UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años

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

Autora.

Humberta Morales Cherre

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años

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

Humberta Morales Cherre. (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 Tumbes, a los doce días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. 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, el Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "***Juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años***", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, **HUMBERTA MORALES CHERRE**.

A las NUEVE horas CERO 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 DIECISEIS

Por tanto, **HUMBERTA MORALES CHERRE**, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad Educación Inicial.

Siendo las NUEVE horas con VEINTE 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 Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado

Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del jurado

DEDICATORIA

A mis queridos padres, a mi esposo y a mis adorables hijos que en todo momento me apoyaron para lograr concretizar este gran anhelo de seguir apostando por la educación de la niñez del Barrio el Porvenir, de la capital de la provincia de Sechura.

Asimismo a los padres de familia que de una manera muy responsable me ayudaron a realizar este trabajo monográfico para que las futuras generaciones y especialmente a los futuros docentes del nivel inicial lo tengan como soporte en su tarea pedagógica.

INDICE

DEDICATORIA……2.

INTRODUCCIÓN……4

CAPITULO I

1.-LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

1.1.-Definición de juego libre en los sectores……6

1.2.-Características del juego libre en los sectores……....10

1.3.-El juego libre en educación inicial……12

1.3.1.-Definición de juego……16

1.3.2.-La importancia del juego en educación inicial……18

1.3.3.-Caracteristicas del juego en educación inicial……21

1.3.4.-Areas que desarrolla el juego……..22

1.3.5.- Tipos de juego ……..…..28

1.3.6.-funciones del juego……..32

1.3.7.-Beneficios del juego……37

1.4.- El juego en el contexto educativo……..38

CAPITULO II

2.-LA CREATIVIDAD

2.1.-Definición de la creatividad……41

2.2.-La importancia de la creatividad……42

2.3.-Las ventajas de la creatividad……43

2.4.-Proceso creativo……..45

2.5.-Actitudes que matan la creatividad……47

2.6.-Como fomentar la creatividad en los niños……48

2.7.-Factores que indican el desarrollo de la creatividad……49

2.8.-Enseñanza y creatividad……...51

CONCLUSIONES

REFERENCIAS CITADAS

RESUMEN

El presente trabajo académico es un esfuerzo de contribuir al docente con herramientas para el logro de sus objetivos educativos en los educandos es decir con los aprendizajes. Es sabido en la formación docente y en la amplia literatura científica pedagógica que el juego es por excelencia en principal medio de aprendizaje y de formación. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación.

Palabras Clave: Lúdico, estrategias, didáctica

INTRODUCCION

(Minedu, 2009) expresa "La reflexión sobre el valor del juego libre en los sectores para el desarrollo y aprendizaje de los niños que atiendes te dará todos los elementos que necesitas para comprender el valor y la importancia del juego libre e incorporarlo a tú práctica docente"

El trabajo fue dividido en dos capítulos:
En el I capitulo hablamos sobre la hora de Juego libre en los sectores, definición y características del juego libre en los sectores, los tipos de juegos, secuencia metodológica de la hora de juego delos sectores y otros temas que tienen que ver con los juegos que se realizan en el nivel Inicial.

En el II capitulo se ha considerado en este trabajo para que los profesores y alumnos realicen trabajos innovadores teniendo en cuenta su creatividad e ingenio de los niños. Temas muy importantes como la creatividad, importancia, las ventajas, actitudes que matan la creatividad, la educación inicial y la creatividad.

Esperamos que los docentes del **nivel Inicial les den la acogida necesaria que se merece y así mismo tener presente que tienen q**ue realizar en la práctica pedagógica ya que va ayudar a los niños desarrollarse cognitivamente, psicológicamente mejorando un estándar de vida y teniendo una buena formación integral.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al OBJETIVO GENERAL: Comprender la importancia del juego libro en los sectores para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años; asimismo, tenemos OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 1. Entender las implicancias de la hora de juego libre en los sectores, también 2. Conocer el marco conceptual del desarrollo de la creatividad

CAPITULO I

LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Muchas veces los adultos pensamos que cuando nuestros niños juegan pierden el tiempo, pocas veces nos detenemos a pensar: ¿Por qué nuestros niños juegan con tanto interés y placer?, ¿No será porque el juego desarrolla en los niños sensaciones de libertad, aprendizaje y crecimiento?

En mi experiencia pedagógica he podido observar como los niños jugando se enfrentan diferentes problemas y como buscan soluciones creativas, únicas y propias de ellos para responder a cada reto que se presente .Durante los seis primeros años de vida se da la mayor cantidad de sinapsis en el cerebro del niño y el juego para ellos es la actividad que le da gran alegría y a la vez le permite desarrollar conexiones relacionándose, interaccionando de manera natural.

En relación al aspecto afectivo, el niño a través del juego expresa conflictos y dificultades que muchas veces no las puede manifestar con palabras. La maestra puede percibir que, en un determinado juego, el niño está haciendo referencia a un contenido específicamente afectivo, en ese momento intervendrá haciendo preguntas, buscando fundamentalmente la expresión del pensamiento del niño.

El juego, también, ayuda a que los niños se socialicen, respeten normas establecidas, den su opinión, decidan, resuelvan conflictos.

El juego como propuesta educativa. Aizencang (2012) citado por Otero, R, (2015) "manifiesta que el juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes. Según Sarlé (2001), esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada juego trabajo y planteada como actividad

a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados rincones, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal"

" Asimismo, el juego trabajo tiene una estructura didáctica, el momento de la planificación que supone la elección por parte de los estudiantes del rincón y la propuesta a trabajar; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación. 21 Sin embargo, ante esta propuesta surgen oposiciones defendiendo la situación propia del juego como actividad libre del niño" (Otero, R, 2015)

"Es así que Cañeque (1978, cit. por Sarle, 2001), considera que es excesiva la estructuración del aula, la direccionalidad del juego por parte de la docente entre otros aspectos. Además manifiesta la autora, que ante esta polarización de posturas surge una nueva forma de ver el juego en las aulas preescolares. Por lo tanto, a esta nueva forma que mantiene la estructura y la organización, pero se desliga de los contenidos de enseñanza y minimiza la intervención del maestro, se le denomina juego libre en rincones" (Otero, R, 2015)

Pitluk (2006) citado por Otero, R, (2015) "sostiene que el juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en el mismo secto" Asimismo, es una propuesta de juego espontáneo donde los niños comparten e interactúan, precisando que este juego se realiza en sectores y no en rincones, ya que nos aleja de la idea de arrinconar materiales en los espacios determinado que se construyen y reconstruyen constante y creativamente"

1.1.- Definición del juego libre en los sectores

"El juego libre en los sectores, tal y como aquí lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta" (Minedu, 2009):

a. "Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación" (Minedu, 2009)

b. “El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas como si. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca como si fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba como si fuera un caballo” (Minedu, 2009)

c. “El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego” (Minedu, 2009)

d. “El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina” (Minedu, 2009)

e. “El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el viaje, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre aquí y ahora, se vive siempre en tiempo presente” (Minedu, 2009)

“La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo” (Minedu, 2009)

“Planificación Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos: La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando” (Minedu, 2009)

*“Planificación Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos: La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando” (Minedu, 2009)

*Organización Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. “En caso de tener en el aula cajas temáticas, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados

por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria" (Minedu, 2009) Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. "Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar" (Minedu, 2009)
Según el MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), el juego libre en sectores se define como:

"Una actividad espontánea y personal del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación. El juego es de naturaleza no lineal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas como sí. Por ejemplo, una niña de 4 años juega con la muñeca como si fuera su hija y un niño de 5 años puede jugar a montar una escoba como si fuera un caballo.
El aspecto positivo siempre acompaña al juego, es decir que siempre es placentero y gozoso. Es flexible pues es impredecible.
Lo más importante es el proceso del juego no el final, al niño no le interesa a qué va a llegar al final del juego. Él disfruta el viaje , el desarrollo del juego" (Minedu, 2009)

SECUENCIA METODOLÓGICA

"Según la propuesta del Ministerio de Educación, el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos" (Minedu, 2009)

PLANIFICACIÓN:

"Es el momento en que los niños deciden en que sector desean jugar, así como también establecen o recuerdan las normas de convivencia" (Minedu, 2009)

ORGANIZACIÓN:

Edukids, (2016) señala "Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia.

Para este momento se puede tener en el aula, un cartel con los sectores y cada niño colocarán su nombre donde desea jugar"

EJECUCIÓN O DESARROLLO.

"Es en este momento cuando los niños ya empiezan a desarrollar su juego, es aquí donde se dan las negociaciones con otros niños sobre quien será "la mamá", quién será el hijito(a), así como también los juguetes que cada uno usará" (Edukids, 2016)

ORDEN

"La maestra anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Así se concluye el juego en sectores" (Edukids, 2016)

SOCIALIZACIÓN:

"Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego" (Edukids, 2016)

REPRESENTACIÓN:

"La profesora les da la oportunidad a los niños para que expresen, a través del dibujo, pintura o modelado, lo que jugaron" (Edukids, 2016)

"Aplicar el juego trabajo ha sido una experiencia muy gratificante; que me ha permitido crecer y madurar como maestra, observando cada uno de mis niños en sus actividades de juego trabajo y ahora me siento dispuesta a que los niños cuestionen, opinen, razonen; sobre todo me doy cuenta de que ellos son muy creativos y por lo general rompen esquemas" (Edukids, 2016)

"Al comienzo no fue fácil, pero poco a poco fui entendiendo que esta metodología desarrolla las potencialidades de los niños y las niñas de una manera tan placentera para ellos, lo que me motiva a seguir empleándola, y los animo a todas y todos a intentarlo día a día con nuevos retos, nuevas propuestas, planificaciones y por ende resultados y exposiciones con alto sentido de creatividad" (Edukids, 2016)

Ministerio de Educación Nacional, (2014) expone "el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado"

"Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como digamos que yo era un caballo y me daban de comer o aquí era el mercado y vendíamos" (Ministerio de Educación Nacional, 2014)

"Dadas estas razones, no se puede, de ninguna manera, dejar de lado el juego en la educación inicial. Su presencia no se puede limitar a los momentos de descanso, a ser una simple motivación para una actividad, a servir de pasatiempo" (Ministerio de Educación Nacional, 2014)

"No es posible encasillarlo bajo unos parámetros externos a él mismo, puesto que se traicionaría su esencia como actividad autorregulada y voluntaria, como lo afirma Bruner (1995): el juego que está controlado por el propio jugador, le proporciona a este la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo (p. 219). El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio ya que se trata de actividades que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños, también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas" (Ministerio de Educación Nacional, 2014)

"Al otorgarle un lugar al juego en la educación inicial se les da pleno protagonismo a las niñas y los niños puesto que, como hemos visto, son los dueños del juego, pueden tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus capacidades, resolver problemas y, en definitiva, participar" (Ministerio de Educación Nacional, 2014)

1.2.-Caracteristicas del juego libre en los sectores

*Tiene un fin en sí mismo

*Se desarrolla en una realidad ficticia

*Es un instrumento de exteriorización: Deseo. Gozo, emoción y alegría.

*Implica participación activa, auto expresión, descubrimiento del mundo exterior y de si mismo

*es un medio de aprendizaje.

*Es otro medio de comunicación.

*Es una actividad innata, espontánea y voluntaria.

*Proporciona escape a las presiones de la realidad.

*Es voluntario y es fuente de relación con los demás.

"La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados, señalan que el juego tiene las siguientes características" (Otero, R, 2015):

a) "Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea" (Otero, R, 2015)

b) "Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices" (Otero, R, 2015)

c) "Produce placer porque es agradable para el ser humano propiciando alegría y diversión y, es innato porque nace con el ser humano y es propio en su desarrollo, sin embargo, para Vygotsky (2000), señala que no siempre el jugar puede ser placentero para el niño" (Otero, R, 2015)

d) "Se desarrolla en un tiempo y espacio propio, en los más estructurados se delimita claramente y con anticipación el lugar y la hora en que se realizarán, mientras que en los juegos más libres el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del mismo, es decir, los niños de hoy no juegan los mismos juegos del ayer, asimismo, los juegos que realizan los niños de nuestro país por ejemplo, nos son los mismos juegos en otro lugar del mundo" (Otero, R, 2015)

* Segura, J, (s.f) expresa "Se inicia con un impulso exploratorio. Cuando los niños y niñas no se inhiben ante lo desconocido, muestran un comportamiento de investigación que sólo hay que impedir si supone una conducta de riesgo. Como resulta muy difícil reprimir ese impulso, hay que facilitar su progresiva autorregulación"

*"Es placentero para quien lo realiza. Aunque no se demuestre con expresiones de alegría especial, el juego resulta placentero para sus actores. Favorece un sentimiento

de satisfacción que mantiene la actividad con un alto grado de atención y de deleite. El tiempo pasa sin que los niños y niñas se percaten y parece que se interrumpe siempre algo importante cuando llega la hora de dejarlo" (Segura, J, s.f)

*"Es espontáneo y voluntario. Es libre y sólo guiado por motivaciones internas, independientemente de sus metas u objetivos. Se acepta de forma personal, lo cual quiere decir que se desea participar en él" (Segura, J, s.f)

*"Es motivador. La presentación de la actividad de forma lúdica, supone una "llamada" motivadora. Tiene un fin en sí mismo. Su finalidad es su propia realización, que resulta placentera. Los resultados en el juego son algo añadido. En las actividades lúdicas predomina la acción sobre el objetivo" (Segura, J, s.f)

*"Tiene o impone reglas para su realización. Estas reglas son impuestas en relación con la acción, los objetos y sus características; el espacio y las posibilidades de los jugadores. En ocasiones son juegos reglados. Hay que crear una referencia de las normas de convivencia, que consisten en pasarlo bien: todos y que a nadie se le haga daño " (Segura, J, s.f)

*"Implica una participación activa. El mismo tipo de juego es diferente en cada niño y niña que lo realiza, ya que no sólo se condiciona por las características exteriores sino también personales. El material no es indispensable para el juego. Si el niño o niña necesita algún objeto, cualquier cosa le puede valer (trapo como capa, lápiz como avión…), no tiene que ser necesariamente un juguete" (Segura, J, s.f)

1.3.- El juego libre en la educación inicial

Londoño, C, (2017) en su blog puntualiza "El juego libre, es el que hace el niño cuando nadie le dice lo que tiene que hacer. Cuando lo intentas controlar, éste deja de ser libre, deja de ser juego y ya no es lo mismo. Esta es la clara y sencilla descripción que hace el pediatra Carlos González sobre esta actividad vital para desarrollo de los niños, una actividad que según mencionan varios expertos, tiene que tener un carácter espontáneo, pues justamente, esta característica es lo que hace que un juego sea un juego. El juego es libre por naturaleza y se debe entender así en los proceso de aprendizaje"

“Las cosas más importantes de la vida, las hemos aprendido jugando , afirma González en este video, desarrollado por el BID para el curso Políticas Efectivas de Desarrollo Infantil, donde se explica el impacto positivo del juego en la vida de los niños. Resolución de problemas, trabajo en equipo y creatividad, son sólo algunas de esas cosas que se construyen en la espontaneidad del juego y por eso mismo, darle prioridad a esos momentos o espacios (como el recreo), debería ser fundamental dentro y fuera de la escuela” (Londoño, C, 2017)

El Juego en la Educación Inicial, (2012) señala en su blog “Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres”

1.3.1.-Difinicion de juego.-

Definición de Juego, (s.f) define “El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores”

“Los juegos infantiles, por su parte, pueden implicar la utilización de un juguete (aunque no es imprescindible). Un juguete es un objeto que puede ser utilizado individualmente o en combinación con otros. Aunque algunos se encuentran asociados con épocas históricas o culturas particulares, otros poseen popularidad universal. El objetivo principal del juguete es la recreación, pero también ayuda a la formación, el aprendizaje y el desarrollo del niño” (Definición de Juego, s.f)

Definición de Juego, (s.f) acota “También es s una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique), su diferencia con el deporte radica en que éste último no sólo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos”

“En cambio, el juego es diferente. Pensemos por ejemplo en un juego de mesa donde sólo juegan dos participantes: pueden hacerlo cuando quieran, no necesitan entrenar para jugar tal día de la semana, e incluso si bien el objetivo es ganar, si no se gana, no es una derrota significativa. El mismo ejemplo sirve para cualquier otro juego, como los que se organizan en festejos de cumpleaños” (Definición de Juego, s.f)

“Como casi todos los aspectos de nuestra vida, el avance tecnológico también transformó las maneras de jugar, primero, con los videojuegos, esos aparatos que se llamaban “consola” y unos cassettes que se insertaban para comenzar a jugar” (Definición de Juego, s.f)

“Luego, lo mismo, pero en versiones de mano: pequeños aparatos como los de Nintendo. Por último, la computadora, y hoy hasta podemos jugar mediante aplicaciones en redes sociales como Facebook” (Definición de Juego, s.f)

“Todas las sociedades del mundo tienen sus juegos típicos y sus maneras específicas de jugar, de acuerdo a tradiciones, pero también a las condiciones del clima y el relieve del territorio donde viven. No podemos pensar que un juego tradicional de urbes como Nueva York o Madrid sería el mismo de aldeas rurales de Colombia o tribus indígenas de Kenia. Cada sociedad, a su modo, disfruta de su tiempo libre a través del juego” (Definición de Juego, s.f)

1.3.2.-La Importancia del juego en la educación inicial

El futuro de la informatica, (2013) Menciona en su blog “El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida”

“El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras

personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial" (El futuro de la informática, 2013)

"El niño a través del juego hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse causa. Cuando el niño juega aprende a analizar lo objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando estas operaciones desarrolla la inteligencia práctica e inicia el camino hacia la inteligencia abstracta" (García, k, 2011)

1.3.4.-Areas que desarrolla el juego

Contribuciones del juego para el desarrollo infantil

García, E., y Alarcón, M, (2011) En la revista EF deportes explican "Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales…, esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual"

"El juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo/a cuando no juega" (García, E., y Alarcón, M, 2011)

Desarrollo psicomotor

"Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas" (García, E., y Alarcón, M, 2011)

"El bebé produce movimientos y sensaciones cambiantes al explorarse a sí mismo y a su entorno. Cuando descubre una pauta de acción la repite y ejercita una y otra vez, tanto por experimentar el placer al hacerlo como para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades"(García, E., y Alarcón, M, 2011)

“Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo” (García, E., y Alarcón, M, 2011)

“Gracias a los primeros juegos de movimiento de los primeros años (llamados por Henri Wallon funcionales y por Jean Piaget sensoriomotores) el niño/a construye esquemas” (García, E., y Alarcón, M, 2011)

“Motores que se ejercita en repetirlos, que se van integrando unos con otros, complejizando y desarrollando el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices” (García, E., y Alarcón, M, 2011)

“Los juegos de movimiento espontáneos, fomentan una adquisición cada vez mayor de las partes del cuerpo, porque el juego es el medio natural de adquirir experiencias, para la adaptación al ambiente físico y social y para la perfección de los gestos, de forma que sean más seguros, eficaces y coordinados” (García, E., y Alarcón, M, 2011)

“A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como” (García, E., y Alarcón, M, 2011):

“El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia” (García, E., y Alarcón, M, 2011)

“El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa” (García, E., y Alarcón, M, 2011)

Desarrollo afectivo-social

“Desde el punto de vista afectivo-social, por el juego el niño/a toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios” (García, E., y Alarcón, M, 2011)

“Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su progresivo desarrollo del yo social. Los estudios realizados destacan que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen relevantes en el proceso de socialización infantil” (García, E., y Alarcón, M, 2011)

1.3.5.-Tipos de juego.-

Juegos cognoscitivos.- son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones. En estos juegos básicamente se siguen reglas complicadas o extensas y generalmente de fichas, tableros e instrumentos de Escritura

En Wikipedia, (2017) abordan “el Juego social: Se excluyen generalmente de este grupo los juegos que implican actividades esencialmente físicas, a los que se suele englobar con la denominación genérica de deportes, a pesar de que muchos de estos últimos requieren buenos reflejos, rápidas reacciones, agilidad mental, y aplicación de estrategias. También se suelen excluir los juegos previstos para ser jugados por un único jugador, como por ejemplo Carta Blanca, aunque véase que el mismo fácilmente podría transformarse en un juego social, por el simple hecho de plantear una competencia entre dos o más personas, quienes jugarían alternativamente por ejemplo en tres o más rondas, dándose por ganador a aquel que primero llegue a los tres juegos ganados”

“Por otra parte, a veces se utiliza esta denominación de juego social, para designar a aquellos juegos que no incluyen los juegos más clásicos y de campeonatos, tales como ajedrez y bridge, y que tampoco incluyen el grupo de juegos conocidos como juegos de guerra y juegos de miniaturas. De todas formas y en líneas generales, puede considerarse que los términos «juego de sociedad» y «juego social» agrupan a todos aquellos juegos en los que al menos participan dos jugadores o participantes” (Wikipedia, 2017)

“Usualmente, los juegos sociales son juegos intelectuales, ya que con frecuencia requieren reflexión, creatividad, e ingenio. También, estos juegos pueden requerir agilidad mental, observación, y vivacidad” (Wikipedia, 2017).

“Los juegos sociales se caracterizan por tener un reglamento —las reglas del juego— más o menos complejo, y según los casos involucran en forma importante el buen sentido, la memoria o el azar. De todas maneras y desde los años 1990, se nota el surgimiento de juegos que podríamos llamar conviviales, en los cuales el objetivo central es mucho más el de pasar un momento agradable y distendido entre amigos, que el de ejercer las capacidades de reflexión, de memoria, o demostrar una habilidad especial” (Wikipedia, 2017)

“Para jugar un juego social, con frecuencia se requiere de ciertos elementos o soportes: naipes, zona de juego, dados, piezas o fichas móviles, etc. Este material en ciertos casos podría ser improvisado por ejemplo con piedritas, porotos secos, frasquitos vacíos, etc., y a veces es específico y característico del juego” (Wikipedia, 2017)

“El número de participantes en un juego social es variable, como mínimo es dos, y por lo general se limita a unas pocas personas (no mucho más allá de cuatro o seis)” (Wikipedia, 2017)

Juego dramático.-A través de este tipo de juego se busca “Propiciar la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los recursos propios, en la relación con los otros y que promueva el conocimiento del mundo cultural”. “Promover la alfabetización inicial reconociendo la importancia del lenguaje para el acceso a los conocimientos, para recrear las prácticas culturales al mismo tiempo que posibilitar el ingreso a otros mundos posibles.”

Juegos reglados.-Proporcionan el marco para la exploración de los comportamientos de cooperación, oposición, comunicación y contra comunicación motrices, imprescindibles al desarrollo de la inteligencia táctica y estratégica o capacidad de anticipar y resolver situaciones. En la categoría de juegos reglados se inscriben los juegos deportivos, o con base en los deportes, muy propios de nuestra sociedad y cultura, que los niños se complacen en jugar y que especifican los comportamientos lúdicos, refiriéndolos a códigos reglamentarios institucionalizados.

La creatividad & ludica hacen de ti un docente favorito, (s.f) explican en su blog “Es aquel, que se lleva a cabo con unas reglas o normas, que limitan la acción, pero no por

completo; de tanto que pueda cumplir la meta establecida. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción.

Los niños suelen ser muy estrictos con el cumplimiento de las reglas, no con sentido de orden, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las cumple fácilmente. Seguir las reglas que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos"

"El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven ya la regla como una exigencia casi sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar, el fin no es jugar sino ganar" (La creatividad & ludica hacen de ti un docente favorito, s.f)

"El juego reglado produce el aprendizaje de múltiples contenidos sociales, instrumentales, comunicativos, expresivos, lógico-conceptual. Las reglas son las que definen explícitamente los limites en los que el juego va a tener lugar, con la mutua aceptación de lo que se puede hacer y lo que no. jugando, los niños, aprenden reglas que les posibilitan coordinar sus acciones con las de otros jugadores y regular la competición con otro equipo; Tanto el conocimiento práctico como el más reflexivo de las reglas de los distintos juegos, suelen ir acompañados de procedimientos para elegir los integrantes del equipo; la modificación de alguna regla abre la posibilidad de construir cambios colectivos a la propuesta original considerando el acuerdo de los integrantes" (La creatividad & ludica hacen de ti un docente favorito, s.f)

"El juego a los niños los divierte, los desafía, quizás los puede enojar en determinado momento perder una partida y hasta pueden llegar a no respetar alguna regla, hacer trampa para lograr ganar la siguiente. Emplean los métodos no convencionales para llevar a cabo el juego. Algunos niños realizan sus actividades en forma silenciosa otras

en forma oral, contando o explicando cada pasó" (La creatividad & ludica hacen de ti un docente favorito, s.f)

"Al jugar, los niños se comprometen, toman una posición activa, imaginan, inventan, crean, conocen y actúan explorando con todos sus sentidos. Jugando, los niños se pueden acercar a lo desconocido sin temor poniendo en acción todas sus capacidades desplegando habilidades que les permiten pasar del conocimiento a la experimentación de alternativas para el dominio de la situación" (La creatividad & ludica hacen de ti un docente favorito, s.f)

Juego Sensorial, le enseña los hechos esenciales de su cuerpo y las cualidades de las cosas del ambiente, con el fin de conocer nuevos sonidos, sabores, olores y texturas. Juego de Movimiento el juego que se disfrutan por sí mismos, como: correr, saltar y dar vueltas. Estas rutinas son emocionantes y estimulantes, además permiten ejercitar la coordinación corporal.

Alvarado, A, (2012) explico "Juegos de construcción: Es una actividad orientada a la obtención de un producto real, al cual se le asigna significados a partir de las representaciones externas, es decir los niños pequeños comienzan a armar o a construir puentes, y otras cosas elaborados con pequeños pedazos de madera , algunos cartones, listones que por ahí encontraron, ello nos va expresando su capacidad de representar internamente aquello que en algún momento fue primero externo, de ahí que se considere como una actividad que debe ser guiado y llevado al punto de complejizarlo para que su pensamiento, su inteligencia , la capacidad de analizar sean cualitativamente superiores"

"El juego de construcción enseña al niño que las partes que componen el objeto están relacionados entre sí lógicamente, es decir al construir un carrito lo coherente es que las piezas que hacen de llantas vayan abajo y la caseta arriba y adelante, si el niño quiere construir un puente, lo primero que tendrá que construir serán las columnas o soportes del puente y luego lo demás. Se establece que para construir se requiere representarlo en idea previamente, pero notamos que los niños requieren de un apoyo y que se les enseñe a examinar el objeto en cuanto a sus partes, formas, tamaños y

posiciones a tomar en la construcción, estos aspectos son los que servirán para construir el tren o el carro veloz" (Alvarado, A, 2012)

1.3.6.- Funciones del juego.-

Maria, (2009) en su blog explica "El juego puede ser un fin porque proporciona diversión y esparcimiento pero también puede ser un medio para alcanzar un fin, y en ese sentido los padres pueden crear juegos para que sus hijos aprendan, por ejemplo, a recoger los juguetes después de jugar, despertarles el interés por algunos alimentos, enseñarles a lavarse los dientes y muchas cosas más"

1.3.7.-Beneficios del juego.-

Taller de psicomotricidad, (s.f) expone en su página web "Transforma en una actividad crucial que contribuye al pensamiento, desarrollo del lenguaje y habilidades sociales, entre otros aspectos. En esta etapa, el juego suele ser tener más movimiento, donde los niños comienzan a descubrir y explorar la realidad generando y consolidando el impulso epistémico o impulso por aprender"

"Pese a su relevancia en el desarrollo de los niños y niñas, y a estar consagrado como un derecho fundamental de la infancia, en los últimos años el juego se ha reemplazado en muchos jardines infantiles por actividades que buscan adquirir a temprana edad conocimientos y habilidades cognitivas que debieran aprenderse más tarde, en la enseñanza básica" (Taller de psicomotricidad, s.f)

"Al respecto, la docente e investigadora del área de psicomotricidad de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile, Carolina Grellet, señaló que hay gran una discordancia entre lo que podría decirse que es el discurso de los derechos del niño, del respeto por el niño, y la realidad, porque si realmente respetásemos a los niños y niñas y respetásemos su derecho al esparcimiento y al juego y respetásemos los ritmos de aprendizaje individuales, no podríamos tener el tipo de educación que tenemos". (Taller de psicomotricidad, s.f)

El juego Isntrumento de aprendizaje, (s.f) en su blog explican "El juego tiene aún más beneficios: Logran coordinación corporal, liberan energías, aprenden a socializar, a

comprender su realidad y controlar sus impulsos. Aprenden reglas, comprenden las consecuencias de sus acciones y reglas sociale"

-"Existe muchísima literatura sobre este tema" (El juego Isntrumento de aprendizaje, s.f)

-"Pero para que todo esto funcione de modo más eficiente y realmente obtengamos beneficios con el juego, es conveniente tener en cuenta algunos consejos" (El juego Isntrumento de aprendizaje, s.f):

-"Trabajar en superficie vertical o plano inclinado permite que el niño desarrolle fuerza en los músculos del hombro y muñeca, muy necesarios para escribir, dibujar y pintar" (El juego Isntrumento de aprendizaje, s.f)

-"Todos los niños necesitan las mismas oportunidades" (El juego Isntrumento de aprendizaje, s.f)

-"Cada niño es diferente y se desarrolla a un ritmo distinto" (El juego Isntrumento de aprendizaje, s.f)

-"Procure que la mano izquierda siempre acompañe a la derecha"(El juego Isntrumento de aprendizaje, s.f)

-"Si el pequeño se sienta en el suelo, evite que se siente con sus piernas en W" (El juego Isntrumento de aprendizaje, s.f)

-"Evite que el pequeño se enfrasque y especialice en un solo juego y temática. Eso permitirá que su mente esté abierta a experimentar y perciba de manera positiva las alternativas y los cambios" (El juego Isntrumento de aprendizaje, s.f)

-"Permita que el niño colabore con tareas del hogar. Cuando traslada objetos pesados, como por ejemplo, bolsas del supermercado, canastos de ropa sucia, mejora la fuerza y resistencia de los músculos posturales" (El juego Isntrumento de aprendizaje, s.f)

CAPITULO II

LA CREATIVIDAD

2.1.- Definición de la creatividad

Medina, N, et al, (2017) Explican que: "La creatividad es una capacidad del ser humano, desencadenarla depende del factor cultural y en especial de una pedagogía de la diversidad, de los procesos comunicacionales, de la socialización y la cooperación del sujeto ante su medio o contexto. Según Martínez (1998) el desarrollo de la creatividad necesita de impulsos contradictorios para emerger y se concreta a través de los principios de unidad del conocimiento y la creatividad, el carácter creador de la historia y la unidad de la lógica y lo intuitivo"

El conocimiento y la actividad se interrelacionan en los procesos cognitivos que realiza el sujeto de forma creadora.

"El conocimiento orienta a la persona y lo faculta para operar conceptualmente ante la resolución de un problema, si es que la actividad estimula el esfuerzo mental de iluminación intuitiva y procedimental, al actuar ante las situaciones concretas con un sentido personal El hombre es resultado de las relaciones sociales y está en la capacidad de autor realizarse a partir de las influencias sociales, por ello logra salir de los límites de lo N. Medina Sánchez, M. E. Velázquez Tejeda, J. Alhuay-Quispe y F. Aguirre Chávez 158 ya logrado y crecer como ser social transformable, donde la actividad creatividad es muestra de la educabilidad de la personalidad refiere (Martínez, 1998)" (Medina, N, et al, 2017)

"Por otro lado, hay que entender el carácter histórico de la creación y el carácter creador de la historia como contradicción epistemológica que genera el desarrollo; el proceso creador del mundo está en la historia, en la que el hombre se reafirma como objeto, en tanto, realidad histórica natural, y como sujeto en tanto hombre históricamente concreto que actúa" (Medina, N, et al, 2017)

“El proceso creativo es un acto duradero y complejo en el que pondera la importancia de los saltos intuitivos y la dialéctica del pensar. Existen contraposiciones entre la lógica y la intuición en el proceso creador, sin embargo, esta última desempeña un rol importante en la ciencia y en otras áreas, pero no solo actúa la intuición como proceso mental, también la imaginación, visualización, meditación y contemplación. Para crear una idea, un concepto o un esquema es fundamental la experimentación, la acción y la interpretación” (Medina, N, et al, 2017)

“El enfoque epistemológico de la creatividad se fundamenta en la perspectiva multidisciplinaria y sistémica, como un proceso que implica flexibilidad, originalidad, libertad y la intuición para conducir el razonamiento lógico, para generar ideas, para no caer en errores teóricos o prácticos”(Medina, N, et al, 2017)

La intuición se enlaza con el razonamiento lógico y este vínculo no ocurre solo en la etapa de comprobación de la idea, sino en la de su formación. Las personas creadoras manifiestan una serie de características generales y particulares que unos denominan: capacidades, habilidades, indicadores y otros las consideran como rasgos.

“Los autores, Guilford, Mitjans y Torrance citadas por Martínez (1998), coinciden en identificarlas como características creadoras al afirmar que es la originalidad, flexibilidad, espontaneidad, curiosidad, pensamiento divergente, libertad entre otros que interactúan en el acto creativo” (Medina, N, et al, 2017)

2.2.-Las ventajas de la creatividad.-

Diario La Verdad, (2015) Expone “Es muy cierto, que la creatividad es un aspecto propio de la humanidad que nos ha permitido evolucionar como sociedad con soluciones e innovaciones en las distintas eras. Más allá de ese alcance, si lo analizamos como una virtud personal bien cultivada, puede convertirse en un gran aliado para afrontar situaciones o alcanzar metas de manera creativa y productiva. Muchas personas, están dotadas de ciertas habilidades para asumir las situaciones de su entorno creativamente en favor de su desarrollo, ya que cuentan con esa energía enfocada para el análisis y la búsqueda de soluciones, canalizando sus esfuerzos hacia

propósitos provechosos. Además, el pensamiento creativo brinda capacidad para valorar las oportunidades"

"También se puede considerar como beneficios de la creatividad ese impulso que incentiva a lograr el perfeccionamiento, pues las personas creadoras tratan de desarrollar siempre la mejor opción, más allá de lo básico. Así mismo, otra ventaja de las personas con inventiva es la aptitud para afrontar riesgos y considerar lo inesperado como una nueva experiencia de crecimiento ante los cambios que se puedan presentar en la búsqueda de sus objetivos. Del mismo modo, sienten confianza suficiente para creer y avanzar con convicción hacia ese camino distinto y original, liderando a veces a otros que no se atreven a experimentar" (Diario La Verdad, 2015)

"Tomando en cuenta esta cualidad, los individuos podemos desarrollar la facilidad para el ingenio practicando nuestro interés por curiosear lo que sucede alrededor, sobre todo tipo de información que nos pueda ser útil, para de esta forma obtener conocimientos que nos permitan ser transformadores. Así mismo, la curiosidad es un ingrediente que genera una base de datos mentales de información interesante y diversa, que vamos incrementando a través de las distintas experiencias" (Diario La Verdad, 2015)

"Es importante tratar de superar conscientemente esos bloqueos que limitan los procesos creativos, liberarnos de nuestros temores personales, tratando de romper con la rutina, hacer las cosas de forma distinta a la acostumbrada. Es así como debemos entender que la creatividad está en cada uno de nosotros y es un atributo que permite, mediante la capacidad analítica, buscar el perfeccionamiento de nuestros propósitos e ideas, con el fin de incentivar la originalidad, la iniciativa, la superación de obstáculos de manera innovadora, por lo cual es importante vencer los bloqueos que puedan limitarnos" (Diario La Verdad, 2015)

Fomenta la integridad

10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida, (2016) expresa en su blog "Una de las principales características de la vida de las personas creadoras es que siempre sienten la necesidad de potenciar su integridad en lo personal y a nivel laboral"

“Esto lo consiguen tratando de conservar su esencia y buscando todo tipo de soluciones para conquistar eso que desean lograr” (10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida, 2016)

“El ser creativo hace sentir a la persona realizada y le da confianza para hacer miles de cosas aprovechando sus talentos” (10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida, 2016)

Aumenta la capacidad de adaptación al entorno

“Potenciar esta cualidad es una forma de aprender a vivir con aquello que hay en el entorno sin importar los cambios que este sufra” (10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida, 2016)

“Esto, a su vez, facilita la adaptación al entorno y la realización de las modificaciones necesarias para hacerlo más cómodo” (10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida, 2016)

Ayuda a salir de la rutina

“Para salir de la rutina no siempre es necesario viajar o hacer algún tipo de actividad fuera del hogar. Emprender proyectos creativos es muy fácil y en ocasiones se puede hacer con cosas que están dentro del hogar” (10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida, 2016)

“Es una gran forma de aumentar la motivación, encontrar la felicidad y entretenerse por fuera de esas costumbres que van haciendo aburrida la vida” (10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida, 2016)

Desarrolla la comunicación

“Este punto beneficia en especial a los niños. Muchos de ellos tienen dificultades para manifestar sus sentimientos y suelen expresarse con actitudes inadecuadas” (10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida, 2016)

“Al permitirles dejar salir sus ideas y plasmarlas en alguna actividad creativa, ellos poco a poco desarrollan una forma de comunicación que facilita el acercamiento” (10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida, 2016)

2.4.- Proceso creativo.

Rosas, V, (s.f) expone en su blog "El proceso creativo se refiere a las fases que se deben seguir para la aplicación de la creatividad y la generación de ideas entorno a un reto o un problema a resolver. El proceso creativo consta de tres fases según":

- "Análisis del Reto creativo al que nos enfrentamos y entorno al que queremos generar ideas creativas. En esta fase utilizaremos herramientas de análisis para hacernos preguntas y analizar las causas de nuestro reto o problema" (Rosas, V, s.f)

- "Generación de Ideas, también llamada fase divergente. En esta fase utilizaremos herramientas para la generación de ideas. En esta fase es conveniente no juzgar las ideas. El objetivo de esta fase es generar el mayor número posible de ideas" (Rosas, V, s.f).

- "Valoración y selección de las ideas, también llamada fase convergente consiste en seleccionar las mejoras ideas. En esta fase se utilizan criterios tanto subjetivos como objetivos para valorar y clasificar las ideas y filtrar las mejores" (Rosas, V, s.f)

"Es conveniente llevar a cabo el proceso creativo a lo largo de diferentes sesiones o talleres de creatividad en equipos integrados por unos seis participantes de distintos perfiles para fomentar la pluralidad. Es conveniente espaciar los talleres entre sí para aprovechar el tiempo de reflexión entre ellos y permitir actuar a la creatividad inconsciente, que a diferencia de la creatividad consciente que se produce durante los talleres, puede surgir en cualquier momento mediante ideas surgidas en nuestro subconsciente" (Rosas, V, s.f)

2.5.-Actitudes que matan la creatividad

Portal PQS, (s.f) Publica en su web "Necesitamos creatividad para volvernos competitivos y diferenciar nuestros **negocios**. Descubre qué actitudes debes evitar para que tus capacidades creativas no se vayan"

Dedicar demasiado tiempo a la lluvia de ideas

“La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado. Recuerda que este es solo un paso del proceso creativo, pues el equipo debe investigar el problema que buscan solucionar, para asegurarse que la lluvia de ideas responde a la pregunta indicada. Así que no te limites a lanzar a ideas, evalúalas” (Portal PQS, s.f)

Juzgar las ideas antes que hayan sido probadas

“Hay que tratar de ser más abiertos a lo novedoso. La forma en que se traten las nuevas ideas puede afectar la creatividad. Las investigaciones indican que la gente tiende a favorecer las ideas que refuerzan el statu quo y que los gerentes, a menudo, rechazan las ideas que los clientes dicen querer. Cuando una idea es rechazada, disminuye la probabilidad de que una persona o equipo siga pensando creativamente” (Portal PQS, s.f)

No adoptar una posición de observador permanente

“La observación es la mayor arma que tenemos para almacenar imágenes, procesos o cualquier cosa que ayude a encontrar vías de creatividad. Si no mantenemos los ojos abiertos se nos podrían escapar varias ideas interesantes que, a la larga, nos ayudarán a nosotros y a quienes nos rodean” (Portal PQS, s.f)

Estar rodeado de elementos que afectan la creatividad

“Un ejemplo sería aquél compañero de trabajo que cada vez que intentas innovar en alguna dirección dispone de una gran cantidad de argumentos que logran hundir la idea que pretendías desarrollar. Hay que tratar de aislarlos y que no nos afecten” (Portal PQS, s.f)

No interactuar

“Debes de poder hablar con terceros de lo que haces, eso enriquecerá tu día a día con opiniones y críticas que pueden encender alguna oportunidad interesante” (Portal PQS, s.f)

2.6.- Como fomentar la creatividad en los niños

Cuba, N., Y Palpa, E. (2015) señalan “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”

“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” (Cuba, N., Y Palpa, E. 2015)

“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” (Cuba, N., Y Palpa, E. 2015)

“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” (Cuba, N., Y Palpa, E. 2015)

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.

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

Expresion Plastica Exposicion, (s.f) Proponen “Para potenciar y promover la creatividad infantil los padres tenemos muchos medios a nuestro abasto, facilitarles juguetes de construcción, juguetes musicales, actividades artísticas como la pintura, contar cuentos infantiles o historias imaginarias, juegos en los que los niños deban

adoptar el papel de otros personajes, la verdad es que las posibilidades para promocionar la creatividad son muchísimas. Lamentablemente, en ocasiones los adultos reprimen sin darse cuenta la creatividad de los niños, las razones ya las hemos dado, quizá haya que volver a ser un poco más niño y no ser tan realista, menos racional y menos severo"

"Por otro lado, la creatividad también ayuda a que los niños sean emprendedores en un futuro, al respecto os recomendamos leer el post Educación emprendedora. En sus líneas podemos leer Todo el mundo nace creativo, a todos nos dan una caja de lápices de colores en la guardería, son palabras de Hugh McLeod, un dibujante y escritor con unas ideas muy claras y un mensaje muy directo sobre lo que es la creatividad" (Expresion Plastica Exposicion, s.f)

2.7.-Factores que indican el desarrollo de la creatividad

Talentti, K, (2013) señala "Es un proceso en constante significación, el hecho de ser una habilidad cognitiva no implica que esta se desarrolle sin un adecuado manejo del conocimiento, de las experiencias etcétera"

Inteligencia, Conocimiento, Estilos de pensamiento, Personalidad, Motivación, Contexto medioambiental.

La inteligencia "Juega tres papeles clave en la creatividad" (Talentti, K, 2013):

Inteligencia sintética: "la capacidad de producir y generar ideas originales" (Talentti, K, 2013)

"Inteligencia analítica: evaluar nuestras ideas y discriminar aquellas que realmente tienen potencial" (Talentti, K, 2013)

"Inteligencia práctica: será la que nos permita vender nuestras ideas." (Talentti, K, 2013)

"Conocimiento: A fin de hacer un trabajo creativo, tendremos que trascender el sistema dominante en un campo determinado. Si no conocemos lo que hasta el momento se ha hecho en el campo en el que queremos ser creativos, corremos el riesgo de reinventar la rueda. El factor del conocimiento, contrariamente a lo que cabría esperar, no responde a la máxima de a más conocimiento, más creatividad" (Talentti, K, 2013)

“Consisten en cómo se utiliza o explora la propia inteligencia Una persona puede tener la capacidad de comprar a la baja y vender al alza, pero no disfrutar a la hora de utilizar sus capacidades de este modo” (Talentti, K, 2013)

La personalidad:

Alguien que se arriesga”. Esto forma parte de la personalidad, de la manera de sentir, pensar, ser y comportarse de cada uno.

Motivación

Las personas creativas hacen casi siempre algo que les gusta, por lo que sienten una motivación especial.

La creatividad como la habilidad de pensar en algo es una forma novedosa y poco usual y de idear soluciones únicas a los problemas. J.P. Guilford (1967) distinguió entre el razonamiento convergente, que produce una respuesta correcta y es característico dela clase de pensamiento que se requiere en las pruebas convencionales de inteligencia, y el razonamiento divergente, que produce muchas respuestas a la misma pregunta y es más característico de la creatividad (Michael, 1999).Por ejemplo, un reactivo convergente en una prueba convencional de inteligencia es: “¿Cuántas monedas de 25 centavos te darán a cambio de 60 monedas de a 10?”.La pregunta tiene sólo una respuesta correcta. En contraste, las preguntas divergentes tienen muchas posibles respuestas. Por ejemplo, ¿Qué imagen viene a tu mente cuando oyes la frase “sentado solo en un cuarto oscuro “?, o la pregunta, ¿cuáles son algunos únicos usos de un clip para papel?

¿Están relacionadas la inteligencia y la creatividad? Aunque la mayoría de los estudiantes creativos son bastante inteligentes, la afirmación inversa no siempre es verdadera.

Muchos estudiantes con gran capacidad intelectual (que obtienen altas puntuaciones en las pruebas convencionales de inteligencia), no son muy creativos. Sternberg estaba en lo cierto, el razonamiento se volvería parte de la definición de inteligencia.

2.8 Enseñanza y creatividad

Una meta importante en la enseñanza es ayudar a los estudiantes para que sean más creativos. Las estrategias para ayudar a los niños a volverse más creativos incluyen la lluvia de ideas, propiciar ambientes y ofrecer materiales que estimulen la creatividad, no sobrecontrolar a ls estudiantes, alentar su motivación interna, alimentar el

razonamiento flexible y juguetón, presentar a los alumnos con gente creativa y, sobre todo, ser para los estudiantes un modelo viviente de creatividad.

Teresa Amabile recuerda que cuando estaba en jardin de niños, entraba a clase alborotada por tomar el caballete y deseosa de pintar con colores brillantes y pinceles grandes. Ella y sus compañeros tenían acceso libre a una mesa con toda clase de materiales artísticos. Teresa se acuerda de haberle dicho a su mamá todos los días al regresar a casa, que quería jugar con crayolas y pintar y dibujar.

Las experiencias de Teresa en el jardín de niños fueron, pór desgracia, el punto más alto de su interés artístico. Al año siguiente, cuando ingresó a la escuela primaria convencional, las cosas empezaron a cambiar. Ya no tenía acceso todos los días al material artístico y el arte se convirtió en una materia más, que llevaba durante hora y media todos los viernes en la tarde.

Semana tras semana, durante toda la primaria, estuvo en la misma clase de arte. Para Teresa, la clase era restrictiva y desmoralizadora. Recuerda que cada semana se le daba una copi diferente de alguna obre de arte. En una ocasión cuando estaba en segundo grado, se le presento La Adoración de los Magos, de Leonardo de Vinci, y se les dijo que tomarán sus materiales y tratarán de copiarlas. Para Teresa y sus compañeros, ése fue un ejercicio frustrante. Ella dice que los alumnos de primaria ni siquiera tienen la destreza para hacer que los caballos y los ángeles quepan en una hoja, mucho menos para que se copiara una obra de arte. Teresa y sus compañeros estaban seguros de que no estaban haciendo lo que la maestra les había pedido. Nadie les ayudaba a desarrollar su talento artístico. No es necesario decir que el deseo de Teresa para pintar en casa después de la escuela, disminuía rápidamente.

Tiempo después, Teresa Amabile obtuvo su doctorado en Psicología y se convirtió en la mayor defensora de la creatividad. Su gran esperanza es que los maestros no acaben con el entusiasmo de los estudiantes para ser creativos como hicieron con ella. (Conti y Amabile, 1999; Goleman, Kaufman y Ray, 1993)

CONCLUSIONES

PRIMERA: Resulta indispensable que los agentes educativos: padre, madre, propia o comunitaria o un adulto cuidador cualquiera asuman modelos basados en la orientación y seguimiento de la actividad de los niños en los diversos tipos de juegos.

Asimismo se debe de tener en cuenta el papel del agente educativo y el desarrollo de competencias, como: Propiciar la actividad física del niño, brindándole juguetes sencillos en sus momentos libres.

SEGUDOA: El niño se relaciona con sus semejantes, otros niños y los profesores comprendiendo las reglas de juego y experimentado. Se hace más colaborador y menos individual, reconociendo y respetando a sus semejantes. El niño aprende (a veces poco a poco) a superar la timidez, y amplían sus mecanismos de relación social y la seguridad y confianza en sí mismo. Produce una mejora y un aumento de las posibilidades motoras del niño, movimientos coordinados, fuerza…

TERCERA: Estarán preparados para el juego engrupo sin la intervención de los adultos, pero a esto sólo se llega si cumplimos los pasos previos. Y, en cualquier caso, jugar con ellos, sean los mayores que sean, siempre es una experiencia positiva para todos y un modo delicioso, divertido y sano de pasar tiempo en familia.

REFERENCIAS CITADAS

Alvarado, A. (2012). Vamos a jugar a los constructores. Slideshare. Recuperado de:https://es.slideshare.net/mediadora/e-juego-de-construccin-en-la-educacin-inicial

Cuba, N., Y Palpa, 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 (Tesís de Licenciatura) UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle. Lima. Perú. Recuperado de:https://www.plagscan.com/highlight?doc=127078842&source=0#47

Definición de Juego. (s.f). Definición de Juego. Definición de. Recuperado de:https://definicion.de/juego/

Definición de Juego. (s.f). Definición de Juego. Definición. Recuperado de:https://definicion.mx/juego/

Diario La Verdad. (2015). Ventajas de la creatividad. Diario La Verdad. Recuperado de:https://www.laverdad.com/opinion/85221-ventajas-de-la-creatividad.html

Ediciones Paidos. Mitjáns, M. A. (1995). Creatividad Personalidad y Educación. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

Edukids. (2016). La psicomotricidad en el nivel inicial [Entrada de Blog]. Edukids. Recuperado de:https://edukidslima.blogspot.com/

El futuro de la informatica. (2013). Tema de Nivel de Inicial, Importancia del Juego en el nivel de Inicial [Entrada de Blog]. El futuro de la Imformatica. Recuperado de: https://gladysjosefinaalmonte.blogspot.com/2013/03/tema-de-nivel-inicial.html

El Juego en la Educación Inicial. (2012). El juego como aprendizaje y enseñanza [Entrada de Blog]. El Juego en la Educación Inicial. Recuperado de:https://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/

El juego Isntrumento de aprendizaje. (s.f). EL JUEGO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE NO SE DEJA DE JUGAR POR QUE SE ES VIEJO, SE ES VIEJO SI SE DEJA DE JUGAR [Entrada de Blog]. ESTRATEGIAS INNOVADORAS DE ENSEÑANZA EN EL PREESCOLAR. Recuperado de:https://amandoyconstruyendounnuevomundoenclr.blogspot.com/p/el-juego-instrumento-de-aprendizaje.html

Expresion Plastica Exposicion. (s.f). Expresion Plastica Exposicion. Ensayos y Trabajos. Recuperado de:https://ensayosytrabajos.com/expresion-plastica-exposicion/

García, E., y Alarcón, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. EF Deportes. Número 153. Recuperado de:https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm

García, k. (2011). El Juego como estrategia didáctica. Slideshare. Recuperado de:https://es.slideshare.net/vhuaranga/el-juego-como-estrategia-didctica-9215965

Guilford, J. P. et al. Compilador: Strom, R. D. (1983). Creatividad y Educación. España.

La creatividad & ludica hacen de ti un docente favorito. (s.f). Juego Reglado [Entrada de Blog]. La creatividad & ludica hacen de ti un docente favorito. Recuperado de:https://creatividadyludicadocentefavorito.blogspot.com/p/juego-reglado.html

Londoño, C. (2017). Enseña a tus hijos que lo más importante no se paga con dinero. Blog Divino Niño Jesús. Recuperado de:https://dnj.cl/etiqueta/desarrollo/

Maria. (2009). El juego en los niños [Entrada de Blog]. La importancia del juego. Recuperado de:https://mayed-ucv.blogspot.com/2009/10/el-juego-en-los-ninos_20.html

Medina, N, et al. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la educación contemporánea. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en educación publicado en Scribd. Recuperado de:https://es.scribd.com/document/384497472/La-Creatividad-en-los-Ninos-de-Prescolar-un-Reto-pdf

Ministerio de Educación (2007). PEAR Subcomponente Inicial. Validación de la propuesta pedagógica para niñas y niños de 3 a 5 años de zonas rurales. Documento elaborado por Giselle Silva Panez.

Ministerio de Educación Nacional. (2014). El juego en la educación Inicial. Slideshare. Recuperado de:https://www.slideshare.net/GinethSalazar1/el-juego-en-la-educacin-66233803

Minedu. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Slideshare. Recuperado de:https://www.slideshare.net/kathycarbajal52/la-hora-del-juego-libre-en-los-sectores

Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°349 Palao (Tesís de Maestría). Universidad Peruana Cayetano Heredia. Lima. Perú. Recuperado de:https://es.scribd.com/document/379380456/El-juego-libre-en-los-sectores-y-el-desarrollo-de-habilidades-comunicativas-orales-en-estudiantes-de-5-anos-de-la-Institucion-Educativa-N-349-Palao

Portal PQS. (s.f). Evita estas cinco actitudes que frenan la creatividad. Portal PQS. Recuperado de:https://www.pqs.pe/tu-negocio/emprendedores-actitudes-que-matan-creatividad

Publicado por **Gloria Marlene Gárate** en 09:58 Etiquetas: acción miércoles, 23 de marzo de 2011

Rosas, V. (s.f). Propósito de la sesión: Desarrollo del contenido temático A/B; estrategias propuestas en la guía pedagógica del módulo para el R.A. 1.2. Elabora un plan emprendedor, utilizando un modelo de negocio [Entrada de Blog]. Blog de Rosas Viridiana. Recuperado de:https://viryrosas.files.wordpress.com/2019/04/r.a-1.2.pdf

Ruth Campos Chumacero , Asesora Pedagógica del Nivel Inicial, Publicado el 16 de jun. de 2015 Publicado en: Educación

Segura, J. (s.f). Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos. Slideshare. Recuperado de:https://docplayer.es/27373863-Juego-y-desarrollo-infantil-tipos-de-juegos.html

Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el

CEI y la familia. En: Educación, procesos pedagógicos y equidad: cuatro informes de investigación. Lima: Gr

Talentti, K. (2013). Factores que intervienen en el proceso creativo. Slideshare. Recuperado de:https://es.slideshare.net/krnsitap/factores-que-intervienen-en-el-proceso-creativo

Taller de psicomotricidad. (s.f). Taller de psicomotricidad. Weston Academy. Recuperado de:https://www.westonacademy.cl/quilicura/taller-de-psicomotricidad/

Wikipedia. (2017). Juego Social. Wikipedia. Recuperado de:https://es.m.wikipedia.org/wiki/Juego_social

10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida. (2016). 10 beneficios que la creatividad le aporta a tu vida [Entrada de Blog]. Blog iluminate. Recuperado de:https://iluminandoovidas.blogspot.com/2016/01/10-beneficios-que-la-creatividad-le.html

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	16%	0%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	2%
3	maestrasinfronteras.blogspot.com Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	saludinfantileduca.blogspot.com Fuente de Internet	1%
6	es.wikipedia.org Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Academia Maddox Trabajo del estudiante	1%

9	luisangeldeleon.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
10	www.redalyc.org Fuente de Internet	<1 %
11	jessikpaez.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	www.babycaprichos.com Fuente de Internet	<1 %
14	creatividadyludicadocentefavorito.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %
16	studylib.es Fuente de Internet	<1 %
17	definicion.mx Fuente de Internet	<1 %
18	www.pqs.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	mejorconsalud.com Fuente de Internet	

		<1%
21	repositorio.uam.es Fuente de Internet	<1%
22	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	<1%
23	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		