces de resolver problemas por sí mismos...”, por tal razón “... los educadores debemos buscar una metodología que permita llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje que estimule la creatividad.”

En la actualidad de está desarrollando una postura constructivista en las instituciones educativas. Gisbert (2018) “La palabra refleja la idea en la que se basa, dejar que el niño construya su propio aprendizaje, su propio pensamiento.” Por eso “... es necesario crear un clima en la escuela de libertad de búsqueda de información e investigación, con un guía, el maestro, que le proporcione materiales necesarios, le apoye y le oriente en su búsqueda.”

El mismo autor manifiesta que “... cualquier metodología que se pretenda llevar a cabo va a depender en gran medida del profesor, de su ideología, formación, capacidad y características propias.” Entonces, “El docente debe creer lo que está haciendo, debe ser reflexivo, y abierto a los cambios necesarios que le permitan obtener los resultados deseados.” Y para eso el maestro “... debe prepararse tanto teóricamente como en la práctica, aprendiendo a observar el proceso que se lleva a cabo en su aula. Si esto no ocurre, toda teoría educativa o metodología que se pretenda aplicar en educación está abocada al fracaso.”

En otro momento, el autor de la referencia manifiesta que “Una vez que el maestro ha tomado conciencia de la importancia de la creatividad, debe formarse y prepararse para llevar a cabo este tipo de proceso.” Además, “No basta con incluir la educación artística en el currículo de infantil ya que, incluso estas materias se pueden enseñar desde un punto de vista creativo y estimulador o, por el contrario, no dar cabida a la fantasía y la creación propia, siendo la repetición o copia el único ejercicio permitido.”

Refiriéndose a los maestros, Mendoza (2001) manifiesta “En la medida en que un sujeto se conozca profundamente a sí mismo y valore de forma estable y adecuada los distintos contenidos y funciones de su personalidad, estará más capacitado para plantearse objetivos y metas que impliquen una proyección futura con carácter mediato” es le conducirá a “... un nivel de aspiración acorde con sus posibilidades reales, así como para realizar esfuerzos volitivos conscientes y estables para alcanzar sus objetivos.” y “Difícilmente una persona insegura de sus capacidades y posibilidades, con una autovaloración inestable o inadecuada será capaz de plantearse la tarea de buscar nuevos problemas o de crear algo nuevo, en cualquier esfera de la actividad humana.”

Mendoza (2001) “Tal como se ha dicho estos son elementos teóricos que subyacen y caracterizan a un ejercicio docente creativo, pero, no podemos olvidar el escenario fundamental en donde se ponen en práctica esas actitudes, la escuela y sus múltiples y variadas interacciones entre todos sus actores, uno de ellos, el docente.” (p. 272)

3.2. Estrategias innovadoras para enseñar en educación inicial

Tendencias (2014) no dice que “Los primeros años son cruciales en la educación de los niños. Por eso se recomienda motivar desde muy temprano habilidades como el pensamiento crítico.”

Tendencias (2014) afirma “El jardín infantil o el preescolar son unas de las primeras experiencias de aprendizaje a las que acceden los niños. Todo lo que ocurre en estos espacios va a incidir en el futuro de su proceso educativo: desde

los contenidos y actividades que realizan hasta los retos de socializar y compartir con los demás.” Incide que “De ahí que algunos profesores hayan destacado la importancia de esta etapa inicial y recomienden estrategias innovadoras para la enseñanza en preescolar, teniendo en cuenta las complejidades de un mundo permeado por la tecnología al cual los niños tienen acceso cada vez más temprano.”

Manifiesta el autor “El objetivo es lograr un modelo de educación que responda a las necesidades y primeras inquietudes de los niños. Una de las recomendaciones del portal educativo Early Childhood Teacher es motivar la participación en clase y la interacción entre los estudiantes.” Por lo tanto “El consejo es generar espacios para que los niños puedan discutir los contenidos en grupo y así todos hagan parte de la actividad. La idea es que el maestro se convierta en una especie de facilitador para el aprendizaje.”

De esta manera continua el autor “Así los estudiantes empezarán a comprometerse con su propio proceso educativo y a ser parte activa del mismo. Una actitud que puede fortalecerse si se establecen metas individuales. Los profesores pueden preguntarle a cada niño sobre su desempeño en determinadas áreas y entre los dos definir un objetivo. La retroalimentación para alcanzar este logro es fundamental y necesita del acompañamiento docente.”

García (2014) “Explica que en las actividades está la clave para que los estudiantes estén cada vez más motivados. Una asignación como crear un afiche con los materiales disponibles en el salón promueve su imaginación y creatividad. Edutopia les recomienda a los maestros que les propongan a sus alumnos unos pasos a seguir y luego les permitan crear sin mayor interferencia.”

García (2014) explica además que “Los expertos coinciden en la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de los primeros años. Por eso debe ser el protagonista en la mayoría de actividades dirigidas y debe contar con materiales que lo estimulen naturalmente como juguetes, una pequeña biblioteca, bloques para armar, marcadores, colores y cartulinas para dibujar.”

Además, dice el autor “El aula debe ser un espacio para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación, la colaboración y la responsabilidad a través de actividades como juegos matemáticos y cuentos sencillos.” Puesto que “El profesor puede plantear problemas de la vida real, como la contaminación de agua, el reciclaje o los perros que no tienen hogar, para que sus alumnos busquen soluciones en las que puedan aplicar no solo sus conocimientos sino sus habilidades. El objetivo es que desde muy pequeños sepan que pueden ser agentes de cambio en el lugar en el que viven. Esto los llevará a apropiarse más de sus espacios.”

Por otro lado, García (2014) Además, “... si se crea un proyecto para responder a una problemática real en la que el niño está interesado, se le pueden enseñar contenidos de diversas materias en una sola actividad.” Y que se “Puede profundizar en los conceptos a través de la experiencia y va a estar motivado a aprender y a preguntar sobre el tema. De nuevo, el docente desempeña un papel de facilitador y puede promover que el estudiante aprenda habilidades que le serán útiles en el futuro.”

Barbosa (2018) cita a Csikszentmihalyi (1998) quien “... plantea un modelo de sistemas, en donde la creatividad es producto de una serie de condiciones sociales que intervienen directamente en el desarrollo del aprendizaje; así pues, considera que la «creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación» (p. 21),” lo que quiere “... decir que la creatividad está determinada no solo por el potencial humano, sino por la relación que la persona tiene con su contexto. Por tanto, a medida que la sociedad se transforma, las personas también.”

3.3.Estrategias lúdicas

Barrio (2016) manifiesta que “Desde la prehistoria todos los mamíferos usaron el juego como medio para ayudar a las crías de diferentes especies a aprender habilidades y destrezas útiles para su supervivencia. Lo mismo sucede

en el ser humano.” Y que “Desde su existencia, la práctica lúdica sirvió para lograr sobreponerse y anticiparse a los diferentes retos que le planteaba la vida (caza, pesca, luchas, etc.).” De esta manera “... en este marco que van surgiendo múltiples prácticas lúdicas, creadas por el hombre a partir de tareas utilitarias, de rituales (fúnebres en la mayoría de los casos), entre otros.”, “El mejor ejemplo lo tenemos en el juego de pelota de las culturas centroamericanas, Azteca y Maya, en las que se luchaba por la victoria a modo de ofrenda a los dioses, y dado que no tenían muchas protecciones, cada juego era una pequeña sangría. Y así con muchas otras prácticas creadas por el hombre.”

Barrio (2016) “Para la práctica docente, así como en el día a día, nuestras niñas y niños van aprendiendo sus habilidades utilitarias (además de las planteadas en el currículum oficial y en el oculto) usando el juego; juego que, por otro lado, crean ellos mismos, no nosotros.” Por otro lado, dice “Los bebés son el mejor ejemplo de este aprendizaje espontáneo, a través de actividades que ellos mismos desarrollan dando rienda suelta a su creatividad, con juegos y tareas que ni nos podríamos imaginar.”

Velázquez, Remolina y Calle (2010) plantean que “Los ambientes educativos se han caracterizado porque incorporan en su proceso la dimensión lúdica, la cual ha permitido al individuo su autocreación como sujeto de la cultura, de acuerdo con lo que señala Huizinga (1987): la Cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, y para adoptar una actitud lúdica.”

Velázquez, Remolina y Calle (2010) “Asimismo, ésta da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertinencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y permea los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente, que permite relacionar pensamientos para generar nuevos.”

Chacón y Pissani (2017) citan a Según Ortiz, A. (2005) en su libro *Didáctica Lúdica*, para manifestar que “... las estrategias didáctico-lúdicas son estrategias de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para

el desarrollo, monitorea y detecta 55 las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.”

Más adelante el mismo autor manifiesta que “Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.”

Chacón y Pissani (2017) “En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicossensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.” (55)

Sánchez y Morales (2017) manifiesta que “La lúdica es la necesidad de expresarse, de mostrar sentimientos, sensaciones y emociones; es el deseo de crear o producir con el propósito de divertirse o hallarle sentido agradable a lo que se hace. La lúdica permite gozar con lo que se realiza; genera placer, pero también conocimiento (MEN, 2009, p. 62).” sigue “La lúdica reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando, mediante el cual se construye conocimiento e interacción, asimismo reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, cultural y escolar. (MEN, 1998, p. 31)” (p. 69)

Jiménez (2003), manifiesta que “... la lúdica debe de ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego.” , “Ahora bien, estas experiencias son dimensiones transversales que abarcan toda la vida; no son prácticas, ni actividades; no es una ciencia, ni una disciplina, y menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.”, “Por consiguiente, la

lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.”

Jiménez (2003), nos dice que “Igualmente, es necesario resaltar que los procesos lúdicos son una serie de actitudes y predisposiciones que involucra la corporalidad humana; son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano.” además “Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique acciones simbólicas e imaginarias como el juego.” Más adelante, “Las experiencias culturales ligadas a la lúdica en sentido biológico, son las que producen mayor secreción cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas.”

Por otro lado “Estas moléculas mensajeras según la neurociencia, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano (Jiménez, 2003).

Gómez, Molano y Rodríguez (2015) comentan “Por consiguiente es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente intrauterino para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familia, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un solo mundo el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus pre saberes.”

CONCLUSIONES

PRIMERA: La creatividad, es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que se presentan en lo académico y cotidiano.

SEGUNDA: Actualmente se está llevando a cabo en las escuelas un modelo educativo basado en el constructivismo. La palabra refleja la idea en la que se basa, dejar que el niño construya su propio aprendizaje, su propio pensamiento. Para ello es necesario crear un clima en la escuela de libertad de búsqueda de información e investigación, con un guía, el maestro, que le proporcione materiales necesarios, le apoye y le oriente en su búsqueda.

TERCERA: El desarrollo de la creatividad en el ser humano va inmerso en el desarrollo mismo del niño, forma parte del mismo proceso, de los mismos estadios por los que pasa todo hombre en su proceso de maduración y se ve afectado por las mismas influencias ambientales de éste. La forma en que la conducta del sujeto, en su producción en general y en su forma de enfrentar los diversos problemas vitales. Así mismo está demostrado que las estrategias lúdicas permiten promover la creatividad en los estudiantes de preescolar, porque dinamiza las manifestaciones naturales de los niños y niñas, en torno al juego, que caracteriza al ser humano en su primera etapa de vida.

REFERENCIAS CITADAS

- Ridao, A. (2015). Creatividad en educación inicial: caminos en juego. Recuperado de:
http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/educacio_i_nicial.htm
- Angulo, P. y Ávila, L. (2010). “Desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar”. Recuperado de:
http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps_616.pdf
- Aguilera, R. (2012). Creatividad. Recuperado de:
<https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/181399/Cap.+II+Creatividad.pdf?sequence=2>
- Méndez, M. y Ghitis, T. (2015). La creatividad: Un proceso cognitivo, pilar de la educación. Recuperado de:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052015000200009
- Miguel, J. (2015). La creatividad como proceso. Recuperado de:
<http://www.aprendemostodos.com/la-creatividad-como-proceso/>
- Ávalos, L. (2006). El desarrollo de la creatividad en el niño de preescolar. Tesina para obtener el título de Licenciado en Educación. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de:
<http://200.23.113.51/pdf/24384.pdf>
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. Recuperado de:
<http://creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>

- Izquierdo, R., Jaimes, J. y Meladze, M. (2018). Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 años). Trabajo para obtener el Grado de Magister en Educación. Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/35171/Tesis%20Doc%20Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morales, N. y Medrano, E. (2015) La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación, especialidad Educación Inicial. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- (DABDOUB). La creatividad en la escuela. México. Recuperado de: <http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf>
- Mendoza, Y. (2001). El maestro creativo. Algunas reflexiones en torno a su existencia. Venezuela. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35651502.pdf>
- Tendencias (2014). Estrategias innovadoras para enseñar en preescolar. Recuperado de: <https://www.semana.com/educacion/articulo/estrategias-innovadoras-para-ensenar-en-preescolar/411813-3>
- Estrategias innovadoras para enseñar en preescolar. Recuperado de: <https://www.semana.com/educacion/articulo/estrategias-innovadoras-para-ensenar-en-preescolar/411813-3>
- Gisbert, V. (2018). La creatividad musical como herramienta educativa para el cambio social. Recuperado de: <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/27/2.La%20creatividad%20musical%20como%20herramienta%20educativa%20para%20el%20cambio%20social.pdf>

- Velázquez, Remolina y Calle (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>
- García, E. (2014). Práctica innovadora: 5 estrategias para el aula de aprendizaje temprano. Recuperado de: <https://www.edutopia.org/blog/strategies-for-early-learning-classroom-elizabeth-garcia>
- Barrio, J. (2016). El juego como medio de desarrollo de la creatividad. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documentos/para_el_aula_19/pea_019_0011.pdf
- Chacón, S. y Pissani, L. (2017) Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial. Tesis para obtener el Título de Licenciadas en Educación, Especialidad Educación Inicial. Recuperado de: <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1003/BC-TES-5767.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Six Strategies for 21st Century Early Childhood Teachers. Recuperado de: <https://www.earlychildhoodteacher.org/blog/six-strategies-for-21st-century-early-childhood-teachers/>
- Innovative Practice: 5 Strategies for the Early Learning Classroom. Recuperado de: <https://www.edutopia.org/blog/strategies-for-early-learning-classroom-elizabeth-garcia>
- Angulo, P. y Ávila, L. (2010). “Desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar”. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>
- La creatividad como proceso. Recuperado de: <http://www.aprendemostodos.com/la-creatividad-como-proceso/>

- Vásquez, J. La creatividad y la intervención en educación infantil. Recuperado de:
<http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf>
- Velásquez, B. (1010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>
- Creatividad y Sociedad (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. Recuperado de:
<http://creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>
- Ángel, M. (2015). Etapas del acto creativo. Recuperado de:
<http://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/etapas-del-acto-creativo/>
- Sánchez, M. y Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n26/2145-9444-zop-26-00061.pdf>

Estrategias para desarrollar la creatividad en niños de educación inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	documents.mx Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Gimnasio Campestre Trabajo del estudiante	2%
3	programacreate.blogspot.com Fuente de Internet	2%
4	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.scielo.org.co Fuente de Internet	1%
7	www.aprendemostodos.com Fuente de Internet	1%
8	ddd.uab.cat Fuente de Internet	1%

9	issuu.com Fuente de Internet	1%
10	www.marielo.es Fuente de Internet	1%
11	Submitted to CONACYT Trabajo del estudiante	1%
12	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo