

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los legos como medio de creatividad en educación inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación inicial

Autor:

Tania Paola Farfán Vegas

Chincha– Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los legos como medio de creatividad en educación inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Chincha – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los legos como medio de creatividad en educación inicial.

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

Tania Paola Farfán Vegas (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

Chincha – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO


Chincha, a los veintisiete días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio José Pardo y Barreda, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Los legos como medio de creatividad en educación inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **FARFÁN VEGAS TANIA PAOLA**

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

Por tanto, **FARFÁN VEGAS TANIA PAOLA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

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


Dr. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Rod Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07038746

Los legos como medio de creatividad en educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

22% INDICE DE SIMILITUD	22% FUENTES DE INTERNET	0% PUBLICACIONES	13% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	www.slideshare.net Fuente de Internet	7%
2	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	3%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	clubivanchukpollo.blogspot.com Fuente de Internet	2%
5	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
6	1library.co Fuente de Internet	1%
7	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	blog.edacom.mx Fuente de Internet	1%
9	cristina-baudetemas.blogspot.com Fuente de Internet	1%



10	dineroclub.net Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	< 1 %
12	Submitted to Universidad de Costa Rica Trabajo del estudiante	< 1 %
13	moam.info Fuente de Internet	< 1 %
14	prezi.com Fuente de Internet	< 1 %
15	www.berocam.es Fuente de Internet	< 1 %
16	www.scribd.com Fuente de Internet	< 1 %

Excluir citas Activo
 Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
(Asesor)

DEDICATORIA.

Agradecimiento infinito a mis hijas y mi esposo por el apoyo constante y continuo en el avance de mi carrera profesional

ÍNDICE

DEDICATORIA	4
ÍNDICE	5
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO II: EL JUEGO Y LOS LEGOS EN EDUCACIÓN	12
2.1. El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza	12
2.2. Legos: historia y orígenes	13
2.3. Beneficios de jugar y aprender con piezas de legos	14
2.4. Los ladrillos legos y el desarrollo de habilidades	14
CAPÍTULO III: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	17
3.1. Consideraciones sobre la creatividad	17
3.2. La creatividad y su influencia en el desarrollo de la personalidad	19
3.3. Teorías psicológicas y sus aportes a la creatividad	20
3.4. Realidad problemática de la creatividad	24
3.5. Desarrollo de la creatividad en niños y niñas: preescolar	26
CAPÍTULO IV: LOS LEGOS Y LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL	27
4.1. Juego con objetos	27
4.2. Un docente comprometido mejora las condiciones del entorno educativo	28
4.3. Condiciones generales para el nivel de educación inicial	29
4.4. Sets de lego education para preescolar	31
CONCLUSIONES	33
RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS	35

RESUMEN

El trabajo académico aborda lo concerniente al uso del lego en el ámbito educativo y lo importante de la creatividad en los niños y niñas de Educación Inicial. Es la creatividad una de las preocupaciones iniciales de los padres de familia y una labor titánica de los docentes, quienes buscan las estrategias necesarias para procurar su desarrollo. Como actividad familiar, se provee de diversidad de juegos a los hijos e hijas, sin nociones pedagógicas; corriendo el riesgo que sature o aburra al menor. Sin embargo, la escuela supone el uso apropiado de los juegos, que, de acuerdo a los diversos aportes, brinda desarrollos satisfactorios de varias habilidades en los estudiantes.

PALABRAS CLAVE: Lego, creatividad, educación.

ABSTRACT

The academic work deals with what concerns the use of Lego in the educational field and the importance of creativity in children of Initial Education. Creativity is one of the initial concerns of parents and a titanic task of teachers, who seek the necessary strategies to ensure its development. As a family activity, a diversity of games is provided to the sons and daughters, without pedagogical notions; running the risk of saturating or boring the minor. However, the school assumes the appropriate use of games, which, according to various contributions, provides satisfactory development of various skills in students.

KEY WORDS: Lego, creativity, education.

INTRODUCCIÓN

Son muchos los estudios que se hacen en la educación para mejorar sus resultados, los mismos que van desde experimentos psicológicos y tecnológicos hasta imposiciones políticas coyunturales, todo ello, con la preocupación permanente de buscar los paradigmas más apropiados para la formación de las personas y el desarrollo de sus habilidades.

En cuanto a materiales se refiere, se han empleado maquetas, láminas, ordenadores, entre otros, con fines de estimulación y recreación en actividades curriculares. Específicamente en el nivel de educación inicial, en la actualidad, se ha dado un impulso notable en el uso del lego, material de ayuda constante que procura el desarrollo de diferentes habilidades en los niños y niñas y que su uso se va incrementando hasta la etapa de educación superior, al plantear retos de fabricación de modelos robóticos con el uso de este juego.

Es la escuela y la labor docente quienes deben replantear sus actividades para asegurar el desarrollo de las diversas habilidades de las personas, entre ellas, la creatividad, la misma que debe estimularse a temprana edad con los materiales y estrategias idóneas.

En el primer capítulo, se proponen los objetivos de acuerdo a la investigación, los mismos que están determinados por el desconocimiento de la utilidad pedagógica del lego en el desarrollo de la creatividad.

En el segundo capítulo, se abordan lo relacionado al juego, el lego y sus fundamentos teóricos; que van desde sus características principales hasta su aplicación etaria.

En el tercer capítulo, se abordan los aspectos de la creatividad y sus formas de desarrollo, incidiendo en algunas consideraciones científicas y técnicas.

En el cuarto capítulo, se analiza el uso del lego en el desarrollo de la creatividad y otras habilidades en niños y niñas de educación inicial, teniendo en cuenta las disposiciones de las autoridades educativas.

Como punto final, se brinda el agradecimiento correspondiente a la Universidad Nacional de Tumbes, por permitir acceder a la segunda especialidad y formarnos en esta institución licenciada por SUNEDU. Asimismo, se presentan las conclusiones relacionadas al uso de los legos como medio de creatividad y consideraciones para los lectores, especialmente docentes del nivel de educación inicial.

Objetivo General

Explicar los aportes técnicos del uso del lego en el desarrollo de la creatividad en educación inicial.

Objetivos Específicos

Describir las características y trascendencia del juego y los legos como medio de desarrollo de habilidades cognitivas.

Describir los fundamentos teóricos de la creatividad, según los grupos etarios, reconociendo sus características básicas.

Promover el uso de los legos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de educación inicial.

CAPITULO I

EL JUEGO Y LOS LEGOS EN EDUCACIÓN

1.1. El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza

El juego es una de las expresiones más inmediatas del ser humano desde los primeros años de su existencia, el mismo que le permite afianzar sus destrezas físicas y cognitivas, como una actividad natural. Con el paso de los años, al iniciar el logro de aprendizajes para el sistema educativo, este adquiere una dimensión didáctica y pedagógica.

Al respecto sobre el juego, la UNICEF (2018) sostiene:

En los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico... Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje (p.20).

1.2 Legos: Historia y Orígenes

Los legos son uno de los juguetes muy solicitados por los padres de familia para estimular el desarrollo de habilidades cognitivas de sus menores hijos, es decir, para que aprendan nociones básicas como jugando.

Guioteca (2015) El fabricante de juguetes danés Lego es conocido en todo el mundo por sus piezas de construcción de plástico que se pueden conectar para crear una variedad de figuras. El nombre "lego" fue acuñado por la compañía en 1934 y se deriva del proverbio danés "leg godt", que se traduce como "jugar bien". Ole Kirk Kristiansen inició este negocio de juguetes danés en 1932.

Sin embargo, Lego no siempre fue un sistema de bloques de construcción de plástico. Sus inicios tuvieron lugar en el modesto estudio de Kristiansen, carpintero de profesión. Con el tiempo, su compañía creativa se convertiría en una de las empresas de juguetes de mayor reputación en el mundo, que ahora está dirigida por su nieto Kjeld Kirk Kristiansen.

Las primeras unidades construibles de LEGO aparecieron entre 1961 y 1962, lo que permitió la construcción de automóviles, camiones, autobuses y otros vehículos utilizando las piezas nuevas.

Una de las líneas de productos más populares de Lego, el sistema ferroviario, debutó en 1966. El motor de 4,5 voltios utilizado en los primeros trenes se cambió a un motor de 12 voltios dos años después.

El negocio avanzó tanto que en 1968 se enviaron más de 18 millones de juegos de Lego.

Lego ha mantenido su popularidad en los últimos años, con sólidas cifras de ingresos en el mercado. En la segunda mitad de 2014, Lego superó a Mattel y Hasbro como el mayor fabricante de juguetes del mundo. Los ingresos de la compañía crecieron un 11% como resultado de sus películas y productos relacionados.

La película de Lego, por otro lado, se estrenó en febrero del año pasado y hasta ahora ha recaudado alrededor de \$260 millones. Hizo \$ 69 millones durante su primer fin de semana. (párr. 1-2)

1.3. Beneficios de jugar y aprender con piezas de legos

La diversidad de juguetes que ayuden a desarrollar las habilidades del ser humano, hoy más que nunca, son innumerables. Varían en diseños y propósitos, entre los cuales se pueden ubicar las piezas de legos, los mismos que, de acuerdo a los expertos, es recomendable para la persona desde la etapa de EBR hasta los primeros años de la educación superior.

1.4 Los ladrillos legos y el desarrollo de habilidades

EVDUCA (2018) El mejor método para que los niños aprendan, crezcan y nunca dejen de divertirse es con bloques de Lego. Este tipo de juguete de bloques ha tenido tal repercusión que actualmente existen películas, videojuegos y una serie de servicios y bienes adicionales basados en él.

Es fascinante saber que, en las escuelas modernas, los bloques son necesarios en las clases de preescolar para estimular a los jóvenes estudiantes además de ayudarlos a aprender y divertirse. Sin embargo, no debemos pasar por alto el hecho de que tanto niños como adultos pueden beneficiarse y aprender de ellos.

Dos de sus cualidades destacadas son el apoyo al desarrollo del talento y la rápida resolución de incidencias, para ello nos brindan sus múltiples ventajas:

a) Ayuda en el desarrollo de habilidades matemáticas: porque con frecuencia debes fraccionar y medir las partes que necesitas para armar la figura deseada.

b) Genera conciencia espacial: usar bloques para construir implica comprender cómo usar el espacio de manera efectiva. Desarrollas la habilidad de distribuirlo de forma simétrica y adecuada para producir una figura proporcionada.

c) Brinda fortalecimiento al razonamiento: porque cuando tienes un número en mente, debes planificar cuidadosamente todos los pasos que se deben dar para alcanzar tu objetivo. Para que la figura quede como se esperaba, el niño debe encontrar una solución cuando no puede ver con claridad su creación.

d) Fomentan la creatividad: porque puedes construir cualquier cosa que te venga a la mente, incluidos vehículos, fortalezas, estructuras, tus seres queridos o animales, o incluso tus propios inventos.

e) Contribuye con la concentración: dado que construir las estructuras que desea requiere una concentración intensa, los juguetes de Lego son muy útiles para mejorar su atención o la de sus hijos.

f) Brinda mayor seguridad en uno mismo: cuando te enfrentas al desafío de construir una figura de lego, debes tener fe en tus habilidades y, una vez construida, demuestras que con tiempo y esfuerzo puedes lograr cualquier cosa que te propongas.

g) Tienen una cualidad emocional que no debemos pasar por alto porque permite a los más pequeños de la casa escapar de la monotonía y el estrés que conllevan las responsabilidades. Al calmar la mente y, por qué no, llenarla de ideas y energías edificantes, les ayuda a reducir la ansiedad.

h) Mejoran la motricidad fina Al usar sus dedos para armar las construcciones que han imaginado.

i) Aumentan la sociabilidad en los niños: lo que fomenta el trabajo en equipo y mejora sus habilidades sociales, es importante destacar cómo estos juegos se están volviendo más frecuentes en las escuelas. (párr. 1-2)

CAPÍTULO II

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

2.1 Consideraciones sobre la creatividad

Vázquez (2011) La creatividad deriva del término americano “creativity”. Imaginación es una palabra que muchos escritores usan cuando hablan de creatividad. Teniendo en cuenta la definición de "imagoetimológica" (creación gráfica espacial). Además, el término "imaginación" evoca personajes fuera de lo común; en otras palabras, evoca conceptos caóticos e ilógicos. Sin embargo, el término "imaginación" no capta por completo el significado de "creatividad", por lo que algunos escritores prefieren no usar este sinónimo obvio. En este sentido, describiríamos la creatividad como una actitud que poseen todas las personas, unas más o menos desarrolladas que otras, para generar ideas y soluciones originales. Por lo tanto, el proceso de ser creativo implica presentar claramente un problema a la mente (ya sea a través de la imaginación, la visualización, la suposición o la meditación, por ejemplo) y luego proponer o inventar una idea, concepto, noción o esquema a lo largo de la novela, líneas no convencionales. Sin embargo, es importante recordar que la palabra “creatividad” ha despertado la curiosidad de muchos investigadores, quienes aún no han podido definirla con precisión. Esto confirma la amplitud y profundidad del intrincado mundo de la creatividad. (p.2)

El Ministerio de Educación de Perú, en estos últimos 10 años, ha tratado de conjugar esfuerzos para desarrollar las capacidades fundamentales de ser humano, entre las que destaca la creatividad. Sin embargo, se plantean aspectos teóricos mediáticos, carente de procesos a largo plazo, incidiendo en estrategias didácticas pertinentes para el trabajo con estudiantes.

En este sentido, la creatividad es uno de esos conceptos que engloba una amplia gama de ideas e incluso dura un período muy largo. No ha habido un consenso entre los autores en cuanto a lo que significa esta frase. El concepto de creatividad se

ha investigado desde muchas perspectivas disciplinarias, incluidas la psicología, la antropología, la sociología y muchas más. Como la creatividad involucra una variedad de procesos cognitivos, afectivos, neurológicos, sociales y de comunicación, no puede estudiarse desde una única perspectiva. Por ello, se indica los aspectos fundamentales con respecto a la creatividad:

- 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.

Dado que siempre ha sido parte de la condición humana, la creatividad es la fuerza detrás de la evolución humana. La realidad puede mejorarse y modificarse a través de la creatividad. Los niños y jóvenes pueden estar mejor preparados para adaptarse a un mundo que cambia constantemente y cambia rápidamente si desarrollan habilidades y actitudes creativas. Teniendo en cuenta que esta oración menciona "adaptación", puede parecer contradictorio. La adaptación a la que nos referimos, sin embargo, implica un proceso dinámico más que una respuesta pasiva de conformismo a los cambios porque cuando hablamos de creatividad, implícitamente hablamos de flexibilidad. Encontramos felicidad, alegría y mayores grados de realización personal a través de la creatividad. Mejoramos nuestra calidad de vida al usar nuestra creatividad en una variedad de formas. Esto es cierto no solo porque somos capaces de satisfacer una necesidad particular, sino también porque nos ofrece la oportunidad de darle un propósito a nuestra vida, aumenta nuestra confianza en nosotros mismos y nos hace sentir más competentes. La trascendencia es alcanzable a través de la creatividad. Nos da la oportunidad de impactar a quienes nos rodean a través de nuestros esfuerzos creativos. Se transforman en nuevas posibilidades y realidades, no solo para nosotros, sino también para los demás, ya que podemos mejorar el mundo interactuando con las personas y cultivando la creatividad a través de nuestras actitudes y comportamientos. Al hacerlo, servimos a la humanidad de alguna manera. Un marco de referencia, una colección de habilidades y actitudes que nos permiten reaccionar ante situaciones imprevistas y en constante evolución en nuestras vidas son todas

partes de la creatividad. Al permitirnos ver la vida a través de varios lentes y, por lo tanto, ampliar para siempre nuestras posibilidades, la creatividad es un recurso valioso.

2.2 La creatividad y su influencia en el desarrollo de la personalidad

En los tiempos actuales hablar de creatividad encierra muchas consideraciones, entre las que destacan las filosóficas, psicológicas y, por supuesto, pedagógicas que atañe al presente trabajo académico. Específicamente en Perú, el aspecto de creatividad se aborda como cuestiones principistas y burocráticas, alejada diametralmente de la realidad que se observa en las aulas. Docentes con limitaciones técnico – pedagógicas y estudiantes con poca originalidad y desmotivados a poner en práctica la poca o escasa creatividad que se desarrolla.

Medina, Velázquez, Alhuay y Aguirre (2016) Los niños en particular, como futuros ciudadanos que tendrán que lidiar con un mundo que cambia rápidamente y que requiere saber resolver problemas y aportar conocimientos significativos en una variedad de contextos de la vida, necesitan ser creativos como un componente fundamental que influye en el desarrollo integral de su personalidad. . dónde están, actividad. Siendo una palabra polisémica creada por numerosos teóricos, tanto clásicos como cada vez más contemporáneos, que la asumen desde diferentes perspectivas, es un trabajo necesario pero desafiante para el docente comprender la categoría psicológica de la creatividad a nivel pedagógico. (p.155)

2.3 Teorías psicológicas y sus aportes a la creatividad

Para entender a profundidad la importancia del desarrollo de la creatividad es necesario revisar sus fundamentos teóricos y los resultados de sus estudios. Mucho de los cuales son conocidos por los profesionales en educación, puesto que permiten direccionarlo con la enseñanza – aprendizaje

Bravo (2009) ofrece los resultados de los estudios de la creatividad en la educación, al respecto:

- Teoría Asociacionista. Se relaciona la capacidad asociativa con la creatividad. El proceso de libre asociación crea un puente entre el problema y la solución. El proceso de la combinación nueva será tanto

más creativo cuanto más alejados estén los elementos asociados. Las posibilidades de producir asociaciones remotas que dan como resultado un producto creativo, son observadas, por ejemplo, en un cocinero, que mezcla ingredientes en una receta que poco o nada combinan o armonizan, o en diseñadores de moda, que hacen una combinación poco usual de materiales. Es interesante poner en práctica en las escuelas tipos de ejercicios o actividades que contribuyan a desarrollar el potencial creativo de niños y niñas donde intervenga el elemento asociación.

- Teoría de la Gestalt Wertheimer. Formula aplicaciones directas de la Psicología de la Gestalt al proceso de pensamiento. Esta teoría considera que el proceso es más creativo y el producto más novedoso cuanto más diversas son las conexiones. La captación o percepción diferente de las características de los objetos, mirar de manera distinta un problema, romper con la rutina y darle un nuevo giro al percibir, es lo que la Gestalt considera que es creatividad. En la práctica de la escuela, de acuerdo con este enfoque, para estimular el pensamiento creativo se debiera considerar que se prestará más atención a la reformulación de problemas o situaciones a resolver, para llegar a soluciones nuevas o diferentes. Los ejercicios de analogías, transformaciones u opuestos, aplicables a contenidos de diferentes áreas del saber, son medios para cultivar la fluidez mental.
- Teoría Existencialista. Esta teoría se basa en la idea de que la creatividad solo puede ocurrir cuando una persona interactúa con su propio mundo, el entorno y el mundo de los demás. Sujeto y objeto tienen un "encuentro", y la forma en que el sujeto percibe el objeto determina qué originador se está discutiendo. El artista tiene un encuentro profundamente emocional con su entorno, mientras que el científico se encuentra con un problema que los demás no notan. Un marco de referencia, una colección de habilidades y actitudes que nos

permiten reaccionar ante situaciones imprevistas y en constante evolución en nuestras vidas son todas partes de la creatividad. Al permitirnos ver la vida a través de varios lentes y, por lo tanto, ampliar para siempre nuestras posibilidades, la creatividad es un recurso valioso; consecuentemente, las acciones conducen a una ruptura del equilibrio personal, que impulsa a la búsqueda de una solución que restablecería el equilibrio (el científico “encuentra” la solución al problema científico, el artista “encuentra” el paisaje que quiere pintar).

- Teoría de la Transferencia. Guilford creó un "modelo de la estructura del intelecto", representado por el cubo de la inteligencia, en 1967 para explicar mejor la teoría cognitiva de la creatividad. El modelo tiene tres dimensiones: las cosas sobre las que se reflexiona, cómo funciona y qué produce. Divide los contenidos en cuatro categorías porque representan las cosas sobre las que actúa el conocimiento durante el acto creativo:
 - A través de figuras
 - A través de símbolos
 - Semánticos
 - A través de la conducta
- Teoría Interpersonal o Cultural. Adopta un enfoque holístico del ser humano y reconoce que la personalidad está influenciada por el entorno, la sociedad y los compañeros. Adler, Fromm y Margaret Mead son algunos de sus ejemplos. Surge como una oposición al conductismo. Los siguientes son algunos puntos sobre esta hipótesis que son cruciales para tener en cuenta:

La persona utiliza su propia capacidad creativa, conciencia social y experiencia de vida para apoyar sus propios esfuerzos creativos y los de la sociedad. La capacidad de sorprenderse es uno de los presupuestos más cruciales para el creativo (es la actitud del hombre abierto hacia lo nuevo).

La creatividad es el producto de nuevas relaciones que surgen de la singularidad del individuo y de la materia, los sucesos, las personas y las circunstancias y a la vez son productos de la creatividad las relaciones humanas, las situaciones vitales, las obras de arte.

El individuo tiene que ser creativo para mantener su individualidad en un mundo conformista.

- Teoría Psicoanalítica La base de esta teoría es la idea Freudiana de la sublimación. Ésta se da a través de un proceso que Freud veía en la actividad intelectual y artística, donde se observa la capacidad creativa de la persona. La pulsión sexual se “sublima” en la medida en que la libido es desplazada hacia cualquier actividad creativa (referida tanto al que hace arte como al que lo contempla).
- Teoría Triárquica. De acuerdo con esta teoría, que Sternberg apoya, el contexto, la información, la personalidad, la motivación, los estilos de pensamiento y el intelecto juegan un papel importante en la creatividad. El papel sintético de la inteligencia es ayudar a redefinir o ver un problema de manera diferente. La función analítica de la inteligencia es ayudar a identificar cuáles de las nuevas ideas que surgen son útiles (función práctica). Tener ideas frescas y de alto calibre que sean oportunas y pertinentes es un requisito para la creatividad. Para ello, además de la inteligencia en los tres roles, el creador también necesita conocimiento del campo en el que trabaja, un estilo de pensamiento que los haga materializar a través de la creación, una personalidad audaz y la capacidad de moverse en situaciones donde es posible que tengan que tratar con productos no convencionales.
- Teoría de las Inteligencias Múltiples. Aunque la idea de "inteligencias múltiples" se examina con mayor profundidad en otro apartado, incluimos esta teoría en el grupo de corrientes psicológicas que se han

sumado al estudio de la creatividad. Según Dadamia, el psicólogo cognitivo de la Universidad de Harvard, Howard Gardner, presentó ideas muy intrigantes que valía la pena considerar en sus libros *Creative Minds* y *Structure of the Mind*. Gardner fue una figura significativa a fines del siglo XX. Creativo se refiere a “la persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto sociocultural concreto”.

Con respecto a la creatividad, se han hecho diversos estudios que permiten a los profesionales de la educación contar con soportes teóricos y metodológicos que ayuden a las personas, desde luego a los niños y niñas, a desarrollar diversas potencialidades cognitivas.

3.4 Realidad problemática de la creatividad

Muchos son los estudios que se realizan para promover la creatividad, detectando entre ellos, el rol que desempeñan los docentes, muchas veces desprovisto de herramientas técnico – pedagógicas para dicho fin y las autoridades educativas, que como se aprecia, con innumerables planes y políticas pilotos que no terminan de cuajar, por voluntades netamente burocráticas.

Torrejón (2018) Ha habido un interés creciente en realizar numerosas investigaciones sobre la creatividad desde la década de 1950. La comprensión de la creatividad en la primera infancia es uno de los vacíos y nuevas líneas que necesitan ser investigadas en este campo en este momento, por lo que no se pueden ignorar los avances de estudio en áreas como la psicología, la educación y la neurología.

En las últimas tres décadas, gran parte del interés por aprender sobre la creatividad se ha centrado en realizar investigaciones y desarrollar programas para el desarrollo de la creatividad en niños pequeños. Se ha señalado que se debe fomentar el desarrollo de la creatividad desde edades tempranas y en los escenarios educativos para incrementar el éxito académico, mejorar la expresión personal y aprovechar mejor las habilidades que posee el sujeto. Se necesitan personas que puedan innovar y encontrar soluciones a diversos problemas para satisfacer las demandas de la sociedad actual, pero también necesitan personas sensibles, creativas y críticas para que puedan satisfacer esas demandas.

Debido al hecho de que estos requisitos surgen durante los primeros años de la educación y pueden servir como base para grandes logros tanto individuales como sociales, el plan de estudios del sistema educativo debe tener esto en cuenta.

De esta forma, el fomento del desarrollo creativo debe contemplarse desde edades tempranas porque favorece el crecimiento de la autonomía, el pensamiento crítico y la flexibilidad de los niños y niñas para enfrentar los problemas en la vida cotidiana y en la escuela.

Encontrar métodos para describir, comprender y fomentar la creatividad de los niños desde edades tempranas es uno de los desafíos y necesidades de la investigación en el campo de la creatividad, sumando desde el campo científico a la generación de conocimiento que servirá para la formación de los sujetos que la sociedad demanda.

Esto nos lleva a considerar que, dadas las demandas y los problemas que enfrenta la sociedad moderna, es necesario formar personas que puedan abordar los problemas de una manera fresca, que sean perceptivos de los problemas, que sean pensadores críticos y que participen activamente en la vida social y cultural. transformación. Es ahí donde radica la importancia de fomentar la creatividad de los

estudiantes, y de acuerdo con estudios realizados por diversos autores. Por lo tanto, los escenarios primarios y cruciales para el crecimiento de la creatividad de un niño son las instituciones de educación temprana.

La necesidad de trabajar en la implementación de políticas y estrategias prácticas para su desarrollo ha sido reconocida desde hace tiempo por la comunidad educativa a nivel nacional. Es innegable que el problema de la creatividad debe ser abordado en todos los niveles educativos, desde el preescolar hasta el universitario, siendo todas las etapas evolutivas significativas y contribuyendo a promoverla. El desarrollo de lineamientos y estrategias metodológicas particulares, cuya operacionalización se apoye en una adecuada conceptualización del concepto de creatividad, es necesario para alcanzar el objetivo de promover una educación a favor de la creatividad. (p.12 -13)

2.5 Desarrollo de la creatividad en niños y niñas: preescolar

Una de las formas de asegurar la creatividad de estudiantes en niveles superiores de enseñanza – aprendizaje están centrados en su estimulación permanente, sobre todo en la etapa preescolar o de la infancia, puesto que, de acuerdo a fundamentos antes descritos, asegura la originalidad y expresividad del ser humano.

Según Ávalos (2006) Se necesitan personas que puedan innovar y encontrar soluciones a diversos problemas para satisfacer las demandas de la sociedad actual, pero también necesitan personas sensibles, creativas y críticas para que puedan satisfacer esas demandas.

Debido al hecho de que estas necesidades surgen durante los primeros años de educación y pueden servir como base para grandes logros personales y sociales, el sistema educativo debe abordar estas necesidades como parte de su programa.

De esta forma, se debe contemplar desde edades tempranas el fomento del desarrollo creativo, pues ayuda a consolidar la autonomía, la crítica, la reflexión y la flexibilidad en el manejo de problemas tanto en el mundo real como en la escuela. mujeres y niños.

CAPÍTULO IV

LOS LEGOS Y LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

4.1. Juego con objetos

Whitebread et al (2017) Los primeros comportamientos de investigación incluyen llevarse a la boca/morder, rotar mientras se mira, frotar/golpear, golpear y dejar caer. El juego con objetos comienza tan pronto como los bebés pueden agarrarlos y sostenerlos. El bebé participa en juegos "sensomotores" mientras investiga las sensaciones y comportamientos de objetos y materiales. Los pequeños comienzan a ordenar objetos entre los 18 y los 24 meses de edad, lo que eventualmente los lleva a organizar y categorizar tareas. Los hábitos de construcción y creación comienzan a aparecer alrededor de los 4 años. Aunque no se han publicado estudios sistemáticos en esta área, se han realizado varios estudios empíricos. La investigación empírica en relación con esta forma de juego también se sustenta en una serie de importantes aportes teóricos. En primer lugar, se cree que jugar con objetos ayuda a los niños pequeños a desarrollar su capacidad para representar cosas.

Interactuar con objetos y resolución de problemas El importante estudio que Bruner y sus colegas realizaron para probar esta hipótesis sirvió como un gran impulso para la investigación empírica sobre el juego con objetos. En esta investigación sobre el juego con objetos y la resolución de problemas (Sylva, Bruner y Genova, 1976), se presentó un problema del mundo real a dos grupos de parejas de 3 a 5 años. Al otro grupo se le "enseñó" cómo usar los objetos para resolver el problema, mientras que a uno de los grupos se le dio la oportunidad de jugar con objetos relacionados de antemano. Los hallazgos, aunque inesperados, parecen respaldar la teoría porque muestran que los niños que habían jugado previamente con objetos fueron más creativos para encontrar soluciones y persistieron más tiempo después de que fracasaron sus intentos iniciales. Fueron efectivos y, en última instancia, condujeron a mayores grados de éxito parcial o total. Aunque la metodología de esta investigación fue muy criticada, se ha repetido en numerosas ocasiones.

4.2. Un docente comprometido mejora las condiciones del entorno educativo

MINEDU (2016) Los niños en particular, como futuros ciudadanos que tendrán que lidiar con un mundo que cambia rápidamente y que requiere saber resolver problemas y aportar conocimientos significativos en una variedad de contextos de la vida, necesitan ser creativos como un componente fundamental que influye en el desarrollo integral de su personalidad dónde están, actividad. Siendo una palabra polisémica creada por numerosos teóricos, tanto clásicos como cada vez más contemporáneos, que la asumen desde diferentes perspectivas, es un trabajo necesario pero desafiante para el docente comprender la categoría psicológica de la creatividad a nivel pedagógico. Los docentes deben ser capaces de reconocer situaciones que necesitan ser mejoradas en el corto y mediano plazo y luego traducir esas situaciones en las herramientas de planificación que se utilizan en el establecimiento educativo y en nuestra propia aula. Dada la amplia gama de circunstancias, no debemos pasar por alto formar alianzas con otros expertos con experiencia de trabajo en primera infancia que nos permitan articular planes y acciones para que podamos trabajar juntos por el desarrollo integral de los niños. El trabajo que hacemos en educación requiere que interactuemos y observemos a los niños y niñas constantemente. Por eso, es fundamental reconocer nuestros prejuicios, dejarlos de lado y tratar a cada niño y niña como un sujeto individual sin categorizarlos ni etiquetarlos. Nuestro papel es crucial para ayudarlos a crear una imagen positiva de sí mismos, una sensación de seguridad, la capacidad de enfrentar desafíos y ver el panorama general, pero lo más importante, la capacidad de amar y sentirse amados. Nuestro trabajo implica una comunicación continua con la comunidad educativa, en particular con el director y los padres (u otros adultos encargados del cuidado). Podremos crear la institución que deseamos en la medida en que todos nos dediquemos y trabajemos juntos para promover el bienestar y desarrollo de los niños y niñas. (p.28)

4.3. Condiciones generales para el nivel de educación inicial

MINEDU (2016) En el nivel de Educación Inicial, creemos que el entorno que se les brinda a los niños juega un papel fundamental en su crecimiento y aprendizaje. Por ello, el currículo ofrece algunas sugerencias en cuanto a las condiciones que se deben cumplir en los distintos servicios educativos de los niños o niñas para que su aprendizaje sea exitoso.

El espacio y los materiales: En las primeras etapas del proceso de crecimiento y aprendizaje de un niño, el espacio y los materiales son recursos esenciales. Para que puedan reaccionar a sus características de maduración, intereses y necesidades, necesitan una consideración especial y un ojo sensible. La distribución de la sala y los materiales que se utilizarán deben planificarse con una intención clara porque responden a un propósito pedagógico. Al momento de diseñar el espacio físico y los recursos didácticos de nuestra instalación educativa o salón de clases, se deben garantizar los siguientes requisitos:

En relación al espacio

- Debe ser lo suficientemente espacioso para que cada niño se mueva, se sienta cómodo y participe en actividades sin interferir con las de los demás. Esta condición es fundamental para generar relaciones de respeto y tranquilidad entre los niños.
- Debe ser respetuoso con el medio ambiente, tener una cultura que valore la naturaleza y garantizar un uso responsable de los recursos naturales (luz natural, madera, plantas, etc.).
- Debe estar bien ventilado, bien iluminado y limpio para propiciar un ambiente propicio para el desarrollo de las actividades.
- Debe ser práctico para que los niños puedan moverse de manera segura e independiente de acuerdo con su etapa de desarrollo y rango de movimiento. El área debe ser apta para alumnos de Ciclo I en función de su edad. Se puede colocar una manta saludable y resistente o un paño grueso sobre una base sólida y plana para bebés mayores de tres meses que aún no pueden moverse. Además, para favorecer la movilidad libre y segura de los bebés que pueden moverse, el área debe estar libre de objetos fijos (como mesas y sillas).

Evite cubrir las paredes con demasiados carteles u otras imágenes que no respalden los esfuerzos del salón de clases por mantener la unidad y el orden para crear un ambiente acogedor en el salón de clases. Para ello, se recomienda relacionar materiales y objetos, en cuanto al número, relevancia y ubicación donde se encuentran.

- El medio ambiente tiene que ser el resultado de que los niños se lo apropien. Cada artículo que los niños agregan a su área tiene un propósito y un uso para ellos.
- Los espacios internos son aquellos que están separados del mundo exterior por paredes u otros separadores móviles o plegables. Los espacios intermedios son aquellos que sirven de transición entre el mundo exterior y el mundo interior.

En relación a los materiales

Para brindar una amplia gama de oportunidades de uso, transformación y descubrimiento, deben ser diversas y clasificarse en dos categorías: materiales estructurados (como rompecabezas, muñecos, pelotas, etc.) y materiales no estructurados (como cajas, tela, arena). y embudos).

Para que los niños puedan utilizarlos, manipularlos, trasladarlos, sacarlos y almacenarlos fácilmente de acuerdo con sus intereses y fomentar su autonomía, deben disponerse en cestas o estantes que estén a su alcance.

Deben ser pertinentes al entorno ya las características madurativas de los niños. Todos los jóvenes del grupo deben tener acceso a suministros suficientes.

- Deben ser confiables, fuertes y seguros, garantizando la calidad y reduciendo la posibilidad de contratiempos.

4.4. Sets de lego® education para preescolar

Edacom (2019) Como etapa en la vida de un niño donde explora, experimenta y desarrolla habilidades y actitudes que lo beneficiarán en todas las facetas de su vida, la educación preescolar es importante. El componente más crucial para el aprendizaje y desarrollo de habilidades en esta etapa es la diversión, la actividad que fomenta la creatividad natural de los niños pequeños; es decir, dejar que los niños sean niños el

mayor tiempo posible mientras se les brindan los elementos básicos para el desarrollo cognitivo y emocional.

Exploración creativa

Todo el mundo tiene una capacidad inherente para la creatividad y la imaginación, y si los niños reciben inspiración y apoyo cuando son pequeños, nunca perderán estas habilidades. Nuestros programas alientan a los estudiantes a colaborar, aprender a comunicarse de manera efectiva y comprender y respetar las opiniones y contribuciones de los demás. Se recomiendan actividades que demuestran habilidades motoras finas y gruesas, creatividad, colaboración, autoexpresión, exploración del mundo, conocimiento de relaciones, organización y clasificación, así como comunicación a través de siete conjuntos. Estos siete grupos se detallan a continuación:

- Set de XL LEGO® DUPLO®
- Set Creativo de Ladrillos LEGO® DUPLO® Set
- Set Animales Salvajes
- La Granja
- Set Multivehículos Set Espacio y Aeropuerto

CONCLUSIONES

PRIMERO: Los materiales empleados para el trabajo con niñas y niños, en educación inicial, son diversos y multifacéticos que tienen en común la recreación y disfrute, sin dejar de lado el desarrollo de las habilidades de la persona. Entre los cuales se destaca el uso de piezas legos (bloques) que permiten al infante plantearse retos y el desarrollo en varias de sus potencialidades. Dicho material, no solo se emplea en este grupo etario, sino que continúa incluso hasta etapas superiores de estudio, puesto que se complementan con tecnologías actuales como la robótica.

SEGUNDO: La creatividad, según los estudios, reviste gran importancia desde el inicio de la formación integral de las personas, puesto que contribuiría a tener seres más originales en cualquier aspecto del conocimiento. Por tanto, la escuela y los sujetos de la educación deben estar provistos de fundamentos teóricos y prácticos para incentivar en los estudiantes, desde temprana edad, además de la creatividad, el desarrollo de la autonomía, la lógica, el razonamiento, la imaginación, entre otros.

TERCERO Si se revisan los textos proporcionados por el Ministerio de Educación de Perú, se detectará que se tienen en cuenta fundamentos teóricos internacionales sobre la importancia de la disposición de las aulas y los materiales para el trabajo con niños y niñas, en educación inicial, entre los cuales se destaca los aportes de la UNICEF, que analiza los diversos escenarios para el trabajo con estudiantes en etapa preescolar y su preocupación que son los docentes que no integran adecuadamente la técnica máspreciada, que es el juego, para desarrollar potencialidades en los educandos, sin dejar de lado el rol que debe asumir el padre de familia.

RECOMENDACIONES

- Si bien la fundación LEGO tiene una intención empresarial, no cabe duda que aporta con un granito de arena a diferentes realidades educativas del mundo, al asesorar a docentes para un aprovechamiento efectivo del trabajo con niños y niñas, mediante el uso de las piezas o bloques y el desarrollo de las potencialidades de los estudiantes.
- La UNICEF en coordinación con la fundación LEGO asumió un compromiso de analizar las realidades educativas de algunos países que desconocen la importancia de estimular las habilidades cognitivas a temprana edad, estos estudios técnicos ayudan a comprender el difícil trabajo de educar, desde luego, si no se cuenta con los implementos necesarios.

REFERENCIAS CITADAS

- Ávalos L. (2006) El desarrollo de la creatividad en el niño de preescolar. Recuperado en: <http://200.23.113.51/pdf/24384.pdf>
- Bravo D. (2009) Desarrollo de la Creatividad en la Escuela. Recuperado en: <http://docentesinnovadores.perueduca.pe/wpcontent/uploads/2016/03/CreatividadEscuela.pdf>
- Dabdoub L. (s/f) La creatividad en la escuela. Recuperado en: <http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf>
- Edacom (2019) Emprender en educación. Recuperado en: <https://blog.edacom.mx/que-incluyen-sets-lego-education-preescolar>
- EVDUCA (2018) Juguetes lego. Recuperado en: <https://evduca.com/content/11-juguetes-lego>
- Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018) Aprendizaje a través del juego. Sección de Educación, División de Programas 3 United Nations Plaza. New York, NY 10017
- Guioteca (2015) Educación para niños. Recuperado en: <https://www.guioteca.com/educacion-para-ninos/que-significa-lego-historia-y-origenes-del-mayor-fabricante-de-juguetes-del-mundo/>
- Medina N, Velázquez M, Alhuay J. y Aguirre F. (2016) La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. Recuperado en: <https://www.google.com/search?q=La+Creatividad+en+los+Ni%C3%B1os+de+Prescolar%2C+un+Reto+de+la+Educaci%C3%B3n+Contempor%C3%A1nea&oq=La+Creatividad+en+los+Ni%C3%B1os+de+Prescolar%2C+un+Reto+de+la+Educaci%C3%B3n+Contempor%C3%A1nea&aqs=chrome..69i57j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Ministerio de Educación de Perú (MINEDU) (2016) Entorno educativo de calidad en Educación Inicial. Amauta Impresiones Comerciales S.A.C. Lima, Perú

Ministerio de Educación de Perú (MINEDU) (2016) Programa curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Universidades, cr (2016) Jugar con legos. Recuperado en: <https://www.universidadescr.com/blog/jugar-con-legos/>

Vázquez J. (2011) La creatividad y la intervención en educación infantil. Recuperado en: <http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf>

Whitebread D. et al (2017) El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de la evidencia. Recuperado en: <https://www.legofoundation.com/media/1463/papel-del-juego-010.pdf>