

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juego libre y creatividad en los niños de la I. E. N° 1083**  
**Las Pircas, Ayabaca - 2019**

**Tesis para Obtener el Título Profesional en Educación Inicial**

**Autor:**

**Rentería Quispe Gaby Melva**

**Asesor:**

**Velasco de Córdova Ana Maria**

**Código Orcid:**

**0000-0001-9583-8217**

**Piura - Perú**

**2021**

## **1. Palabras Clave y Líneas de Investigación**

### 1.1. Palabras Clave

Juego libre-Creatividad

Free play - Creativity

### 1.2. Líneas de Investigación

Área	Ciencias Sociales
Subárea	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General
Líneas de Investigación	Teoría y métodos educativos

**2. Título**

Juego libre y creatividad en los niños de la I. E. N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.

**Title**

Free play and creativity in the children of the I. E. N ° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.

### **3. Resumen**

El presente informe tiene por finalidad determinar la situación del juego libre y el desarrollo de la creatividad de los niños de tres a cinco años de la I.E. N° 1083 Las Pircas en Ayabaca, año 2019. La investigación correspondió al tipo descriptivo simple, el método utilizado ha sido el análisis sobre los aspectos recolectados mediante la entrevista a la docente y la guía de observación a los siete niños de tres a cinco años de edad, que constituyen la unidad de análisis de la presente investigación. El instrumento validado con Juicio de Expertos y Prueba de Coeficiente de Confiabilidad Alfa de Cronbach resultó Altamente confiable con 0.8052. A partir del análisis teórico y la recolección de datos se tiene que en cuanto a creatividad se refiere y juego libre, atributos individual- colectivo, se obtuvo resultado Bajo con 71,4%, en cuanto a estilos de aprendizaje, se obtuvo resultado bajo con 71,4% e interés del estudiante, resultado bajo con 57,1 %, por otro lado la descripción de la situación del juego libre también se presenta en un nivel bajo, por lo que se debe aplicar la Propuesta de mejora en la institución.

**Palabras clave:** Juego libre – Creatividad

#### **4. Abstract**

The purpose of this report is to determine the situation of free play and the development of creativity of children from three to five years of the I.E. N ° 1083 Las Pircas in Ayabaca, year 2019. The research corresponded to the simple descriptive type, the method used has been the analysis of the aspects collected through the interview with the teacher and the observation guide to the seven children aged three to five years of age, which constitute the unit of analysis of the present investigation. The instrument validated with Expert Judgment and Cronbach's Alpha Reliability Coefficient Test was highly reliable with 0.8052. From the theoretical analysis and data collection, it is clear that in terms of creativity and free play, individual-collective attributes, a Low result was obtained with 71.4%, in terms of learning styles, a low result was obtained with 71.4% and student interest, low result with 57.1%, on the other hand the description of the free game situation is also presented at a low level, so the Proposal for improvement should be applied in the institution.

**KEYWORDS:** Free play - creativity

## ÍNDICE

1. Palabras Clave y Líneas de Investigación .....	ii
1.1. Palabras Clave .....	ii
1.2. Líneas de Investigación .....	ii
2. Título .....	iii
3. Resumen .....	iv
4. Abstract.....	v
5. Introducción.....	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.1.1. Antecedentes.....	1
5.1.2. Fundamentación científica .....	6
5.2. Justificación de la investigación.....	33
5.3. Problema .....	34
5.3.1. Planteamiento del problema.....	34
5.3.2. Formulación del problema .....	37
5.4. Conceptualización y operacionalización de variables.....	38
5.4.1. Operacionalización .....	38
5.5. Hipótesis.....	40
5.6. Objetivos .....	40
5.6.1. Objetivo General.....	40
5.6.2. Objetivos específicos .....	41
6.1. Tipo y diseño de la Investigación.....	41
6.2. Población y Muestra.....	42
6.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	42
6.4. Procesamiento y análisis de la información .....	44
7. Resultados.....	45
7.1. Entrevista a docente .....	45
7.2. Guía de observación a los estudiantes.....	46
7.2.1. Individual Colectivo .....	46
7.2.2. Estilo de aprendizaje.....	47

7.2.3. Interés del estudiante .....	48
7.2.4. Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje .....	49
7.2.5. Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.....	50
8. Análisis y discusión de los resultados .....	51
9. Conclusiones y recomendaciones.....	52
9.1 Conclusiones .....	52
9.2. Recomendaciones.....	53
10. Agradecimientos .....	53
11. Referencias bibliográficas.....	53
12. Anexos y apéndices .....	57

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de ejes temáticos .....	38
Tabla 2	Entrevista a docente .....	45
Tabla 3	Individual Colectivo .....	46
Tabla 4	Estilo de aprendizaje.....	47
Tabla 5	Interés del estudiante .....	48
Tabla 6	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje .....	49
Tabla 7	Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas. ....	50



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Individual Colectivo .....	46
Figura 2 Estilo de aprendizaje .....	47
Figura 3 Interés del estudiante .....	48
Figura 4 Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje .....	49
Figura 5 Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas. ....	50

## **5. Introducción**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica.**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Se constatan varias investigaciones similares a los ejes temáticos del presente estudio.

En Perú, Cuba Morales, N. Y Palpa Medrano, E. (2015) en su investigación: La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Sobre creatividad y juego libre en los sectores en niños de inicial, con un diseño no experimentales transversales correlacionales. Trabajaron con una muestra de 60 niños, y fueron evaluados por medio de fichas de observación. Entre los hallazgos se tiene que con un nivel de confianza del 95% que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

En Ecuador, los investigadores Merchán Pérez, G. Y Navarro Ponce, E. (2015) presentan, su investigación “Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años”, cuyo objetivo general fue analizar la influencia del juego mediante una investigación de campo que permita el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015. El tipo y diseño de investigación corresponde, de acuerdo al contexto investigación de campo, de acuerdo a la gnoseología exploratoria, descriptiva, además de cualicuantitativa. Población y muestra no pirobalística, el director, 3 docentes y 30 estudiantes. Las técnicas e instrumentos

La investigación de Cirilo Ascencios, M. y Cirilo Ascencios T. (2016) Perú, El juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de edad de la I.E.I. N° 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi, pretendió medir el grado de influencia del juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad. El diseño implementado fue de tipo cuasi-experimental, con grupo muestral único de 16 estudiantes, a los que se observó con una Matriz Valorativa cuyos resultados principales fueron que la intervención pedagógica mediante juegos resulta muy necesaria para la obtención de altos niveles en el desarrollo de la creatividad.

En Perú, la investigación de Sosa, M. (2016) Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014, presentó como propósito general: determinar si la aplicación de actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo, orientan el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de la referida institución. Se realizó una investigación explicativa con un diseño cuasiexperimental, pretest, postest, en una muestra de 30 estudiantes a quienes se les aplicó un programa de 10 sesiones de aprendizaje. Los resultados del pretest mostraron que el desarrollo del juego, la creatividad, el conocimiento y construcción tenían porcentajes medios, y luego del postest resultados altos. Desarrollo de juegos 85.8%, creatividad 82.1%, movimientos 84.2%, construcción 82.5% .El trabajo de Sosa, M. reafirma que los actos lúdicos son fundamentales, ya que se evidenciaron sus destrezas y habilidades, lo cual incide en la formación del pensamiento creativo del alumno.

Vera Moscoco, D. (2017), Ecuador, en su investigación “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C. I. B.V. Emblemático Chordeg, período lectivo 2016 – 2017 determinó la trascendencia del acto lúdico en el desenvolvimiento del pensamiento creativo

en los pequeños de dos a tres años de edad. Utilizó el método cualitativo y como instrumento una guía de observación, a una muestra de 21 niños, que recopiló los datos ocurridos en ese tiempo, también se aplicó una encuesta a las 10 educadoras y luego se validaron los resultados determinándose que la pedagogía del nivel inicial debe contemplar el acto lúdico en todas sus áreas, ya que estos coadyuvan al fortalecimiento y crecimiento del pensamiento creativo. Se puede concluir que: el progreso del pensamiento creativo guarda una significativa relación con el mejoramiento de sus capacidades, habilidades, motivaciones, destrezas y atención, que a lo largo de su vivencia necesitará el educando; en ese sentido el acto lúdico tiene significativa relación con el pensamiento creativo puesto que por él es posible dar un gran estímulo a la creatividad de los estudiantes y mediante el acto lúdico mejora su capacidad de socialización y sus implicancias, al igual que su capacidad de asimilar mejor los conocimientos en los cursos como el lenguaje, cognición psicomotricidad, entre otros.

El trabajo de Torrejón, M. (2018), Perú, presentó el objetivo conocer cuál es el nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 109 del distrito de Jazán – Bongará – Amazonas correspondió a un estudio de carácter descriptivo, con muestra única de 15 estudiantes perteneciente al aula de 5 años, aplicándoseles el Test de Torrance, que evalúa 4 componentes: originalidad, elaboración, fluidez y flexibilidad. Los resultados se muestran en frecuencias porcentuales. La población muestral de 15 estudiantes recibió el Test, cuyos resultados muestran que un 60% -9 niños- se encuentran en un nivel bajo en creatividad; 20%, 3 niños, obtuvieron un nivel medio en creatividad y 20% -3 estudiantes, muestran un nivel alto. Por lo que se sugirió a la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial N° 109 complementar la enseñanza académica con estrategias pertinentes que les permita desarrollar la creatividad de los niños del nivel preescolar a los niños necesitan dentro de su formación y sin duda repercutirá para su éxito personal y profesional. La investigación de Torrejón, M. (2018), nos muestra uno de

los test que se utilizan en el nivel inicial para verificar cómo se puede desarrollar el pensamiento creativo en la primera infancia.

Cañari Álvarez, M. (2018), “El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote, presentó como propósito general la determinación de la relación existente entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años de la institución educativa en mención, se trabajó con un diseño descriptivo correlacional, y con una muestra de 30 estudiantes, La técnica utilizada ha sido la observación mediante el instrumentos Ficha de observación, lográndose establecer la conexión existente entre el acto lúdico realizado con libertad en los sectores y el pensamiento creativo en los estudiantes de cuatro años. La relación entre la capacidad creativa lúdica y el juego libre en los sectores de los niños se obtuvo un índice de correlación que el juego libre en los sectores está relacionado directamente con el Creatividad lúdica, a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad lúdica, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan esta una correlación positiva considerable.

Flores Quenta, W. (2018). Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora 2018. Presentó el siguiente objetivo la identificación de los niveles de creatividad. El nivel de Fluidez; que corresponde a la diversidad, variedad de respuestas o soluciones, por consiguiente, el nivel de Flexibilidad que significa la gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones y por último el nivel de Originalidad que expresa poder crear situaciones innovadoras, nuevas y elaboración; comunicar ideas internas. La metodología correspondió a un diseño de investigación descriptivo – simple mediante un Test. La población fue de 37 niños y niñas de cuatro años, cuyos resultados fueron que el nivel predominante fue el de “fluidez” con un alto demostrado en sus gráficos estadísticos. Se concluyó que la mayor cantidad de los niños y

niñas de cuatro años desarrollan niveles de creatividad, con distinto concepto y entre los tres niveles de creatividad fluidez, flexibilidad y originalidad, y mayor realce fue el de “Fluidez”.

Albornoz Zamora, E. J. (2019). En su trabajo de investigación “El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión” presentó como objetivo general: Publicar de manera clara y precisa los resultados de la investigación sobre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños (as) del nivel inicial de la escuela “Benjamín Carrión”, se enmarcó un diseño de campo, nivel descriptivo con enfoque cuantitativo. La población muestral estuvo constituida por 25 estudiantes, 8 docentes del nivel y 25 padres de familia. La técnica de recolección fue la entrevista, el instrumento cuestionario de alternativas múltiples, y una ficha de observación. A partir de los resultados obtenidos se concluye que si los docentes no trabajan con una metodología activa como es el Juego-Trabajo (50% manifestó que la conoce y aplica, igualmente con el mismo porcentaje refirió que a veces el juego creativo es importante ) se les dificulta desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes, con respecto a los padres de familia, que solo 52% dedican 15 minutos diarios para jugar con sus hijos, Los padres no dedican el tiempo recomendado al interactuar con sus hijos, al no relacionarse no desarrollan las capacidades de fantasía y creatividad.

Abad Guerrero M. y Farfán Ruiz M. (2019), en su informe de investigación Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 407 de la Islilla en Paita, tuvo como objetivo la determinación del nivel de creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 407 de La Islilla – Paita – Piura. El diseño fue no experimental, de tipo transversal, se recolectaron datos en un único momento. La muestra no probabilística y estuvo conformada por 18 niños, 16 hombres y 2 mujeres, de la sección de 5 años correspondiente al año lectivo 2019. Los datos se recolectaron con el Test de Torrance centrándose en las 4 dimensiones de la creatividad: flexibilidad, fluidez, originalidad y

elaboración. Sus resultados mostraron que el 55.6% de los niños obtuvieron el nivel alto de creatividad y el 44.4% alcanzó el nivel medio. Se concluyó que el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas se encuentra en proceso, por lo que es necesario continuar con las estrategias de mejora de aprendizaje orientadas a la creatividad.

### **5.1.2. Fundamentación científica**

Teóricos del juego y la educación preescolar

Meneses, M y Monge, M (2001) presentan a varios autores con su propia teoría sobre el juego que pretenden ofrecer una explicación de la lúdica de los infantes, como manifestación innata o como menester filogénico del individuo el cual se visualiza en parte de esta propuesta.

Groos (1896), en primer término, realizó el estudio del acto lúdico en individuos, esto lo llevó a descubrir particularidades naturales en especies. En ese sentido Claparède (1900) sigue la investigación de Groos y llevó a cabo la teoría del pre ejercicio, en sí vienen a ser, entrenamientos de tendencias con relación a los instintos, que luego encontraría cuando llegue a la adultez, su ejecución en el ámbito laboral, en lo deportivo o en lo común de la vida. El acto lúdico, nos dice, que es un entrenamiento el cual prepara para lo largo de la vida, el cual tiene como objetivo, la libertad de que se desarrollen los instintos adquiridos que están en formación; en ese sentido da como resultado un agente innato respecto al tema de educación. (Zapata, 1990).

La actividad completa del niño se confunde con el juego según el trabajo investigativo de Wallon, mientras la mencionada actividad siga con la misma naturalidad y no se le den objetos claros por parte de las áreas competentes de educación. Es por ello, que el colegio debe ver la lúdica de los infantes como una vía y evitar someterlo a estrategias educativas

de pensamiento cerrado. Froebel (1782-1852), pedagogo alemán, empieza la corriente de educación inicial sistemática; tomándolo como referencia se crean escuelas iniciales dando respuesta a una necesidad familiar y de tema social, método inherente y eficaz puesto que recoge la importancia de los infantes y su naturalidad.

### **El juego en educación inicial**

El juego se define como “Una acción libre, sentida como ficticia y situada al margen de la vida cotidiana, capaz, sin embargo, de absorber totalmente al jugador o jugadora”, bajo el pensamiento de Huizinga (1995)

Hay 2 tipos de actos lúdicos: el primero es el acto lúdico natural, este se da por motivación que viene desde el niño, en otras palabras, no hay interferencia por parte de los adultos en el pensamiento de los niños. Podemos ejemplificar cuando el niño se aparece y cuando lo miramos se va corriendo, así mismo cuando en la calle salta por las líneas echas en el cemento de la vereda producto de la separación o en las bloquetas de las plazas. Como vemos, surge desde el instinto del niño.

En el segundo, tenemos al acto lúdico dirigido, donde si tiene injerencia el adulto. Vemos algunos puntos que son precedentes, tales como: ocupar el tiempo de ocio y, fin puramente de juego, la terapia o la recreación.

El juego espontáneo es aquel en el que el niño improvisa y es capaz de crear sus propios juegos. Cava (2004), nos dice que “el acto lúdico para la niña o el niño, significa un modo natural de explorar el medio que lo rodea, de lograr conexión con sentimientos, objetos, experiencias sensoriales, objetos y personas. Esto representa ejercicios creativos que brindan respuestas objetivas a los problemas”. (p.30) Se puede afirmar



que las vivencias de los niños se basan en los juegos y la creatividad, porque tan luego ve la luz al nacer, dentro de él es menester ser consciente del medio que lo rodea.

Es necesario entender, que el acto lúdico corresponde a un momento de gozo, donde no se tiene miedo a errar, ni a presión de los mayores, entendiendo así que las únicas normas están dentro del juego, o en las reglas solicitadas por los jugadores, claro está si es que el juego lo integran más de dos participantes. Los actos lúdicos configuran acciones para salir de la monotonía, vivenciando cada juego como si fuera uno nuevo.

En el segundo ciclo de Educación Inicial, donde se dirige esta proposición, los juegos deben ser vistos con antelación, sugeridos y orientados por el maestro en el avance del acto educativo lo cual debe aportar a fortalecer y desarrollar la iniciativa que nace desde el niño y su pensamiento creativo.

Para Garvey (1985) “El juego es un deleite y entretenimiento, configura un gozo de medios, se da de forma voluntaria y natural, así mismo el participante tiene que hacerlo de forma activa, y tiene enlaces sistemáticos por lo que no puede considerársele acto lúdico como la creatividad, la resolución de conflictos, el estudio del lenguaje entre otros puntos más ya sea referente a la socialización o al aspecto cognoscitivo”. De este modo, el acto lúdico hace posible que el niño pueda manifestar con libertad lo que siente y piensa mediante su relación con los demás ya sea con sus mayores o con niños como él. Los juguetes utilizados, hacen posible que el niño se distraiga y empiece a explorar, llamando su total atención para la utilización, indagación y su uso continuo.

Se rescata de los autores mencionados que el acto lúdico es una manifestación innata y natural la cual genera gozo, es menester del individuo donde también se enlaza con el avance del pensamiento creativo.

### **La importancia del juego en educación inicial**

Autores como Caba (2004) refieren que “el acto lúdico influye en la totalidad de ámbitos del desarrollo de los infantes. Las capacidades físicas se van dando cuando el pequeño conoce cómo hacer actividades básicas como gatear, arrojar, saltar, agarrar, etc. Las capacidades en donde se emplean los dedos y manos se van dando mediante la manipulación de objetos lúdicos” (p. 40).

Las capacidades de la mente se ponen en función y se transforman en actos lúdicos que impulsan la resolución de conflictos y vínculos de causa - efecto. De este modo, mediante el acto lúdico van conociendo la lúdica de formas, colores, tamaños, etc., de este modo el lenguaje se transforma de forma progresiva haciendo suyos algunos términos para poder mencionar por su nombre cosas y actividades de disfrute al relacionarse con sus mayores. En ese sentido, Caba (2004) manifiesta lo siguiente: “la capacidad de socializar se puede controlar por medio del acto lúdico, cuando entienden como poder cooperar en equipo, ser pacientes hasta que llegue su momento de jugar a cada uno de ellos, seguir las normas establecidas y el compartir con los demás. El acto lúdico constituye también en la formación de la parte emocional, mediante el gozo al experimentar y el sentir que viven en los actos lúdicos en donde se involucran personajes producto del invento del niño. Se potencia la autoestima cuando los niños resultan victoriosos en el acto lúdico” (p. 95).

Entonces, el acto lúdico incita el pensamiento creativo y e imaginativo cuando el pequeño trata de imitar las diversas profesiones, oficios o asumir que es uno de sus mayores, este entiende el mundo tiene muchísimas oportunidades que puede aprovechar, teniendo significancia en su acto lúdico lo que él quiera, creando su propia realidad.

### **Particularidades del acto lúdico en el nivel inicial.**

Caillois y Huizinga, mencionados por Goldstein y Bernabeu (2008), establecen las siguientes particularidades:

- El juego, como lo define Hilda Cañeque, contesta al anhelo y preferencia relativa del participante, se destaca que es imposible tener el control desde el exterior.
- La utopía del acto lúdico cuando se mezcla la información de lo fantástico con lo real. De este modo coloca al juego en medio del umbral entre medio externo e interno del ser humano. En ese sentido el individuo, fabrica, mediante la utopía del acto lúdico, un espacio intermedio entre él y lo que lo rodea, afirma el médico psiquiatra D.W. Winnicott, en su libro denominado: “Realidad y juego”.
- Al espacio intermedio se le denomina “espacio potencial” afirma Winnicott., en ese sentido podemos decir que en este espacio se desarrolla el juego: “Tenemos que aceptar que la realidad interior realmente no termina, debemos entender que cualquier individuo puede confundir la realidad externa con la interna, en ese sentido el alivio de este estrés y tensión es brindado por las zonas del medio de experiencia la cual no está sujeta a irrupciones (la religiosidad, parte artística etc.). La mencionada parte es una secuencia continuada del sector lúdico del niño pequeño. Cuando están en la tapa de infantes, el sector intermedio es de gran utilidad para dar inicio a una interrelación entre el niño y el medio que lo rodea.
- Las actividades lúdicas están ubicadas en un determinado sector espacial y temporal. Llegan a un acuerdo los participantes y dejan

claro dónde empieza y dónde termina el sector donde van a jugar, iguales maneras ponen duración del tiempo. En los deportes que son juegos más complejos, se puede ejemplificar que, se establece toda una normativa de juego que la podemos encontrar en documentos aprobados por las altas esferas de este deporte y que en años se ha venido respetando la dinámica de las mismas. Existen también deportes, en donde el aspecto y espacial y temporal del acto lúdico se van colocando en el desarrollo del mismo.

- La zona lúdica es un lugar abstracto, que bordea entre lo utópico y lo real; la temporalidad es subjetiva y tiene un sin fin de aristas, se destaca que el ingreso aquí es muy fácil. Los pequeños que realizan el acto lúdico lo realizan de forma fluida y con total naturalidad.
- El participante que hace caso omiso al tema del espacio y la temporalidad del acto lúdico es amonestado o simplemente los participantes deciden no jugar con él.
- Las normas establecidas regulan el acto lúdico. Todo acto lúdico necesita tiempo, como también espacio y finalmente normas. Las últimas se anticipan a sucesos que se puedan suscitar producto del mismo juego y crear algún tipo de conflicto.

De este modo podemos entender al acto lúdico como ocupación que tiene connotación de libertad y también como ocupación normada: las normas del acto lúdico posibilitan la acción teniendo en cuenta ciertos parámetros. En el desarrollo del acto lúdico, los participantes van concordando sus ideas de forma libre, que desembocan en una especie de normas que, una vez que son propuestas, tienen que respetarse y cumplirse por parte de todos los participantes. Romperlas significaría estar expuesto a ser expulsado del juego.

- Los actos lúdicos son impredecibles. Aun existiendo normas existe cierto grado de incertidumbre: va improvisado su desarrollo a medida que se ejecuta y se vivencia. El destino incierto del participante es lo que mantiene la atención del mismo, también lo

tiene en un estado de contienda prolongada, para revelar los distintos modos que surgen. Por más que el acto lúdico se repita una y otra vez, no es igual, porque cada participante presenta nuevas acciones ante las ya mostradas.

- El acto lúdico brinda sensaciones como gozo, felicidad y entretenimiento. Tal cual nos dice Huizingá, “el acto lúdico es externo a la disyuntiva, prudencia y cretinismo; de igual modo de la verificación de lo fidedigno y falso, lo malo y lo bueno. Si bien el acto lúdico configura una acción del espíritu, no significa que es un acto ético.

En ese sentido, el autor antes citado realiza una interrelación entre lo artístico y lo lúdico, por su relación con la estética. Empezando desde nuestros antepasados, se veía ello en lo que respecta a imágenes más antiguas del acto lúdico, las cuales se incrusta lo humorístico y la felicidad, el compás y la armonización. Se destaca que el acto lúdico se realiza por diversión, buscando despejarse: los pequeños como las especies del reino animal, realizan actos lúdicos porque encuentran gozo en ello.

### **Partes que despliega el acto lúdico**

Zaragoza (2013) hace referencia al aporte del acto lúdico de varias formas:

#### **Con el despliegue de la psicomotricidad:**

- Desplazamientos, estabilidad, compás, combinación de pies y manos.
- Muestra avances respecto a dar y tomar las cosas que tenga a su alrededor.
- Ayuda a fortalecer la musculatura y a mostrar avance en combinación de movimientos de su cuerpo.

- Los estudiantes mediante distintas prácticas van revelando las particularidades que poseen los objetos: volumen, forma, etc. (ejemplificamos: el niño al succionar las cosas que tiene a su alrededor, va sintiendo qué tan duro está), de igual manera los saberes básicos de tiempo y espacio.
- Coordina mejor los movimientos de sus ojos.
- Mejora su habilidad de oír e identifica mejor la proveniencia del sonido.
- Ayuda en la combinación de la vista y motricidad (ejemplificamos: tirar y atrapar una bola).

#### **Desarrollo afectivo**

- Los estudiantes mediante el acto lúdico, con incidencia en la personificación, muestra su sentir, expresa sus sentimientos (felicidad, temor, gozo, duda, molestia...).
- Experimenta posibles formas de resolver conflictos.
- En algunos momentos usa el acto lúdico a fin de salirse del mundo real entrando al interior y fantaseando a gusto, siendo esta una gran forma de mostrar sus sentimientos y emociones.

#### **Incita y despliega su pensamiento**

- El pequeño empezará a conectar diferentes aptitudes y fijar su parecido, también dándose cuenta en qué no se parecen, configurándose aquí el conocimiento básico primario: formas, colores, cantidades, etc. De este modo, empezará a conectar entre ellos (color, hoja, silla-mesa, etc.).
- Despliega la habilidad de resolución de conflictos, de emplear determinado fin y anticiparse a lo que pueda ocurrir.
- Despliega la habilidad de concentrarse en un lapsus de tiempo determinado y de examinar de forma eficaz.

### **Incentiva la socialización con otros pequeños, coadyuvando a su progreso social**

- En un determinado momento el niño empieza a realizar el acto lúdico con otros pequeños. Sus objetos lúdicos incentivan en él, el sentimiento de pertenencia, se molesta cuando alguien agarra alguno de estos objetos sin su permiso. Luego de ello se animará a dar en préstamo dichos objetos intercambiando con los del otro individuo...Asimila conocimiento mediante la compartición de lo propio y la disputa.
- Controla mejor las emociones fuertes impulsivas, de igual forma aplicar la tolerancia ante la frustración (entender que no siempre saldrá victorioso).
- Entiende las indicaciones dadas, aplica la paciencia hasta que llegue el momento de participar y hace caso a las normas, en suma, entiende que dentro de la socialización existen reglas que tiene que respetar y seguir.

### **Posibilita medrar el lenguaje**

- En los hechos cotidianos en donde el niño se encuentre realizando actos lúdicos configura un buen escenario para participar e incitar la utilización del lenguaje.
- Cuando intervenimos en los actos lúdicos de los niños configura una educación de intervención, en la cual la persona mayor brinda al niño letras, esquemas lingüísticos y aspectos de un nivel más avanzado de lenguaje.

### **Tipos de lúdica**

Según el Ministerio de Educación (2010), hay diferentes formas de lúdica que los niños ejecutan de forma libre.

### Lúdica Motriz

La lúdica motriz está interrelacionada al desplazamiento y comprobación, con la sensibilidad que pueda generar en el niño. Arrojar la bola, realizar saltos pequeños, tirar de la cuerda, trotar, etc., son juegos motores; los pequeños se deleitan con los juegos motrices ya que mediante ellos pueden lograr ejercitarse y de igual forma lograr dominio corporal. Aparte, disponen de gran energía que la utilizan para realizar diferentes movimientos con su cuerpo. Se recomienda que el niño ejecute actos lúdicos de tipo motriz en espacios abiertos, en el cual tenga un gran perímetro para que se pueda mover según lo que él desee. Si en este lugar se le coloca ciertos elementos como conos, rampas, escaleras pequeñas, entre otros, contribuye muchísimo a su libre proceso psicomotriz.

### Lúdica del conocimiento

La lúdica del conocimiento despierta la curiosidad del intelecto del niño. La lúdica del pensamiento empieza en el momento en que el bebé se interrelaciona con las cosas del medio que lo rodea, queriendo así indagar y manipular. Luego, la atención del niño se enfoca en dar solución a un desafío en donde tiene que hacer uso de su intelecto. Ejemplificando, si tiene algunas piezas e intenta juntarlas, juegos de mesa, trabalenguas, adivinanzas, etc.,

### Lúdica social

La lúdica social la podemos identificar por el predominio de la socialización como acto lúdico del niño. De este modo ejemplificamos actos lúdicos sociales que se van dando en momentos de la vida del niño: El acto lúdico de una bebé con el cabello de su madre; habla con distintas tonalidades vocales; se esconde esperando ser encontrado, entre otros.



En niños (mayores), visualizamos actos lúdicos que están compuestos de normas y es menester esperar la participación, igualmente tenemos el acto lúdico del abrazo. La lúdica social mejora la socialización. Ayuda a tener interrelación afectiva y cálida, de forma adecuada, y libre. Aparte que los participantes de un acto lúdicos se vinculan de forma especial.

#### La lúdica simbólica

En este tipo se interrelacionan las diferentes dimensiones. La lúdica simbólica necesita reconocer el mundo real ante la fantasía y del mismo modo poder estar seguro que hay una distinción entre ambos. Al poder dilucidar entre lo fantasioso y lo real, recién el niño podría decir que es un juego.

De este modo constituye la habilidad de cambiar cosas a fin de crear acontecimientos y utopías, con base en la praxis, la creatividad y la memoria vivencial. La lúdica simbólica, necesita reconocer la realidad de la fantasía y de igual modo verificar que todos distinguen entre ello. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”

A la edad de doce y quince meses, se define las capacidades de poder simbolizar momentos imaginarios. El niño recuerda figuras que devienen de acciones donde imita. La nueva habilidad posibilita al niño empezar la praxis de este acto lúdico, esto refuerza sus capacidades y conocimientos.

Las actuaciones primarias de la lúdica simbólica se visualizan cuando el pequeño finge estar descansando, sin realmente estar en este estado de sueño o “beber té” de una taza desocupada. Después de cumplir los dieciocho meses visualizamos que la lúdica simbólica está más marcada, de igual forma cuando vemos al niño fingir que está utilizando diversas cosas como: alimentar a un títere con una cuchara.

Seguidamente, el niño puede “transformar”, el niño finge que los títeres realizan determinadas acciones. Así tenemos que si el niño quiere placer creer que un zapato es un teléfono, si el acto lúdico lo requiere, así será. La lúdica simbólica es uno de los actos lúdicos que tienen mayor significancia en el avance cognitivo y motriz del niño. Ya que esto conlleva a la realización de una compleja actividad cognoscitiva, la que consiste en: cambiar algo real que no está, por una marca que la recuerda y en su mente la representa. Es decir, consiste en cambiar una cosa a fin de cambiar algo real que no está.

### **Fases de la lúdica**

Como manifiestan Goldstein y Bernabeu (2008), es una acción que contribuye en muchos aspectos, puesto que incita diferentes acciones de vida que cambian al participante.

En el acto lúdico, se siente la necesidad de poder explorar y revelar, todo esto configura un modelo de ensayo – error para solucionar conflictos, esto produce en los participantes cambios importantes a nivel individual. El acto lúdico enciende y configura la socialización. Mediante el acto lúdico, la gente socializa libremente y esto configura una preparación para la construcción de la identidad.

El acto lúdico incita y hace posible la recepción del conocimiento, ya sea de forma física cómo de la mente: para este caso, tal cual afirma Bruner, Piaget y algunos otros autores, el acto lúdico configura una vía importante para la construcción del lenguaje y lo cognoscitivo.

Tal cual afirma Cañeque, mencionada por Goldstein y Bernabéu (2008), el acto lúdico alienta en la persona el llamado “relingate” (del religare), mejor dicho, lo que contribuye que el participante interrelacione los nuevos episodios vividos con otras escenas de la vida, desde su perspectiva como desde su comunidad.

El participante evoca momentos del juego en los que se siente libre. Esta experiencia vivida a libertad, esta sensación de libertad se mezcla con las diferentes actividades de la cotidianidad del participante. El acto lúdico tiene función conductual para lo incierto que tiene la praxis vivencial lo cual permite la anticipación a sucesos. Del mismo modo, la persona mayor, mediante el acto lúdico, hace uso de la imaginación, se adelanta a hechos y soluciona posibles conflictos.

El acto lúdico purifica y brinda la posibilidad de tener conocimientos de gran relevancia. Permite escapar de la realidad y dar paso a una realidad utópica para deleite del mismo. En ese sentido la persona reinventa la manera de sobrellevar sus conflictos internos, arrojándolos afuera de su mente. El momento de diversión que da el acto lúdico posibilita que se amolden los mecanismos de defensa psicológicos, de esta manera el participante puede seguir sus propias reglas sin restricciones en la realidad fantasiosa. De este modo se forman nuevas estructuras de conocimiento. El acto lúdico brinda la posibilidad de fortalecer su capacidad de resiliencia y frustración ante el fracaso vivido.

### **La lúdica infantil y sus bondades:**

Plantea Gómez (2014) que las bondades de la lúdica infantil son las siguientes:

- Resulta de vital importancia para la conformación del yo.
- Hace descubrir al niño el medio que lo rodea, como también su adecuación.
- Las actividades lúdicas crean progresivamente en el niño formas de adecuación que posibilitan su ejecución eficiente y calmada, con un mejor manejo del medio que lo rodea.
- Es menester para que el niño experimente la vida. Esa es una de las características principales que posee este tipo de juego de los infantes.

Según Gómez (2014), el acto lúdico en educación tiene especial significancia, porque:

- Fortalece el pensamiento imaginativo; se entiende por conocimiento general y por autores especialistas en el tema, que el acto lúdico contribuye significativamente en la creatividad del niño.
- Despliega la capacidad de observar, entrena el interés por conocer, el estado de concentración y el acto de recordar.
- Los actos lúdicos no necesariamente son dificultosos.

Menciona Gómez (2014) el acto lúdico posibilita 3 elementos de madurez espiritual:

- El poder de asimilar.
- El entendimiento.
- La admisión de la exterior realidad.

El acto lúdico beneficia:

- La interrelación con los demás de forma primaria.
- Las capacidades comunicativas del individuo.

### **La lúdica – labor de la escuela inicial**

Conforme el MINEDU (2010), el acto lúdico en libertad zonalizado configura una acción natural e individual que procede de la interioridad del niño involucrándolo, ya que esto lo elaboró él.

El acto lúdico es de forma no lineal. Entendemos que se sitúa en base a la experiencia denominada “cómo si”.

Podemos ejemplificar, que una pequeña de 3 años de edad, realiza juegos con una muñeca “como si” ella fuera su descendiente y un

pequeño de 4 años realiza el acto lúdico de subirse en un escobillón tal “como si” este fuera un pony real.

El positivismo va ligado al acto lúdico, en otras palabras, origina deleite. Se ajusta puesto que no se puede predecir. Su importancia radica en el desarrollo del acto lúdico, más no al culmino del mismo, podemos dilucidar que lo importante para el niño es el momento en que vivencia el juego, sin importarle su desenlace.

## **La inventiva**

### **Descripción del pensamiento creativo**

Afirma Martínez (2008) que es la habilidad del individuo por la cual transforma pensamientos tradicionales y acciona ante incoherencias desconocidas, brindando salidas oportunas. Este solicita tener emotividad ante el conflicto, así mismo elocuencia en todos los aspectos, singularidad, capacidad de análisis y apuntar siempre al progreso cognoscitivo. (p.5)

La inventiva siempre está en movimiento, eso no le asegura que pueda elaborar. Los instantes fabricadores son actividades singulares que cambian lo real, al avance de la secuencia tradicional, a la modificación de la vivencia anterior, también modificar lo que resulte de la labor en línea positivista los instantes no fabricados se reproducen y poseen tendencia al mostrar actitudes concretas, y rutinas puesto que marcan preferencias y modelos a seguir y se conectan, entonces, lo que piensa se somete a modelos, a lo formal y a la emulación. La acción de crear configura una característica de la labor, por la cual hace modificaciones sociales con trascendencia, progresa lo cultural y se pule la forma de ser.

La inventiva es una particularidad que tiene el individuo lo cual está unido a su forma propia de ser. La inventiva fue tomada como un privilegio. Este regalo se atribuía a seres supremos y se mantenía

apartado de dársele el reconocimiento como una habilidad que deviene del mismo ser humano.

En el Siglo XVIII, donde la inventiva empieza a verse conectada a meditaciones y observaciones respecto a la parte artística. En el sector educativo, en pleno Siglo XIX, Froebel (citado por Mayer, 1967, p. 292) mostraba un interés particular por el conflicto de la inventiva y mantenía sus ideas respecto a la importancia de ella para el individuo, cuestionándose si ¿configura un procedimiento interior o exterior?, ¿necesita de orden o naturalidad?

Este concepto se ha ido transformando en el devenir del tiempo y pasando por varios obstáculos para llegar donde está ahora. La creencia que la inventiva es de nacimiento en el individuo se ha mantenido con rigidez y, incluso está presente hoy en día, se destaca que está pendiente en la agenda educativa tomar en cuenta que esto no se podía enseñar partiendo del pensamiento de que es innato o no.

### **Importancia de la inventiva**

Como menciona la publicación, la inventiva es necesaria dentro del progreso y desarrollo social. La habilidad de modificar las cosas y a los individuos mediante el acto creativo es pieza importante para dar solución al desafío del día a día, para hacer mejor la vida, el medio que nos rodea y la sociedad en su conjunto.

Algunos autores piensan que nos encontramos haciendo frente a un riesgo respecto a la inventiva. «La gran caída de la valoración en fortaleza (física) que data del año noventa, menciona que, en las últimas dos décadas, se ha visualizado una represión de manifestación emocional en los niños, dónde se les vio carentes de energía, sin ánimos de platica, sin sentido del humor, sin denotar pasión y vitalidad, decreciente receptividad, poca capacidad para conectar

cosas irrelevantes, reducida capacidad de síntesis y con menor tendencia de ver objetivamente desde otro ángulo». Así concluyó un trabajo de investigación de magnitudes inventivas, elaborado por Hee Kim Kyung, empezando de la información recopilada de alrededor de 300.000 personas adultas y niños de Estados Unidos. En el actual contexto que estamos, es prioridad despertar el espíritu creativo en los niños.

### **Beneficios de la inventiva:**

- Edifica el amor propio.
- Acrecienta la moralidad de las personas
- Contribuye a fortalecer los actos comunicativos.
- Facilita el desarrollo en la sociedad.
- Incentiva a ser personas íntegras.

La inventiva es la intersección entre la fantasía y lo que es real, la entrada hacia lo que sentimos en nuestro interior y hacia nuestra parte cognoscitiva; constituye un derecho primordial en los niños, de igual forma representa un compromiso humano.

Investigadores como Gómez y Parra (El Instituto de la Creatividad), ambos elaboraron manuales para motivar los actos creativos.

- Si el niño realiza una pregunta, de igual forma pregúntele sobre qué piensa al respecto.
- Incentive su autogestión.
- Crea historias y que su hijo siga dicho texto.
- Modificar el término de una historia típica. ¿Qué pasaría si el lobo no hubiera devorado a caperucita?

- Hágalo que se dé cuenta que las opiniones son diversas y tiene que respetarlas.
- Aclare sus dudas respecto al tema de la discapacidad y la forma de aceptación a la disimilitud.
- Bríndele la opción de adoptar diversos roles de forma lúdica, en donde el adulto se convierta en niño y entregue implementos a su niño para la solución de problemas y edúquelo respecto a situaciones de peligro. Incite todos los sentidos de su niño.

### **Técnica de los actos creativos**

La técnica de los actos creativos configura un procedimiento extenso el cual necesita una adecuada preparación, labor y muchos exámenes antecesores a la creación original. En ese sentido G. Wallis en el año de 1946 determinó los 4 periodos del pensamiento inventivo:

- Demarcación del conflicto. En esta etapa, el individuo necesita comprobar alguna imperfección y empieza a pensar en el conflicto.
- Periodo incubador: en esta fase el hacedor se distancia del conflicto y si va procesando sus pensamientos para ordenar sus ideas y adentro de él surjan alguna idea que solucione el conflicto.
- Fase iluminativa: es el espacio en que la o las ideas emergen en la mente como si fuera algo que se intuye.
- Acto verificador: aquí se examinan y demuestran las soluciones.

En este último tiempo, los especialistas han hecho investigaciones respecto a, lo que pasa en la psiquis del individuo en el periodo incubador. Eysenck, quien investigó como se relacionan los actos intuitivos y los no conscientes. Piensa que gran proporción del



raciocinio se da de forma no consciente. Lo que nos damos cuenta, el placer de la corteza cerebral posibilita hacer uso de las entradas conjuntas grandes, esto hace más fácil el develamiento inventivo. Algunas agrupaciones, crean la intuición que se manifiesta de forma consciente de forma sorpresiva. El pensamiento de la intuición, tal cual manifiesta Eysenck no siempre es correcto. De igual como las ideas lógicas, las cuales pueden ser verdades o falsedades y se deberá subyugar a diatriba y comprobación. Lubart y Sternberb piensan que 3 puntos clave son necesarios para analizar los actos creativos, los cuales son: las habilidades sintetizadoras, las habilidades de examinación y las habilidades prácticas. La habilidad sintetizadora intenta producir nuevos pensamientos, de gran índole, y propicias para la faena. Con incidencia en los actos creativos, compromete 3 puntos aplicados en la educación:

- Las técnicas de clasificación selecta: es donde el individuo separa los datos importantes de los que no lo son.
- Las técnicas de mezcla selecta: el individuo mezcla porciones de datos importantes en forma de primicia.
- Las técnicas de cotejo selecto: el individuo conecta de forma innovadora los datos pasados con los recientes.

Lubart y Stenberg mostraron acciones para beneficiar el progreso de los actos creativos de las niñas y niños dentro de sus respectivas escuelas, por ejemplo: menguar las calificaciones, insertar la creatividad como capacidad del proceso educativo, felicitar a los estudiantes que denotaron creatividad en sus trabajos realizados, animar a los educandos en sus tareas, temas expuestos y participaciones externas, combinar en la clase manuales que sirvan de motivación para los actos creativos, etc.

Menchen Francisco, ha creado el carácter IOE (imaginación, originalidad y expresión), para fomentar los actos creativos en las escuelas, siguiendo sus postulados, el progreso de las habilidades inventivas de los educandos se logra mediante la experimentación de ellos en el medio que los rodea, mediante 3 rutas:

- La ruta multisensorial: aquí se requiere la experimentación y la expresión de la parte sensitiva, emocional y sentimental, a fin de que ellos mismos puedan investigar y sacar datos de la totalidad sensitiva.
- La ruta intelectual: plantea motivar las ideas fusionadas. Dónde Guilford nombra: el pensamiento disidente. Para tal punto el estudiante debe saber aceptar y otorgarle confianza a su parte intuitiva, ese pensamiento que rige lo accionado, volviendo habitual la audición del interior que posibilite escuchar la parte no consciente de nuestro ser; a potenciar su parte imaginativa, en otras palabras, la habilidad de provocar representaciones que guarden relación tanto con el medio externo como con la parte interna; y de igual modo poder desarrollar la habilidad razonar frente a la comunicación con otras personas.
- La ruta ecológica: aquí el individuo siente identificación con el medio ambiente, va revelando la naturaleza y el conocimiento del medio que lo rodea.

Los investigadores en cuestión resaltan el rol importante de lo fantasioso y el comportamiento del juego en el progreso de los actos creativos.

### **Actitudes que entorpecen la creatividad**

- Restricciones y existencia de dependencia.

- Abundantes juicios de valor o auto juicios.
- Miedo a ser visto con comportamientos absurdos.
- Pensamientos basados en modelos a imitar.
- Quedarse sin que decir al mostrar el lado sentimental, los ideales y la parte emocional.
- No colocarse en el lugar del otro.
- Carencia de originalidad.
- Ser irrespetuoso.

### **Ámbitos inventivos de asimilación del conocimiento**

Estos aportan a las emociones de seguridad y ayuda a las personas; que incitan albedrío de actuar y control de uno mismo: esto posibilita la multiplicidad de entornos y viabilizan la aplicación de los antiguos saberes y capacidades modernas; esto permite que exista una simetría entre retos, capacidades y los que posibilitan una asimilación de conocimiento mediante la interacción.

### **De qué manera incentivar la inventiva en los niños**

Es menester saber las fortalezas del niño y así mismo sus destrezas, para de esta manera incentivar la creatividad y por consiguiente las mejores acciones.

Este es útil como prototipo, en el ámbito de los pensamientos como en el de las acciones, abre tu mente, no caigas en dubitaciones al realizar situaciones de modo distinto, escapa del sedentarismo y fluye de forma natural. Asimismo, muestra al niño temas que le importen a él y colabora con él, así motivarás el progreso de su creatividad.

Dale momentos de albedrío para que explore su pensamiento creativo; si lo sobrecargas, puede cohibir su parte relacionada a la creatividad; pero no olvidar que necesitan también tener ciertas normas, así mismo es menester tener la libertad horaria para el progreso de su imaginación y que fluya su naturalidad.

Interésate por las acciones del pequeño, enfócate en darle a entender que ha hecho bien, esto sirve para afianzar la seguridad en él, así mismo educa lo respecto a los fracasos, para que pueda buscar alternativas de resolución de conflictos. Ten en cuenta congratular los pensamientos o acciones producto de su creatividad o que nazcan desde su naturalidad.

Permite que el niño realice los cuestionamientos que desee puesto que por ello podrá aprender más, en caso de desconocer la solución a dicho cuestionamiento, búscala en equipo con él, fomentando su intervención. Incita su lado imaginativo abordando temas o mediante actos lúdicos que posibiliten que muestre su creatividad.

Abre tu mente y respeta sus pensamientos, para así contribuir a nuevas formas de realizar las acciones; así mismo apoya su pensamiento crítico en las acciones que realice, para que se sobrepase en lo avanzado; motívalo a interactuar con los demás mostrando sus pensamientos.

Bríndale nuevos aprendizajes, mediante reportajes en video o paseos donde pueda hacer turismo vivencial y refuerce sus conocimientos. Educa lo a confiar en él mismo y en sus pensamientos, que no tenga en cuenta si alguien se ríe de él al expresar ideas que nacen de él, dándole fines posibles y que le sea posible cumplirlos, es decir que puedan ser ejecutados por él; así contribuirá a que quiera mejorar día a día.

### **Causas que señalan el progreso del acto creativo**

Para educar en la investigación a los pequeños, los cuestionamientos resultan grandes aliados y también la averiguación de soluciones, lo importante es tener capacidad de prestar oído y visualizar al niño. De igual forma, es menester que el pequeño aprenda a mantener contacto visual y saber escuchar a los otros, de esta manera sus ideas y su parte intelectual evoluciona de forma progresiva donde el acto creativo forma parte de la socialización.

La docente está a cargo de enunciar las metas necesarias para incentivar la evolución de cada niño y ser luz en el camino del descubrimiento, puesto que el modo de descubrimiento es diferente en cada edad.

Si este modelo de aprendizaje se toma en cuenta como una táctica educativa, posibilita que el niño pueda deducir de forma acertada las situaciones raras. Con una correcta estimulación del niño, él revela por cuenta propia lo que se generaliza o infiere dentro de lo que abarca un determinado asunto, como parte de su intelectualidad y participación en situaciones esenciales. Los niños asimilan mejor el conocimiento cuando le es posible poder intervenir activamente. Al intervenir activamente tienen la sensación de la revelación y sienten el gozo resolver conflictos por sí mismos.

Por otra parte, cuando el aprendizaje se dirige a incentivar los actos creativos, no se debe olvidar que estos son un momento especial para los niños, lo cual va a verse reflejado mediante una acción o cosa en concreto.

Esto viene a ser una producción del individuo y así mismo un elemento, acto lúdico, pensamiento, entre otros. Este es el momento final del proceso del acto creativo.

Es menester que el profesor incluya a la creatividad como una gran aliada en el proceso educativo, en ese sentido se recogen los

pensamientos mostrados por David De Prado (1997) toma el acto creativo como una manera correcta de enseñanza con incidencia en los infantes. “El procedimiento tecnocrático es antagónica a los procedimientos informativos, que solo propagan lo que ya está dicho, del saber y figuras preponderantes. Los principios de la tecnocrática son el albedrío, proactividad y trabajo en equipo, la prueba en los diferentes juegos sigue, la gran cantidad de datos y al comparar con la praxis, la naturalidad fluida y desinhibida de temores, el rompimiento de normas, modelos y figuras ya implantadas, etc.

La tecnocrática necesita e incentiva un lugar permisible y de libertad, creativo y gustoso, estimador y conductor de la primicia, lo frenético, lo ilógico y lo inverosímil, lo absurdo y lo utópico, puesto que lo lógico y tradicional, lo sedentario, lo viable y lo existente se distingue.”

### **Acto lúdico y acto creativo**

La actividad lúdica es la mejor táctica para incentivar el proceso de la habilidad creadora en el niño. Ma. Lebrero Baena Teresa Y Ma. Paz nos dicen que los actos lúdicos se remontan al inicio de la existencia del hombre, en ello visualizamos el inicio de lo fantástico y creativo. Debemos tener en cuenta que el acto lúdico, está relacionado con la creatividad en el individuo, es decir en proporción a lo que juega va realizando creaciones; mediante esta actividad despliega toda su creatividad, no olvidando la importancia de que deba existir el albedrío.

Dentro del albedrío está la esencia del acto lúdico. Por medio de la creatividad los niños fomentan acciones que los conllevan a una existencia provechosa y gozosa tanto de forma individual como colectiva. El acto lúdico le permite el albedrío para realizar actividades que no pueden hacerlas en la realidad, aquí se interrelaciona lo imaginativo, utópico, entre otros. Mediante el acto lúdico el niño entra

en el ámbito figurativo, aquí acrecentará su poder de conceptualización, así mismo lo enlazará con él, facilitando el nacimiento de un pensamiento propio, del mismo modo con concepciones y tradiciones que configuran el pensamiento familiar y social, mediante ello aleccionará su interrelación con la deontología.

En lo común de las vivencias, los niños estructuran todo de la siguiente manera: la zona donde realizarán el acto lúdico, seleccionan participantes, las rutas a seguir dentro del acto lúdico, los posibles cambios, crean y escogen cosas para poder jugar. Al ejecutar esta actividad se familiarizan más con el medio que los rodea, puesto que al interior de él pueden juzgar y ser implicados, fabrican su capacidad de decidir y hacer por ellos mismos, siendo conscientes de ellos mismos y de las personas que están alrededor, mayores como niños igual que ellos.

La conexión entre el acto lúdico y el acto creativo ha sido abordada de todos los ángulos por diversos investigadores, obteniendo diversidad de formas de ver este tema, en sincronía a veces y en otras no, algunos difieren en la significancia y la particularidad de su conexión. En cuanto diferentes hipótesis afirman que el acto creativo significa la transformación del acto lúdico por cuanto la creatividad dentro de la adultez reemplazaba el juego de los infantes, por otro lado, algunas hipótesis hablan de la no existencia del acto creativo fuera del acto lúdico.

Para empezar, hay que tener en cuenta que cualquier acto lúdico no brinda la seguridad de una enseñanza basada en la creatividad, así mismo se destaca que ambas acciones nacen en la imaginación, de esta manera tenemos que lo lúdico, imaginativo y el aspecto creativo, componen un trinomio en el cual el acto lúdico es el origen de los antes mencionados.

Por otro lado, el acto lúdico y el aspecto creativo tienen en común un incentivo que proviene de la respuesta que brinda realizar alguna acción por la utilidad, el gozo, complacencia y el reto de la labor suscitado por ello y por factores externos. De este modo, la incitación interior, es menester señalar que el acto lúdico y el aspecto creativo son acciones que seleccionadas haciendo uso del albedrío las cuales involucran vivamente a la persona (Romo, 2007, p. 2-5).

### **El acto lúdico, diseño de conocimiento creador**

Los actos lúdicos se emplean primariamente en el nivel inicial para al final llegar a la etapa de la adultez, a causa de, otras situaciones, posibilitan que no se cohíba el niño, haciendo posible la fractura de bosquejos hechos anteladamente y vuelven relativo lo exitoso y el acto de perder. De esta manera, el acto lúdico configura un saber que hace uso de la creatividad.

Las tácticas donde se aplica la creatividad facilita la aprehensión de conocimiento inventivo e incita a los educandos como también a los maestros a mostrarse con más meditación, autónomos, seguros y con mejor pensamiento crítico, no olvidando que lo antes mencionado son exigencias del mundo y sociedad actual.

La asimilación de conocimientos relacionados con la creatividad hace posible establecer nexos interdisciplinarios en los distintos aspectos del saber, tal como la labor colaborativa entre educandos y sus docentes. Los planes y medios de los distintos ámbitos del conocimiento, los cuales se han desenvuelto en la materia de arte, han fortalecido el conocimiento de la creatividad en las diferentes etapas escolares. Ante ello, se ha posibilitado el ajuste curricular a lo epistemológico, las expectativas y las conveniencias personales y grupales de la sociedad.



El acto lúdico configura una acción del ser que, mayormente, genera momentos para la realización de actos creativos ya sea a nivel personal o colectivo. En el desarrollo de nuestra vida la actividad lúdica configura una incitación que da pie a lo fantasioso, a tal grado que, tomando la sugerencia de Shaw Bernard, no paralizamos el juego por el hecho de estar en una edad mayor, simplemente se resume a que uno se envejece porque abandonamos los actos lúdicos.

Existen muchos modos de impartir conocimientos y diferentes esquemas pedagógicos. De este modo si el conocimiento logra empaparse de los actos creativos da paso a otras probabilidades y oportunidades, a fin de hacer frente a los conflictos, ya sean del día a día cómo los que se presentan de momento, destacándose así que al empezar parecen carentes de soluciones.

### **Los actos lúdicos participativos y el desarrollo de la didáctica creativa**

Solamente mediante el acto lúdico la persona es capaz de ser inventiva y emplear la totalidad de su forma de ser y solo mediante la inventiva la persona puede saber quién es en realidad. (Winnicott)

Es mucho más sencillo reprimir niños empoderados y con pensamiento inventivos, que poder incitar su progreso. (Gardner)

El acto creativo es la habilidad para producir algo reciente y con valía, partiendo desde la socialización. De este modo, al relacionar elementos (tales como descubrir usos nuevos a cosas que están dentro de la cotidianidad) y la participación activa con los individuos (ejemplificando, comunicar pensamientos a fin de tener una idea general con todo el grupo) lo antes mencionado, se suele utilizar en talleres y ponencias que guarden relación con el progreso de los actos creativos. En dichos escenarios se da, porque aquí es posible que se dé

un gran grado de socialización entre los individuos, así mismo se destaca que los actos lúdicos configuran los medios más usados.

El acto lúdico viene a ser un agente que fortalece los actos interactivos. De esta forma es imposible desligar al acto lúdico de lo social y, de este ángulo, todos los actos lúdicos pueden tener una pequeña parte interactiva. Es por ello que, precisamos los actos lúdicos que hacen uso de la interacción como los que posibilitan un grado alto de intervención y una permuta ágil entre la actividad y la reacción: lúdica enfocada en la simulación, actos lúdicos figurativos, actos lúdicos teatrales, uno que otro video de interacción lúdica, etc. La lúdica de la interacción, posibilita la aprehensión de conocimientos y la educación de los actos creativos por medio del diseño de escenarios o conflictos ligados a la sociedad y a la revelación de alternativas, no asumiendo el riesgo de la equivocación. La lúdica de la interacción lleva a revisión secuencial, crea sitios y signos para comunicarse, tiene la facultad de lograr el equilibrio entre el contraste de habilidades entre los colaboradores y posibilita la educación de la emotividad y la sensibilidad. Todo ello es importante para animar las ideas disidentes y la aprehensión de conocimiento respecto a los actos creativos.

## **5.2. Justificación de la investigación**

El presente trabajo investigativo tiene un beneficio social porque el niño y la niña al realizar el juego libre de manera placentera contribuye a potenciar su estado socioemocional y al interactuar con otros será un niño que ha potenciado su sociabilidad

En otro aspecto, al aplicar el método científico en la investigación realizada, habiendo analizado los fundamentos teórico sobre el juego y la creatividad y recogido los datos ordenados y validados de manera científica constituyen un aporte a la ciencia, puesto que es información

valida que puede ser utilizada en posteriores investigaciones sobre sectores rurales y alejado, pueblos de los que no se cuenta con información sobre la práctica y resultados vinculados a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Esta investigación presenta, también, una justificación epistemológica, puesto que se reflexionó sobre la construcción del conocimiento científico que existe tanto sobre el desarrollo del juego como el de la creatividad, cómo esta teoría se relaciona con la praxis pedagógica de los docentes de esta zona.

De la misma forma tiene una justificación práctica para la docente de la Institución Educativa N° 1083 Las Pircas de Ayabaca - 2019, información científica sobre la teoría de los beneficios de los actos lúdicos con albedrío y el desarrollo que les permitirá mejorar lo que se denomina: “proceso de enseñanza-aprendizaje”. La inventiva desarrolla sus funciones cognitivas haciendo que el niño logre posteriores aprendizajes significativos. De la misma forma, al interactuar mediante el juego libre, el lenguaje del niño, también se verá desarrollado lo que ocasionará el desarrollo de otras funciones como las simbólicas, básicas para las competencias matemáticas, de la misma forma la autonomía, autoestima, así mismo las capacidades del lenguaje, de comunicación y la solución oportuna de problemas y con ello, tanto las niñas como los niños no presentarán inconvenientes al adecuarse variados requerimientos que se puedan suscitar en su cotidianidad.

### **5.3. Problema**

#### **5.3.1. Planteamiento del problema**

Hanson, A. (S.F.) en su artículo El desnivel del acto lúdico en el nivel inicial e incremento de conflictos del proceso de la sensorialidad y educación, refiere que como madre estadounidense tenía una obsesión, el éxito académico de sus hijos e hizo cuanto pudo para proporcionarle a sus hijos de un entorno que procurará el aprendizaje, legos, figuras para

colorear, armar, memorizar, entre otras, sin embargo la maestra de preescolar le manifestó que su niña aprendía académicamente bien pero estaba presentando inconvenientes con las capacidades primarias de socialización como departir y tener paciencia hasta el momento de su participación. Años más tarde preocupada por esta situación se propuso realizar un estudio y como parte de él entrevistó a una directora de preescolar con más de cuarenta años de experiencia.

El trabajo investigativo señaló que los infantes interiorizan mejor los conocimientos por medio de costumbres importantes relacionadas al acto lúdico. Pero, en el estilo moderno norteamericano, los estudiantes del nivel inicial ya no juegan mucho y en contraparte su dedicación es más de tipo académica. Una profesora de este nivel le comentó que se sentía presionada para forzar la marcha, es decir el aprendizaje a temprana edad. Además, anota Hanson, A. (S.F.) que los docentes se estresan por mostrar información que justifique y a la vez evidencie su trabajo, que el espacio de juego relajado se encuentra comprometido.

Comenta como los PP. FF. Y docentes hacen todo lo posible por brindar enseñanzas más sistematizadas para los niños, al igual que ella lo hizo con sus pequeños, que las opciones para el acto lúdico libre – con incidencia en espacios abiertos- se ha dejado para la última instancia. Replica que por medio de los actos lúdicos libres y en espacios abiertos donde los educandos fortalecen varias capacidades importantes que les asegure ser exitoso a futuro.

Se sabe que el juego es trascendental para el progreso del acto creativo en los pequeños. Diversos estudios, a nivel global y nacional evidencian que los niños que tienen mayor espacio de juego son más activos, se desarrollan óptimamente y logran un importante grado conocimiento que los pequeños que no se les deja realizar con libertad los actos lúdicos, fortaleciendo una mejor vivencialidad y la formación de los niños.

Bajo dicho contexto, nuestra nación pasa por un momento difícil históricamente, reflejada también en las Instituciones Educativas mediante la interacción colectiva e individual correspondiente al niño; es menester decir que la escuela, dígase institución educativa, es una muy buena vía para fortalecer la creatividad, la cual no debe de hacer caso omiso a las nuevas informaciones y datos, trabajando como una organización predispuesta al cambio y a la mejora, al aspecto tecnológico, a las tácticas e inventivas que fortalezcan su praxis, para así sumar al progreso de los seres humanos en lo que concierne a la formación del aspecto crítico, meditativo, e inventivo de los pequeños a fin de complacer necesidades esenciales mediante la labor fructífera.

En ese sentido, desde el primer nivel educativo, sufre modificaciones curriculares para hacer frente a la exigencia, lo cual contempla que a los estudiantes se les brinde una adecuada educación, desarrollándoles competencias, capacidades, destrezas y cualidades que coadyuven al progreso del pensamiento creativo, así mismo que dichos conocimientos le sirvan para enfrentar los momentos venideros.

Para la consecución de dichos logros es necesario tener ciertos elementos que tienen una relevante función dentro del proceso, aquí se visualiza que el desarrollo del acto lúdico o juego con albedrío, puede darse en las secciones, que conforma una táctica pedagógica, un entorno y una colectividad en la que los pequeños tendrán mayor importancia y seguirán edificando sus propios conocimientos y desarrollando su creatividad.

En el actual contexto, aún muchas instituciones escolares todavía no toman en cuenta el acto lúdico o juego tanto en los espacios cerrados ni abiertos, esto es porque no cuentan con la debida infraestructura ni la adecuada repartición de espacios para poder promover este tipo de

actividades, la cual como se ha visto, fortalece su progreso en el tema emocional y social.

Se observan en muchos casos un alto promedio de niños menores de seis años que pasan su tiempo sentados en una pantalla, ya sea de la computadora, juegos de video, o /y televisión, o muchas veces siguiendo rutinas en el aula que involucre el estar sentado mirando a una pizarra, dando poca importancia al movimiento de su cuerpo, al uso de su creatividad y al juego

El juego libre y el juego en los sectores constituyen un momento de relajación para los niños, en los que al explorar por propia voluntad situaciones de su cotidianidad como parte de un juego, no sujeto a reglas pero que se constituyen en actividades de aprendizaje. Sin embargo, muchas veces la docente, se excusa que no hay suficiente tiempo, falta de materiales, o materiales inadecuados e inapropiados para los niños, poca ayuda de los padres de familia, y si a todo ello se le suma la desmotivación de la docente y falta de manejo de la metodología para realizar el juego libre en el aula, se obtiene como resultado que la creatividad no se potencia en los niños, a pesar que en Perú, el Ministerio de Educación propone la estrategia pedagógica de la hora libre de juego; sin embargo en la comunidad de Las Pircas los niños y niñas tienen dificultad para jugar con albedrío en las secciones y un escaso progreso del acto creativo.

### **5.3.2. Formulación del problema**

Es por lo expuesto anteriormente, que en el presente trabajo se formula el siguiente problema:

¿En qué situación se encuentran tanto el juego libre como el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019?

#### 5.4. Conceptualización y operacionalización de variables

Para el presente estudio descriptivo se tiene a los elementos temáticos que la constituye:

##### **Juego libre**

Conceptualización: El juego puede entenderse como ese grupo de operaciones que se interaccionan en un tiempo determinado, en donde el individuo pueda complacer lo que necesita modificando elementos y sucesos reales, por un lado, y por el otro con utopías. Al ejecutarse debe poseer albedrío en plenitud, interior, como exterior. Abad (2008, p. 18).

##### **Desarrollo de la creatividad**

Conceptualización: Se permite ejecutar labores colectivas o personales, en las que se favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes de tres a cinco años, en diversas áreas de la educación inicial.

##### 5.4.1. Operacionalización

Tabla 1 Cuadro de operacionalización de ejes temáticos

Elementos temáticos	Aspecto	Indicadores	Ítem
Juego libre	Concepto  Significancia o importancia	Definición del juego  Importancia del juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ud., como define el juego...</li> <li>• Es importante que los niños de inicial jueguen...</li> </ul>

	<p>Clases</p> <p>Otros aspectos.</p>	<p>Frecuencia del juego en la labor cotidiana</p> <p>Individual- Colectivo</p> <p>Estilo de aprendizaje</p> <p>Espacios de aprendizaje</p> <p>Interés del estudiante</p> <p>Desarrolla capacidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frecuencia en que se incluye el juego en la labor cotidiana.</li> <li>• Se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos.</li> <li>• Crea patrones con objetos de su entorno.</li> <li>• Presentan varios espacios ambientados con diversidad de material adecuado a los contextos situacionales</li> <li>• Muestran interés durante el desarrollo del juego.</li> <li>• Idea juegos de acuerdo a su necesidad. Trepa, rapta, combina obstáculo en su recorrido.</li> <li>• El juego ayuda en el desarrollo... motor, afectivo, cognitivo, social.</li> </ul>
<p>Desarrollo de la creatividad</p>	<p>Definición</p> <p>Importancia</p> <p>Recursos expresivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de creatividad</li> <li>• Importancia de la creatividad</li> <li>• Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hablar de creatividad es hablar de</li> <li>• Desarrollo de la creatividad.</li> <li>• La creatividad se aprende y se desarrolla</li> <li>• La creatividad sienta las bases del aprendizaje</li> <li>• Docente creativo y original no tradicional</li> <li>• Docente ejemplo de creatividad y original para crear, diseñar</li> <li>• Escucha narraciones y luego cambia, suprime, aumenta ideas.</li> </ul>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea nombres a su trabajo mediante el garabateo.</li> <li>• Se expresa o comunica a través de la creatividad plástica (manipulación de objetos y la mezcla de pintura).</li> <li>• Presenta elocuencia en sus palabras al comentar sus vivencias.</li> <li>• Explora y crea al jugar al aire libre.</li> <li>• Clasifica y ordena objetos de forma creativa.</li> <li>• Arma legos manifestando de forma original</li> </ul>
--	--	--	---

Fuente: Elaboración Propia

## 5.5. Hipótesis

Los estudios descriptivos pretenden indicar o mostrara el estado, las características resaltantes de cualquier fenómeno, objeto u hecho tratando de describir tendencias. Como solamente describen no se formula suposiciones o hipótesis. (Hernández Fernández, Baptista, 2014)

## 5.6. Objetivos

### 5.6.1. Objetivo General

Determinar la situación del juego libre y la situación del desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa. N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.

### 5.6.2. Objetivos específicos

- Describir la situación del juego libre para el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa. N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.
- Definir la situación de desarrollo de la creatividad presente en los niños de la Institución Educativa N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.
- Ofrecer una guía que potencie el juego libre como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa. N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.

## 6. Metodología de trabajo

### 6.1. Tipo y diseño de la Investigación

#### Tipo de estudio.

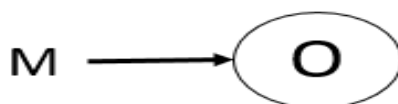
La presente investigación constituye una investigación descriptiva; pues se determinará la situación del juego libre y el desarrollo de la creatividad.

#### Diseño

El diseño que se ha considerado para la presente investigación es Descriptivo Simple

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, características y los perfiles importantes de persona, grupos, comunidades o cualquier fenómeno que se someta a un análisis (Danhke, 1989)

Que presenta el esquema siguiente:



M, representa la muestra, es decir los niños de la Institución Educativa. N° 1083 Las Pircas

O, es la observación que se realizará con los instrumentos de la investigación

Descriptivo: Análisis

**Nivel.**

Descriptivo de enfoque cuantitativo pues se recolectarán datos sobre diferentes aspectos de los estudiantes y se realizará un análisis y medición de los mismos.

**6.2. Población y Muestra**

La muestra es un conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en la totalidad de una población, universo o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada, así lo dice Tapia (2000).

Para este estudio se trabajó con la población estudiantil en su conjunto de los niños y niñas de tres, cuatro y cinco años, pues es un número pequeño, se puede indicar que es una muestra intencionada, siete niños de la I.E.N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.

**6.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación**

Los instrumentos utilizados para la recolección de datos en la investigación, son dos, la Guía de observación y Entrevista a la docente, tomados como base del trabajo de Merchan P. G. y Navarro, E. (2015) por coincidir con los objetivos del presente trabajo, adaptado y sometido a Juicio de expertos en un primer momento.

Mg. Ana María Velasco de Córdova, docente de Pre y Pos Grado de la Universidad San Pedro. Docente de Práctica Pre profesional de Educación Inicial.

Mg. Melva Olivia Juárez Chunga, especialista en Educación Artística y Mg en Docencia Universitaria e Investigación.

Lic. Guissela Ramos Oballe, docente especialista en Educación Inicial.  
 En una segunda instancia se le aplicó el Coeficiente de Confiabilidad de Cronbach, obteniendo los resultados siguientes:

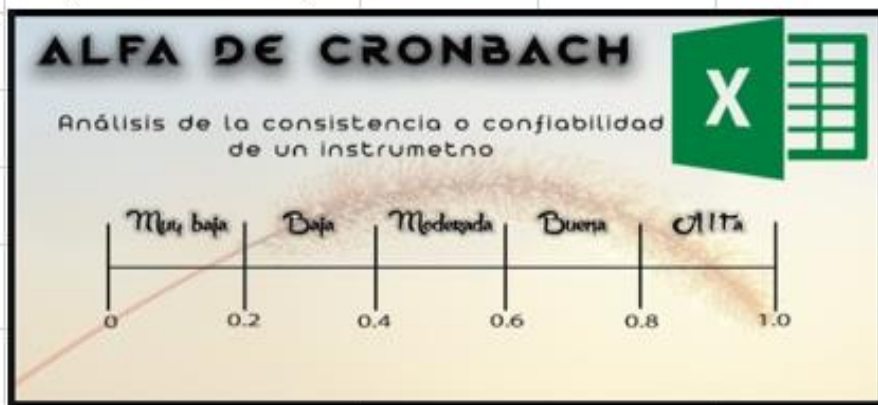
### COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD

EVALUACIÓN DE CONFIABILIDAD												
GUIA DE OBSERVACIÓN												
Nº	ítem1	ítem2	ítem3	ítem4	ítem5	ítem6	ítem7	ítem8	ítem9	ítem10	ítem11	Suma
Sujeto1	3	1	1	3	2	2	2	3	1	2	2	22
Sujeto2	2	1	1	3	3	3	2	2	1	2	2	22
Sujeto3	3	1	1	1	2	2	2	2	1	1	3	19
Sujeto4	3	1	2	3	2	2	2	2	1	1	2	21
Sujeto5	3	1	1	2	2	3	2	3	1	2	3	23
Sujeto6	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	28
Sujeto7	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	28
Varianzas	0.12	0.20	0.24	0.53	0.12	0.24	0.00	0.24	0.20	0.57	0.24	

## COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD

$$\text{Alfa de Cronbach } (\alpha) \quad \alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

$\alpha$ (alfa)	=	0.8052	
K(Número de ítems)	=	11	
$\sum V_i$ (Varianza de cada ítems)	=	2.73	
$V_t$ (Varianza total)	=	10.2041	



De acuerdo al análisis de consistencia como nuestro coeficiente alfa de Cronbach es 0.8052; lo cual nos indica nuestro instrumento tiene una confiabilidad alta.

### 6.4. Procesamiento y análisis de la información

Para la realización del presente estudio se realizaron las siguientes fases:

Primera fase. Se diseñó y elaboró el proyecto de investigación, recolectando información de fuentes orales y escritas, así como bibliotecas virtuales teniendo en cuenta recomendaciones dadas; obteniéndose información muy valiosa para el trabajo realizado.

La segunda fase. Estuvo orientada a la selección del instrumento de investigación.

La tercera fase. En la que se aplicó los instrumentos.

La cuarta de fase. Se codificó, tabuló e interpretó los cuadros y gráficos estadísticos tomando en cuenta la estadística inferencial.

## 7. Resultados

### 7.1. Entrevista a docente

Tabla 2 Entrevista a docente

Eje temático	Atributo	Indicadores (Pregunta)	Respuesta
<b>Juego libre</b>	Definición del juego.	Ud., como define el juego	Como una actividad recreativa
	Importancia del juego	Es importante que los niños de inicial jueguen	Totalmente de acuerdo
	Frecuencia del juego en la labor cotidiana	Frecuencia en que se incluye el juego en la labor cotidiana.	Siempre
	Espacios de aprendizaje	Presentan varios espacios ambientados con diversidad de material adecuado a los contextos situacionales	Rara vez
<b>Desarrollo de la creatividad</b>	Definición de creatividad	Hablar de creatividad es ...	Imaginación constructiva
		Desarrollo de la creatividad	Todas las anteriores
	Importancia de la creatividad	La creatividad se aprende y se desarrolla	Siempre
		La creatividad sienta las bases del aprendizaje	Totalmente de acuerdo
		Docente creativo y original no tradicional	Totalmente de acuerdo
Docente ejemplo de creatividad y original para crear, diseñar	Totalmente de acuerdo		

Fuente: Elaboración Propia

**7.2. Guía de observación a los estudiantes**  
**7.2.1. Individual Colectivo**

Tabla 3 Individual Colectivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	5	71,4	71,4	71,4
	Medio	1	14,3	14,3	85,7
	Alto	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración Propia

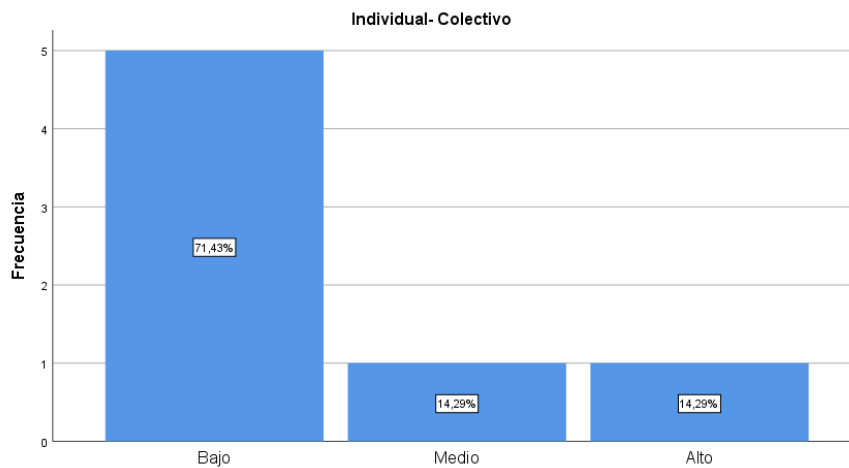


Figura 1 Individual Colectivo

Fuente: Elaboración Propia

**Interpretación:**

De acuerdo a la Tabla 3 y Figura 1, el juego libre en el atributo Individual-colectivo, se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos, arroja que tiene un Nivel Bajo con un porcentaje de 71,4 %. De la misma manera hay una equivalencia de 14,3 para los niveles medio y bajo.

### 7.2.2. Estilo de aprendizaje

Tabla 4 Estilo de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	5	71,4	71,4	71,4
	Medio	1	14,3	14,3	85,7
	Alto	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración Propia

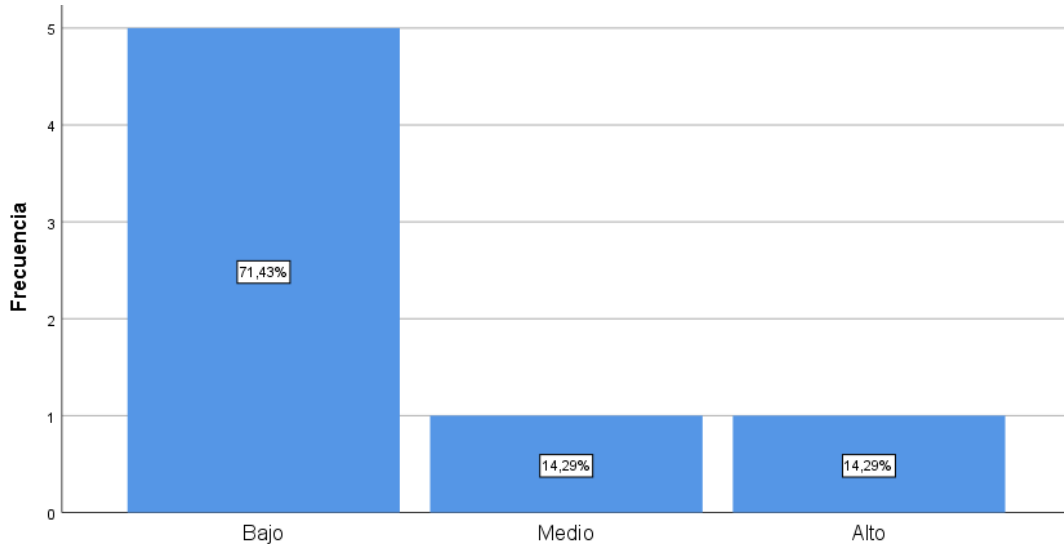


Figura 2 Estilo de aprendizaje

Fuente: Elaboración Propia

#### Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 4 y figura 2, el juego libre en el atributo Estilo de aprendizaje, crea patrones con objetos de su entorno, arroja que tiene un Nivel Bajo con un porcentaje de 71,4 %. De la misma manera hay una equivalencia de 14,3 para los niveles medio y bajo.



### 7.2.3. Interés del estudiante

Tabla 5 : Interés del estudiante

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	4	57,1	57,1	57,1
	Medio	2	28,6	28,6	85,7
	Alto	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración Propia

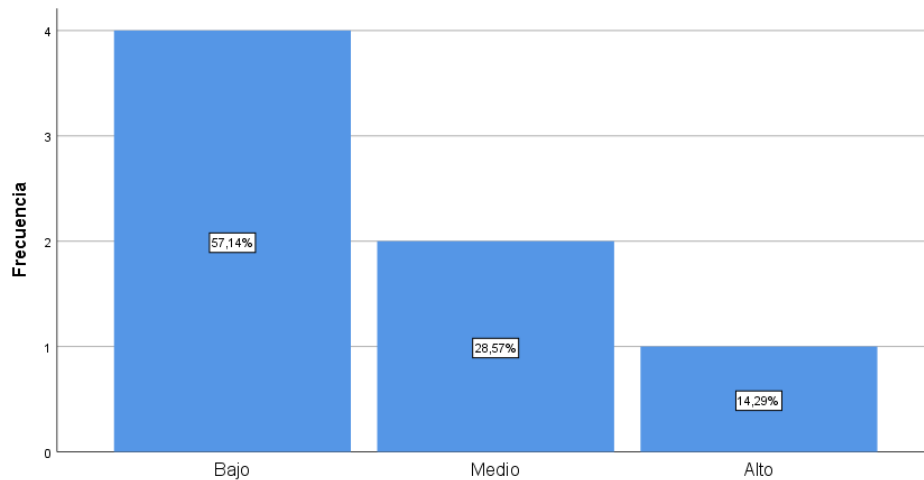


Figura 3 Interés del estudiante

Fuente: Elaboración Propia

#### Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 5 y figura 3, el juego libre en el atributo Interés del estudiante, indicadores muestra interés durante el desarrollo del juego e idea juegos de acuerdo a su necesidad, arroja que tiene un Nivel Bajo con un porcentaje de 57,1 %. Asimismo, se presenta un nivel medio con 28,6% y nivel alto con 14,3% De la misma manera, hay una equivalencia de 14,3 para los niveles medio y bajo.

#### 7.2.4. Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje

Tabla 6 Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	4	57,1	57,1	57,1
	Medio	3	42,9	42,9	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración Propia

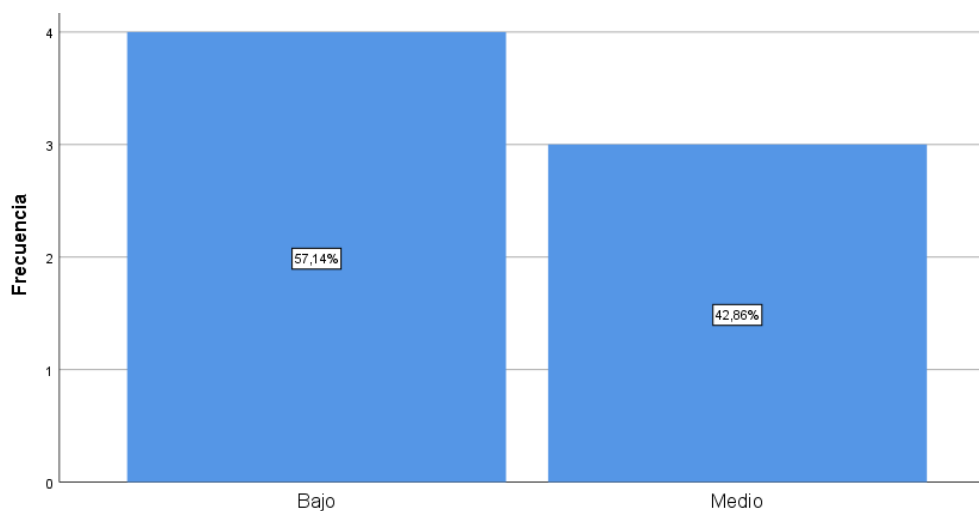


Figura 4 Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje

Fuente: Elaboración Propia

#### Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 6 y figura 4, el desarrollo de la Creatividad, en el atributo: Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje; indicadores, escucha narraciones y cambia, suprime y aumenta ideas, crea nombres a sus trabajos, se expresa o comunica a través de la creatividad plástica arroja un nivel bajo con 57,1% y un nivel medio con 42,9%

### 7.2.5. Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.

Tabla 7 Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	3	42,9	42,9	42,9
	Medio	3	42,9	42,9	85,7
	Alto	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración Propia

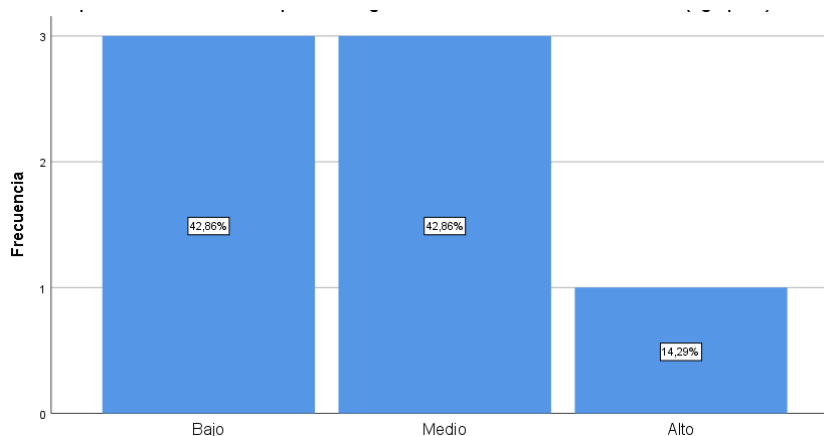


Figura 5 Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.

Fuente: Elaboración Propia

#### Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 7 y figura 5, el desarrollo de la creatividad, en el atributo aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas. Indicadores fluidez en su vocabulario, explora y crea al jugar al aire libre, clasifica y ordena objetos de forma creativa y arma legos de forma original arroja nivel bajo y medio con 42,9 % y un nivel alto con 14,3%.

## 8. Análisis y discusión de los resultados

De acuerdo al objetivo específico describir la situación del juego libre para el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N°1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019, se tiene que para este eje se han determinado los atributos: individual- colectivo, tabla 3- figura 1, se obtuvo resultado Bajo con 71,4% estilos de aprendizaje, Tabla 4 y figura 2, se obtuvo resultado bajo con 71,4% e interés del estudiante, tabla 5 y figura 3, resultado bajo con 57,1 % , por otro lado esta descripción de la situación del juego libre aunque está presenta en un nivel bajo la maestra en su entrevista para el eje temático juego libre tiene manejo de definiciones claras sobre el juego, como que el juego libre es una actividad recreativa, que está totalmente de acuerdo que es muy importante que los niños de inicial jueguen y que a pesar de que siempre incluyen el juego en su labor cotidiana, rara vez pueden presentar variedad de espacios con diversidad de material adecuado a los contextos situacionales, a decir de Sosa, M. (2016) los actos lúdicos son fundamentales, ya que se evidencian sus destrezas y habilidades, que inciden en la formación del pensamiento creativo del alumno.

La investigación de Torrejón, M. (2018), Perú, tuvo resultados un tanto similares a la presente investigación puesto que un 60% -9 niños- se encuentran en un nivel bajo en creatividad; 20%, 3 niños, obtuvieron un nivel medio en creatividad y 20% -3 estudiantes, muestran un nivel alto. Con estas razones a ambas instituciones se les sugiere complementar los procesos de enseñanza-aprendizaje con estrategias pertinentes que les permita desarrollar la creatividad de los niños desde los 3 años de edad en cuanto se encuentran en sistemas escolares.

Según el objetivo específico definir la situación de desarrollo de la creatividad presente en los niños de la Institución Educativa N° 1083 Las Pircas, Ayabaca-2019, esta se visualiza en la Tabla 6, figura 4, en cuanto escucha narraciones y luego cambia, suprime, aumenta ideas, crea nombres a su trabajo mediante el

garabateo, se comunica a través de la actividad plástica, obteniendo los resultados siguientes bajo con 57,1%. En la Tabla 7 y figura 5, aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas, en su indicadores fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias, explora y crea al jugar al aire libre, clasifica y ordena objetos de forma creativa y arma legos, de forma original el resultado es bajo con 42,9% . La docente define a la creatividad como una imaginación constructiva, sabe que la creatividad se debe desarrollar porque esta sienta las bases del aprendizaje y que la docente ha de ser creativa y original y ejemplo para crear y diseñar. Tal como lo define Martínez (2008) m la Creatividad es la habilidad del individuo por la cual transforma pensamientos tradicionales y acciona ante incoherencias desconocidas, brindando salidas oportunas. Este solicita tener emotividad ante el conflicto, así mismo elocuencia en todos los aspectos, singularidad, capacidad de análisis y apuntar siempre al progreso cognoscitivo. (p.5)

- Ofrecer una Guía que potencie el juego libre como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa. N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.

Esta guía se presenta en los acápites del presente estudio de investigación

## **9. Conclusiones y recomendaciones**

### **9.1 Conclusiones**

- De acuerdo al objetivo específico describir la situación del juego libre para el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N°1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019, se tiene en cuanto a creatividad , atributo: individual- colectivo, se obtuvo resultado Bajo con 71,4%, en cuanto a estilos de aprendizaje, se obtuvo resultado bajo con 71,4% e interés del estudiante, resultado bajo con 57,1 % , por otro lado la descripción de la situación del juego libre también se presenta en un nivel bajo.
- Se presenta la guía que potenciará el juego libre como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa. N°

1083 Las Pircas de Ayabaca y puede ofrecerse a instituciones con realidades circundantes semejantes.

## **9.2. Recomendaciones**

Se recomienda a la docente del nivel Inicial de las Pircas en Ayabaca efectuar actividades de juego libre para lograr el desarrollo de la creatividad.

Acoger la guía del uso del juego libre para el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1083 Las Pircas de Ayabaca.

## **10. Agradecimientos**

- A la dirección de la la Institución Educativa N° 1083 Las Pircas, Ayabaca-2019 por haber dado las facilidades para la cristalización de esta investigación.
- A la Universidad San Pedro por haber contribuido en mi proceso de formación profesional.
- A las instituciones en las que he laborado porque han cristalizado mi vocación de maestra.

## **11. Referencias bibliográficas**

Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. (Tesis doctoral). Universidad complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf>

Aizencang, N. (2005), *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. España: Editorial Narcea.

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>

- Cañari, M. (2018) El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote
- Cuba, N., & 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 IEP de la localidad de Santa Clara*. (Tesis de pregrado) Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima. Perú.
- Chacón, S. y Pissani, L. (2017), *Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial*, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo.” Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1003/BC-TES-5767.pdf?sequence=3&amp%3Bamp%3BisAllowed=y>
- Cirilo Ascencios, M. y Cirilo Ascencios T. (2016) El juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de edad de la I.E.I. N° 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi. (Tesis de pregrado) Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.
- Garate, G. (2011). Maestra sin fronteras. Recuperado de: <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2011/03/el-juego-libre-en-sectores.html>
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Gómez, J. (2014) *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Recuperado de: [https://scp.com.co/precop/precop\\_files/modulo\\_10\\_vin\\_4/1\\_jtw.pdf](https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf)
- Hanson, A. *El declive del juego en preescolares y el aumento de problemas de procesamiento sensorial y aprendizaje*. Recuperado de <https://terramater.es/el-declive-del-juego-en-preescolares-y-el-aumento-de-problemas-de-procesamiento-sensorial/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Bastista P. (2014). Metodología de la Investigación científica. Sexta edición. *Recuperado de* <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp->

*content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf*

Hilares, S. (s.f.) *Juego Trabajo en el Nivel de Educación Inicial*. Recuperado de: <http://www.educacioninicial.com/ei/documentos/pdf/tematicas/juego-trabajo.pdf>

Menchen, F. 1998 *Descubrir la creatividad. Aprender para volver a aprender*. Madrid: PIRÁMIDE S.L.

Meneses, M., & Monge, Ma. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), Recuperado de en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025210>

Merchan P. G. y Navarro, E. (2015) *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años*. Universidad Estatal de Milagro de Ecuador.

Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores* Recuperado de: [http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografía-para-ebr/59\\_hora\\_juego\\_libre\\_en\\_los\\_sectores.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografía-para-ebr/59_hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf)

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

Molina, J. A., & de Velasco Gálvez, A. R. (2011). *El juego simbólico* (Vol. 31). Grao.

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

Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura (Tesis de pregrado en Educación primaria). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú



Parca. (2013). *La importancia de estimular la creatividad*. Recuperado de:  
<http://www.psicologiaarca.com/2013/09/06/la-importancia-de-estimular-lacreatividad/>

Revista Recrearte. (2005). *Creatividad en educación inicial: caminos en juego*.  
Volumen (I),

Vera Moscoso, D. (2017). “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del CI, B, V Emblemático Chordeleg, período lectivo 2016-2017” Trabajo de titulación para el título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca. Ecuador.

Zaragoza. (s.f.). *El juego qué sentido tiene: el acto de jugar y qué evolución sigue*.  
Recuperado de:  
[http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/G\\_Recursos\\_orientacion/g\\_4\\_orientacion\\_familiar/g\\_4.1.relaciones\\_familiares/5.3.El\\_juego.pdf](http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/G_Recursos_orientacion/g_4_orientacion_familiar/g_4.1.relaciones_familiares/5.3.El_juego.pdf)

## 12. Anexos y apéndices

### Anexo 1

#### MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVOS
<p><b>¿Problema General:</b></p> <p>¿En qué situación se encuentra el juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa? N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019?</p>	<p>- Juego libre</p> <p>- Desarrollo de la creatividad</p>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar el uso del juego libre para el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa. N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.</p> <p><b>Objetivo Específicos:</b></p> <p>Describir el uso del juego libre el juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad. Determinar los niveles de creatividad presente en los niños de la Institución Educativa. N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019.</p> <p>Ofrecer una guía que potencie el juego libre como estrategia para el desarrollo de la creatividad.</p>

**Anexo 2**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA**

<b>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>POBLACIÓN/ MUESTRA</b>	<b>INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN</b>
<b>TIPO</b> Cuantitativa  <b>DISEÑO</b> No experimental descriptivo.	<b>Población</b> La población a estudiar y/o materia de investigación es la de estudiantes del nivel inicial de la I.E. N° 1083 Las Pircas de Ayabaca - 2019. Edades: 3 a 5 años de edad.  <b>MUESTRA</b> Aula única de 3 a 5 años, constituida por 07 estudiantes.	Guía de observación. Entrevista a la docente.

**Anexo N. 03**

**Juego y creatividad en los niños de la Institución Educativa 1083 Las Pircas,  
Ayabaca - 2019**

**INSTRUCCIONES:**

**Lea, con mucho atención, las interrogantes siguientes y marque la alternativa con la que Ud. Está de acuerdo. Recuerde esta es una investigación con la que se pretende mejorar la práctica educativa.**

1.- Hablar de creatividad es hablar de:

- a. Pensamiento divergente.
- b. Imaginación constructiva.
- c. Pensamiento original.
- d. Todas las anteriores.

2.- ¿Ud., como define el juego...?

- a. Estrategia metodológica
- b. Actividad innata
- c. Exclusividad del niño

d. Actividad recreativa

3: ¿Considera usted que es importante que los niños y niñas del nivel inicial jueguen?

- a. Totalmente de acuerdo
- b. De acuerdo
- c. En desacuerdo

4. El desarrollo de la creatividad debe ser estimulada y potenciada desde

- a. 1 a 2 años
- b. 2 a 3 años
- c. 3 a 4 años
- d. 4 a 5 años
- e. Todas las anteriores

5: ¿Cree usted que se puede aprender y desarrollar la creatividad?

- a. Siempre
- b. Rara vez
- c. Nunca

6. Presentan varios espacios ambientados con diversidad de material adecuado a los contextos situacionales

- a. Siempre
- b. Rara vez
- c. Nunca

7. ¿Con qué frecuencia considera usted que el docente de inicial debe incluir en su labor cotidiana el juego?

- a. Siempre
- b. Rara vez
- c. Nunca

8. ¿Los juegos educativos estimulan la creatividad de los niños?

- a. Siempre
- b. Rara vez
- c. Nunca

9. ¿Cree usted que al ayudar a los niños y niñas en el desarrollo de la creatividad sienta bases para el aprendizaje?
- a. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. En desacuerdo
10. ¿Es importante que el docente sea creativo y original para evitar el tradicionalismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- a. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. En desacuerdo
11. ¿El docente debe ser el ejemplo de creatividad y originalidad para crear, diseñar, con inquietudes y capaz de dar soluciones?
- a. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. En desacuerdo
12. ¿Cree usted que el juego ayuda en el desarrollo...?
- a. motor
  - b. afectivo
  - c. cognitivo
  - d. social
  - e. todas las anteriores.
  - f. Ninguna de las anteriores
13. ¿Le gustaría contar con material de apoyo para desarrollar la creatividad de los niños a su cargo?

Sí ( )

No ( )

#### Anexo N. 04

### Juego y creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1083 Las Pircas, Ayabaca - 2019

#### INSTRUCCIONES:

Lea, con mucho atención, los criterios de la Guía de Observación y marque la alternativa, según observe el desenvolvimiento de el/la estudiante. Recuerde esta es una investigación con la que se pretende mejorar la práctica educativa

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES

NADA	POCO	Mucho
1	2	3

Niño...

Fecha: ...

	CRITERIO	NADA	POCO	MUCHO
1	Muestra más interés durante el desarrollo del juego			
2	Crea patrones con objetos de su entorno.			
3	Escucha narraciones , luego cambia, suprime, aumenta ideas logrando ser creativo			
4	Se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos.			
5	Se expresa o comunica a través de la creatividad plástica (manipulación de objetos y la mezcla de pintura)			
6	Explora y crea al jugar al aire libre.			
7	Idea juegos de acuerdo a su necesidad.			
8	Trepa, reptar, combina obstáculo en su recorrido.			

9	Crea nombres a su trabajo mediante el garabateo.			
10	Clasifica y ordena objetos de forma creativa.			
11	Arma legos manifestando actitudes creativas.			

## Anexo N. 05



UNIVERSIDAD SANPEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, *Ana María Velasco de Córdoba*, Mg. en *Educación Su hijo*,  
hago constar que los instrumento:s

- **Guía de observación a los estudiantes sobre El juego y la creatividad de los niños.**
- **Entrevista a docente**

Han sido revisados y validados a **JUICIO DE EXPERTO** encontrando que:  
Existe correlación con los objetivos y diseño metodológico con la Investigación denominada:

- **EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE LA I.E. 1083 LAS PIRCAS , AYABACA 2019**

Por lo expuesto, mi opinión es favorable para proceder a su aplicación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

  
Mg. ANA MARIA VELASCO  
DE CORDOVA

Sullana *20* de *agosto* de 2019







UNIVERSIDAD SANPEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Juego y creatividad en los niños de la Institución Educativa 1083 Las Pircas, Ayabaca – 2019 **INSTRUMENTO:** Cuestionario  
**ÁREA:** Educación Inicial – Juego y creatividad

**NOMBRE Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE :** Bach. RENTERIA QUISPE GABY MELVA.

**INSTRUCCIONES:** Sr. (a): El presente le permitirá evaluar el instrumento de la investigación propuesta.

Mediante un aspa (X), deberá marcar la calificación que considere adecuada de acuerdo a los indicadores propuestos.

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente										Regular			Bueno			Muy Bueno			Excelente								
		0	6	10	11	15	16	21	25	26	31	36	41	45	46	51	56	61	65	66	71	75	76	81	85	86	91	95	96
CLARIDAD	La redacción presenta un lenguaje apropiado a la investigación.															X													
SUFICIENCIA	Permite la verificación tanto de las variables como de sus dimensiones.																X												
	Presenta la valoración o puntuación de los ítems.																	X											
COHERENCIA	Guarda relación dimensiones, si las hubiera, con los criterios.																	X											
	Guarda relación con los criterios e indicadores.																	X											
	Existe organización y relación lógica entre sus ítems.																	X											
CONSISTENCIA TEÓRICA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																	X											
	Refleja el enfoque teórico o bases teóricas que fundamenta su trabajo de investigación.																		X										
	Está basado en aspectos teóricos y metodológicos de la investigación.																			X									

**OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS:**

FIRMA Y POST FIRMA DEL EXPERTO  
LUGAR Y FECHA

San / una 20 de agosto 2019.

*[Firma]*  
MG. ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA



UNIVERSIDAD SANPEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

Yo, *Melva Olivia Juárez Pacheco*, Mg. en *Doc. Universitaria, Dnr.*  
hago constar que los instrumento:s

- **Guía de observación a los estudiantes sobre El juego y la creatividad de los niños.**
- **Entrevista a docente**

Han sido revisados y validados a **JUICIO DE EXPERTO** encontrando que:  
Existe correlación con los objetivos y diseño metodológico con la Investigación denominada:

- **EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE LA I.E. 1083 LAS PIRCAS , AYABACA 2019**

Por lo expuesto, mi opinión es favorable para proceder a su aplicación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Sullana , *21* de *agosto*..... de 2019







UNIVERSIDAD SANPEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

Yo, *Guisele Ramos Iballa* Lic. Mg. en *Educación Inicial*,

hago constar que los instrumento:s

- **Guía de observación a los estudiantes sobre El juego y la creatividad de los niños.**
- **Entrevista a docente**

Han sido revisados y validados a **JUICIO DE EXPERTO** encontrando que:

Existe correlación con los objetivos y diseño metodológico con la Investigación denominada:

- **EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE LA I.E. 1083 LAS PIRCAS , AYABACA 2019**

Por lo expuesto, mi opinión es favorable para proceder a su aplicación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

.....  
*[Firma]*

Sullana , *22* de *agosto* ..... de 2019



UNIVERSIDAD SANPEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

### FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Juego y creatividad en los niños de la Institución Educativa 1083 Las Pircas , Ayabaca – 2019 **INSTRUMENTO:** Guía de Observación  
**ÁREA:** Educación Inicial – Juego y creatividad

**NOMBRE Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE :** Bach. RENTERIA QUISPE GABY MELVA.

**INSTRUCCIONES:** Sr. (a): El presente le permitirá evaluar el instrumento de la investigación propuesta. Mediante un aspa (X), deberá marcar la calificación que considere adecuada de acuerdo a los indicadores propuestos.

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente					Regular					Bueno					Muy Bueno					Excelente						
		0	5	6	10	15	20	25	30	35	40	41	45	46	50	51	55	56	61	65	70	75	76	81	85	90	95	96
CLARIDAD	La redacción presenta un lenguaje apropiado a la investigación.																		X									
SUFICIENCIA	Permite la verificación tanto de las variables como de sus dimensiones. Presenta la valoración o puntuación de los ítems. Guarda relación dimensiones, si las hubiera, con los criterios. Guarda relación con los criterios e indicadores.																		X									
COHERENCIA	Existe organización y relación lógica entre sus ítems. Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad. Refleja el enfoque teórico o bases teóricas que fundamenta su trabajo de investigación. Está basado en aspectos teóricos y metodológicos de la investigación.																		X									
CONSISTENCIA TEÓRICA																			X									

**OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS:**

FIRMA Y POST FIRMA DEL EXPERTO *Shirley Ramos Iballa*  
LUGAR Y FECHA *Sullana 22 de agosto de 2019.*





## Anexo 6

### Encuesta a la docente

#### Hablar de creatividad es hablar de

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Imaginación constructiva	1	100,0	100,0	100,0



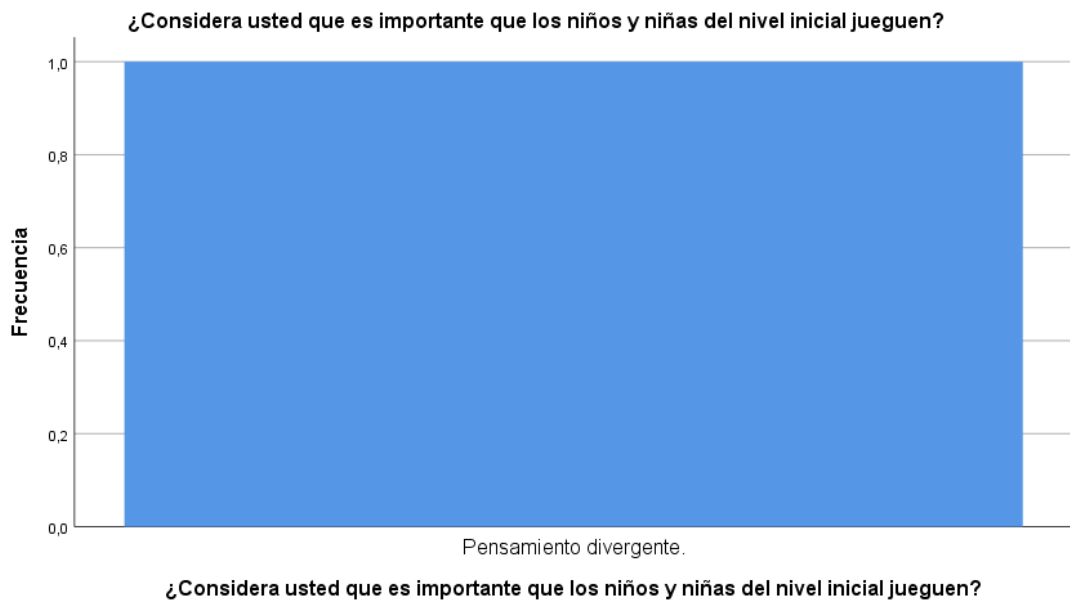
#### ¿Ud., como define el juego...?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Actividad recreativa	1	100,0	100,0	100,0



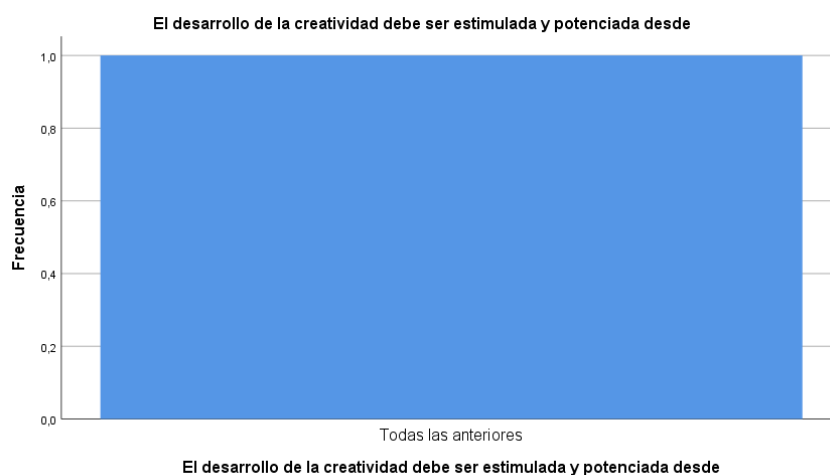
**¿Considera usted que es importante que los niños y niñas del nivel inicial jueguen?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pensamiento divergente.	1	100,0	100,0	100,0



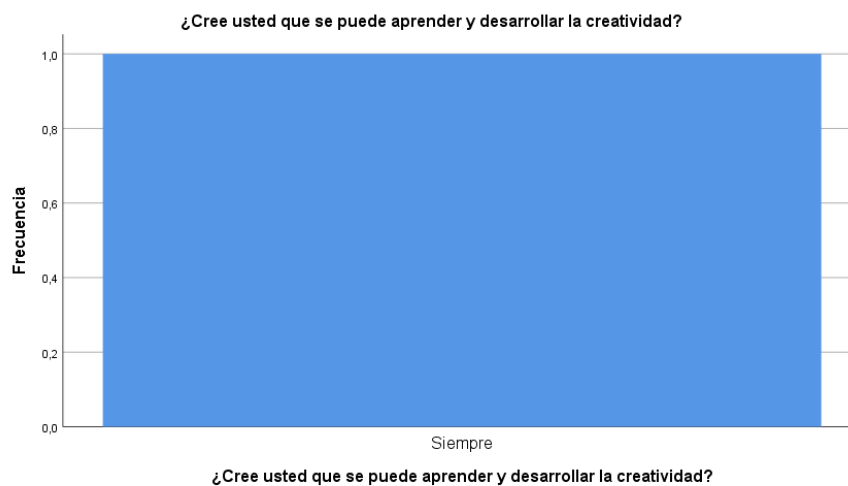
**El desarrollo de la creatividad debe ser estimulada y potenciada desde**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Todas las anteriores	1	100,0	100,0	100,0



**¿Cree usted que se puede aprender y desarrollar la creatividad?**

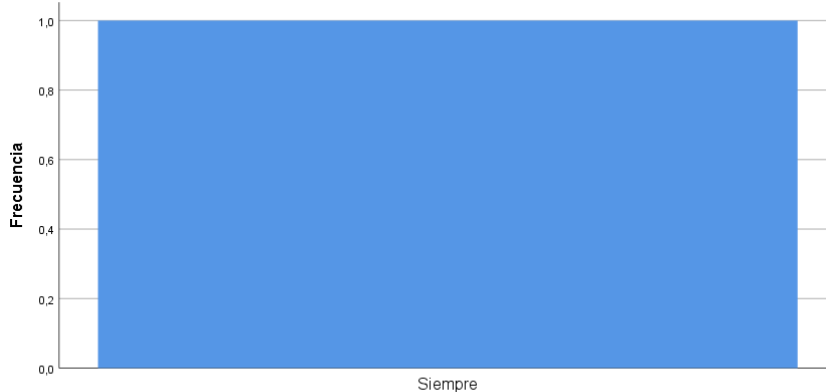
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	100,0	100,0	100,0



**¿Con qué frecuencia considera usted que el docente de inicial debe incluir en su labor cotidiana el juego?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	100,0	100,0	100,0

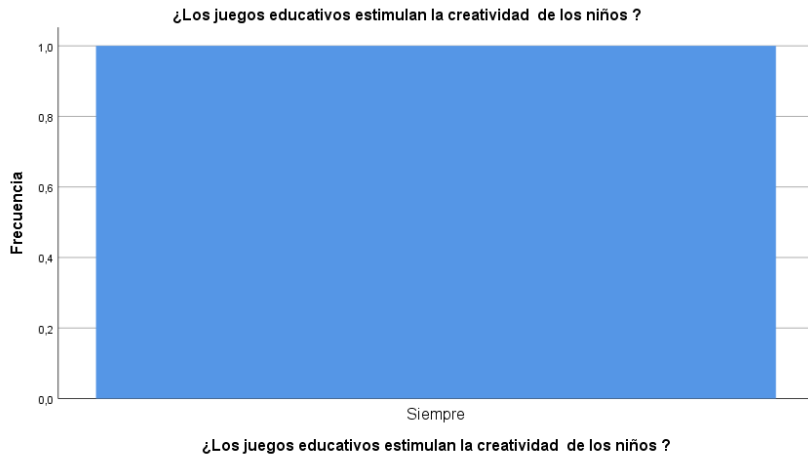
¿Con qué frecuencia considera usted que el docente de inicial debe incluir en su labor cotidiana el juego?



¿Con qué frecuencia considera usted que el docente de inicial debe incluir en su labor cotidiana el juego?

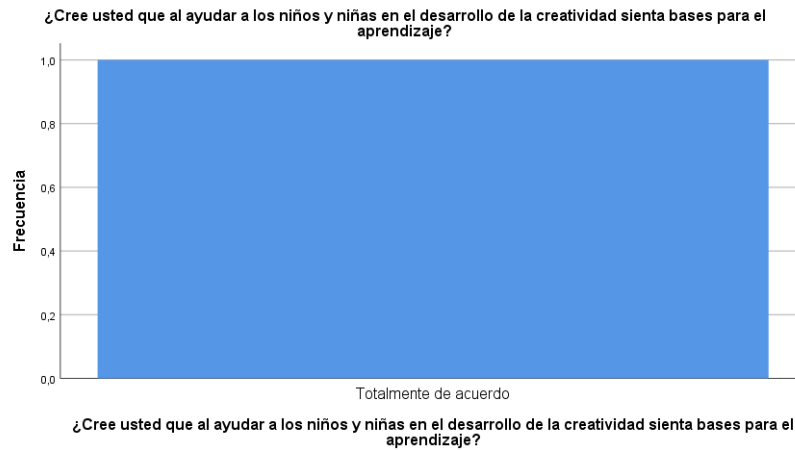
**¿Los juegos educativos estimulan la creatividad de los niños?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	100,0	100,0	100,0



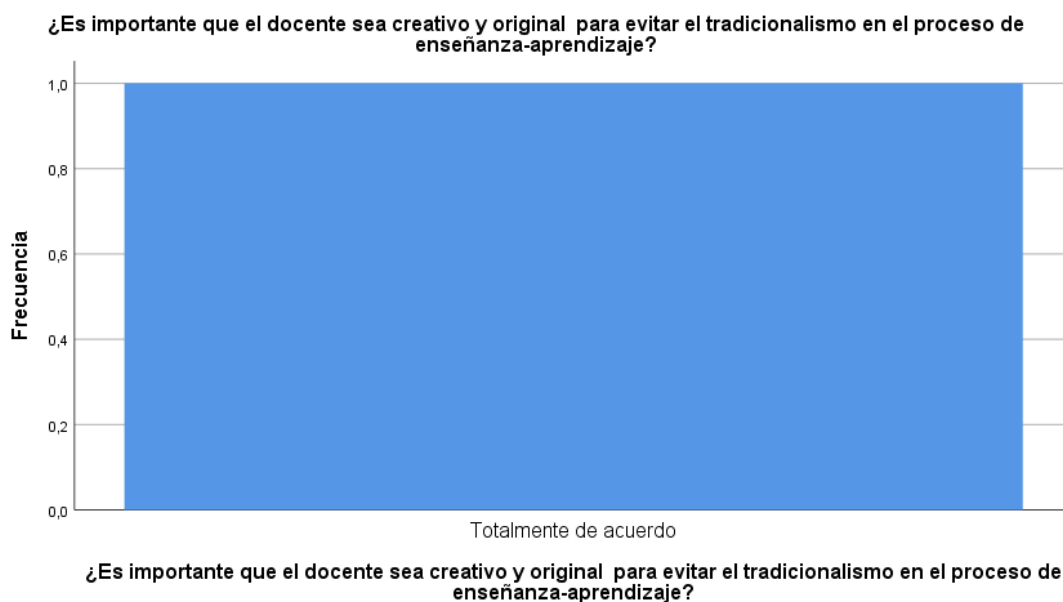
**¿Cree usted que al ayudar a los niños y niñas en el desarrollo de la creatividad sienta bases para el aprendizaje?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	100,0	100,0	100,0



**¿Es importante que el docente sea creativo y original para evitar el tradicionalismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

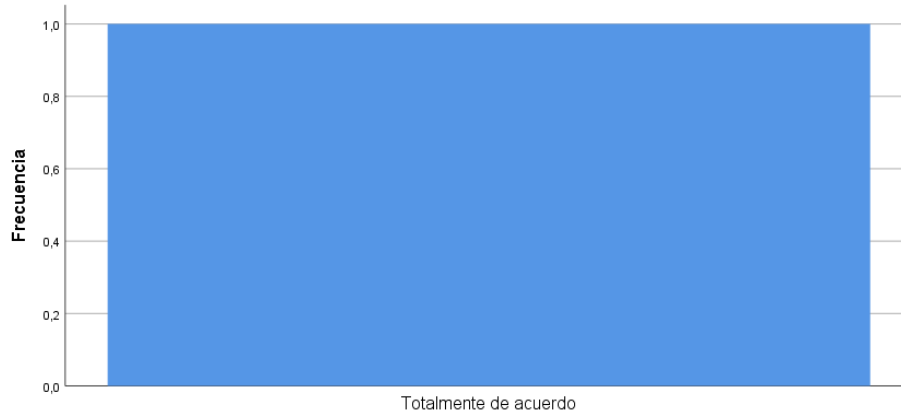
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	100,0	100,0	100,0



**¿El docente debe ser el ejemplo de creatividad y originalidad para crear, diseñar, con inquietudes y capaz de dar soluciones?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	100,0	100,0	100,0

¿El docente debe ser el ejemplo de creatividad y originalidad para crear, diseñar, con inquietudes y capaz de dar soluciones?



¿El docente debe ser el ejemplo de creatividad y originalidad para crear, diseñar, con inquietudes y capaz de dar soluciones?

¿Cree usted que el juego ayuda en el desarrollo...?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Todas las anteriores.	1	100,0	100,0	100,0

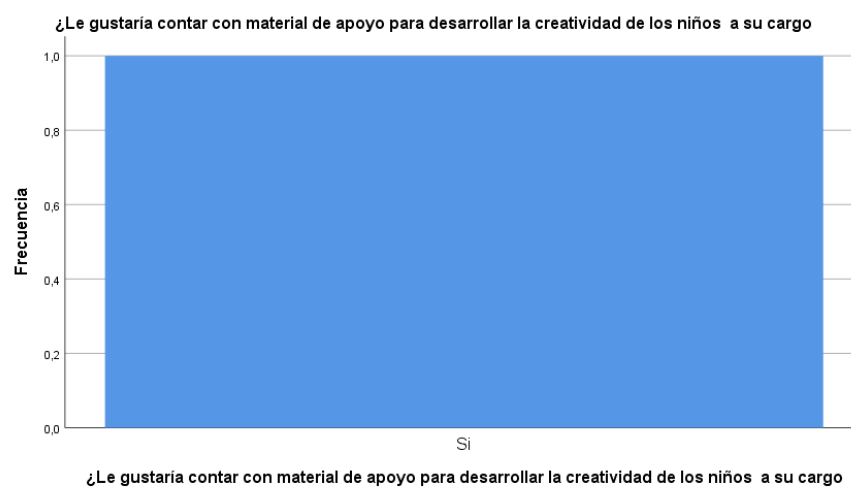
¿Cree usted que el juego ayuda en el desarrollo...?



¿Cree usted que el juego ayuda en el desarrollo...?

**¿Le gustaría contar con material de apoyo para desarrollar la creatividad de los niños a su cargo?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	1	100,0	100,0	100,0





## ANEXO 7

### GUÍA DE JUEGO LIBRE Y CREATIVIDAD

#### **1. Datos informativos:**

- 1.1. UGEL : Ayabaca
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Las Pircas N° 1083
- 1.3. NIVEL : Inicial
- 1.4. DOCENTE : Gaby Melva Rentería Quispe

#### **2. A manera de presentación**

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.

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño.

### 3. Objetivos

Ofrecer una guía que potencie el juego libre como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa. N° 1083 Las Pircas, Ayabaca, 2019.

#### 3.1. Finalidad:

Contribuir en la búsqueda de información para incrementar la situación del juego libre y la situación del desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa.

### 4. Fundamentación

Educación inicial, es un ciclo en donde la actividad lúdica debe estar prevista debidamente, cuidando de diversos factores, ya que la docente puede contextualizarla, teniendo en cuenta las características de sus estudiantes, ya que de esta manera se puede desarrollar una adecuada actividad escolar. Por tal sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.

Esta investigación tiene en cuenta el rol tan importante que cumple los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Teórica:** Reveco, O. (2002) al referirse a la definición y teoría de Infancia manifiesta: “Son los menores de 18 años”. “El niño o niña, aunque pequeño, es sujeto de derechos y estos son diversos en los ámbitos de la salud, la nutrición, la sociabilidad, la socialización, la recreación, el aprendizaje, etc.

Debemos de tener en cuenta que por lo antes mencionado, todos los niños deben de gozar de una adecuada atención y formación integral.

#### **4.1. El juego en el contexto educativo**

Tradicionalmente, se acepta al valor educativo del juego en los primeros niveles de enseñanza. Los estudiantes aprenden distintas clases de juego, los mismos que van cambiando de modalidad a medida que se pone en juego la creatividad de los niños.

Aquí también juega un papel importante la competencia, el azar, ya que son determinantes para que se lleve a cabo el juego.

Pasando a la realidad en la actualidad, por la influencia de otros medios, es que los juegos tradicionales ya no se toman en cuenta en su mayoría por los niños y niñas, ya que algunas veces nosotros los maestros no le damos la debida importancia.

Debemos de tener en claro que las actividades lúdicas juegan un papel muy importante en el contexto escolar, ya que proporciona varias ventajas:

Facilita el adquirir nuevos conocimientos a partir de estas gratas experiencias.

El movimiento y el dinamismo hacen que los estudiantes se concentren mucho más, manteniendo un adecuado nivel de atención y de motivación.

Ayuda a realizar el trabajo en grupo, de pares o a nivel individual.

Contribuye al desarrollo de la autoestima, creatividad, percepción, entre otras áreas.

Ayuda a que los niños y niñas aprendan a interactuar de manera respetuosa y trabajando la tolerancia.

El Ministerio De Educación (2010), en el siguiente cuadro se enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo:

- El grupo de niños.
- La maestra.

- Los recursos materiales.
- La sala, el tiempo

#### **4.2. Objetivos de La hora libre en los sectores:**

Según el Ministerio De Educación (2010), son tres objetivos generales:

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico.
- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias. Entendemos que dentro de los campos de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

En lo social: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- compartir: situaciones, materiales y proyectos.
- formar hábitos de orden y cuidado del material

En lo emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.
- aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.
- desarrollar un sentido de responsabilidad creciente
- sensibilizarse estéticamente.
- adoptar una actitud más independiente del adulto.

En lo intelectual: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- explorar, experimentar, investigar.
- organizar la realidad.
- adquirir las bases para el aprendizaje formal.

En lo físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- desarrollar la psicomotricidad.

- adquirir y ejercitar habilidades manuales.
- lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Estos objetivos se pueden contextualizar para el desarrollo de la práctica docente, ya que las sesiones deben ser netamente didácticas.

#### **4.3. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores**

Según la propuesta del Ministerio de Educación (2010), el juego en los sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos. La educadora debe fomentar un adecuado clima, donde irradie confianza. Debe adecuar su tono de voz, cuando les haga recordar el tiempo y el espacio donde van a desarrollar su actividad lúdica.

Debe tener en cuenta la docente el establecer las normas de convivencia, haciendo uso de los sectores, para una mejor interacción, las mismas que debe de ir en positivo, ser breves y claras.

##### **4.3.1 Organización:**

Aquí se debe de trabajar lo que es poder administrar el lugar, tener en cuenta los espacios con los que se cuenta, ser flexibles en la organización de la sesión, teniendo en cuenta las características del contexto y de los asistentes.

##### **4.3.2 Ejecución:**

Para llevar a cabo el desarrollo de la actividad lúdica, se debe de tener en cuenta el tema de negociación, los roles, las ubicaciones, la modalidad del juego

##### **4.3.3 Socialización, representación y orden**

En asamblea, los niños y niñas que desean comentan sobre lo que jugaron; pueden representarlo si así lo requieran. Ordenan y guardan los materiales y juguetes.

#### **4.4 El tiempo y el espacio para jugar libremente:**

Según el Ministerio de Educación (2010), el tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

El tiempo. - En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños “descargar” sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas. Otros educadores señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la hora del juego libre en los sectores al final permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos. Tú puedes decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en tu aula. Lo importante es que los 60 minutos que destines a la hora del juego libre en los sectores sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza.

El espacio. - Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento.

#### **4.5 Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores**

Según el Ministerio de Educación (2010), hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Se sabe que los juguetes son agentes indispensables ya que

permiten una verdadera experiencia lúdica y que va de la mano con la imaginación y creatividad.

Los accesorios que recomienda son:

- Cunita o camita para las muñecas tipo bebé.
- Fogón o cocinita de juguete.
- Pequeña mesa.
- Instrumental de juguete de doctor.
- Comida: frutas, verduras, huevos, carnes, arroz, fréjoles, etc. de juguete.
- Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, entre otros.
- Instrumentos musicales.
- Teatrín y títeres.
- Productos para jugar la tienda o a la venta.
- Artefactos domésticos, escobita, baldes, palas otros utensilios.
- Piezas para clasificar.
- Pizarra pequeña.
- Almohadas de diversos tamaños.
- Dados numéricos.
- Juegos para contar cuentos.

○ **Organización de los juguetes y materiales**

Según el Ministerio de Educación (2010), debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego

libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula.

Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores. En este caso, puedes ubicar los juguetes y materiales sobre estantes en rincones o áreas del aula a la vista y alcance de los niños. La ventaja de esta modalidad es que los niños tienen un espacio (el sector) que pueden incorporar en su juego como parte del mismo. Por ejemplo, el rincón o espacio donde se ubica el sector de dramatización puede ser el del hogar y puede servir de "casita". No olvidemos que esta forma de organización también ayuda a los niños y niñas a desarrollar la noción espacial, saben que las cosas ocupan un lugar y tienen un lugar en el espacio. Sectores o cajas temáticas

#### **4.6 Rol de los docentes**

El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños. ¿Qué significa la posición “no-directiva”? Significa que en este momento tú no diriges la actividad. Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No, en absoluto. Tu presencia debe ser activa pero no-directiva, es decir, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas.

¿Qué significa acoger el juego de los niños? Significa que los aceptas con interés y calidez, sin cuestionarlos o juzgarlos. Incorporar cualquier juego que los niños desarrollen es valioso porque te muestra su interior, el nivel de su desarrollo, sus intereses, preocupaciones, gustos y necesidades, e



inclusive sus conflictos personales y familiares. El niño, al jugar, te regala su forma de sentir la vida. Ese regalo debes acogerlo con cariño y respeto

## **5 A nivel psicológico**

Henry Wallon y Jean Piaget consideran el desarrollo motor unido a la parte psíquica de la persona. Wallon, enfatizó que los psicólogos intentan transformar la vida psíquica, mientras que Piaget señaló que cada niño conoce el mundo a medida que descubre su alrededor, asimismo se preocupó del desarrollo motor al formar parte del desarrollo cognitivo de los niños.

## **6 Rol de los padres**

Los padres son las personas más importantes en la primera infancia, inclusive son estos, sus primeros maestros y los responsables de fortalecer estas actividades para reforzar lo aprendido en el aula. (Blanco, R. Umayhara, M. Y Reveco, O. 2004)

### **Presentación de los juegos, según sectores:**

#### **Hogar**

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

### **Construcción**

El niño arma puentes, carreteras, casas, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

### **Dramatización**

Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

El sector o la caja temática de dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.

### **Biblioteca**

Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc.

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso.

Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene)

### **Juegos tranquilos**

Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años. La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre.

**Además se pueden tener en cuenta los juegos, dependiendo el área:**

#### **La hora del juego libre en los sectores apoya a las áreas del desarrollo**

El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar

simbólicamente, el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear, la que está en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un puente calcula distancias, pesos, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción. Los estudios de investigación sobre juego y desarrollo infantil han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales a nivel de una serie de competencias y aprendizajes que presentamos a continuación, según la clasificación del Diseño Curricular Nacional (D.C.N):

### **Área de Comunicación**

Cuando el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores.

Un estudio comprobó que los niños que sustituyen con mayor frecuencia objetos para simular situaciones (“como si la escoba fuera un caballo”) usan el lenguaje de una manera más desarrollada pues usan los llamados “verbos metacognitivos” como “pienso”, “creo”, “imagino”, que es una forma evolucionada de pensar y expresar su comprensión del mundo.

Por otro lado, se ha comprobado que el tipo y el nivel de juego simbólico que el niño exhibe es un potente presagio de las habilidades que éste mostrará en la lectura y la escritura. Esto tiene una explicación lógica: para comprender lo que lee, el niño sigue el mismo proceso de abstracción que usa para simular situaciones “como si” durante el juego. Al leer, el niño toma las palabras como símbolos que representan cosas o situaciones ausentes y al jugar, el niño toma,

del mismo modo, los juguetes o las acciones lúdicas como representantes simbólicos de realidades ausentes que son evocadas en su mente

Los niños que juegan más y mejor adquieren mayor comprensión lectora porque al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos a los muñecos. Así, cuando el niño lee se encuentra con la misma exigencia, pero a un nivel más abstracto: en el cuento hay personajes que sienten diversas emociones que el niño debe identificar a partir del proceso de atribución que parte de su propio ser.

### **Área de Matemática**

Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño Ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida.

Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson et al., 1999 en Silva, 2004).

Cuando los niños juegan, ponen en práctica sus habilidades matemáticas: Un estudio llevado a cabo por Johnson, Christie y Yawkey (1998) demostró que la exposición al juego libre con bloques de construcción por sólo tres semanas consecutivas mejoró el desempeño de un grupo de niños en el área de Matemática en comparación con niños que no pasaron por esta experiencia.

En conclusión, el juego simbólico contribuye con los procesos mentales que son necesarios para la transición del jardín de infantes a la escuela primaria.

### **Área de Personal Social**

El juego libre en los sectores, en general, y el juego simbólico, en particular, tienen un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. El niño que juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante.

Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un colectivo de niños con respeto y consideración. El juego es, así, el perfecto escenario donde el niño aprende a convivir con los demás.

El juego también es el canal por el cual el niño deja salir su mundo interior: sus ansiedades y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través del juego. De esta forma, el juego es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad.

## **7 La creatividad infantil desde la perspectiva de Vygotsky**

La categoría creatividad desde el punto de vista teórico y metodológico orienta a identificarla como un instrumento para solucionar problemas de la vida práctica del sujeto a cualquier edad, si es que se forma desde las edades más tempranas, será una herramienta insospechable de desarrollo en el sujeto.

Uralde (2011) cita a Vygotsky quien acerca de la capacidad creadora señala como componentes significativos: la imaginación, el pensamiento productivo

y la acción práctica para saber enfrentar tareas y conflictos de la realidad por los sujetos. La forma en cómo lo logra es una muestra de la creatividad durante el proceso de asimilación de las vivencias y las condiciones históricas donde vive el hombre. Expresa que los factores que impulsan la imaginación se generan de dos formas: interna y externa en el ser humano. Las condiciones internas son el resultado de las experiencias, de las necesidades, la ejercitación de la actividad combinadora del pensamiento y la situación externa es determinada por su entorno, por el contexto histórico social donde se desenvuelve el hombre.

Refiere que la creatividad es una capacidad que puede desarrollar el sujeto siempre que sea estimulada a través de actividades donde se prioricen la comunicación, la observación, la orientación para que el niño resuelva la tarea a un nivel real y el potencial se incita ante una actividad que el menor no tiene los recursos para resolverla por sí mismo, puedo lograrlo si la actividad reúne las condiciones y una orientación precisa del maestro, la familia u otro compañero que asegura la apropiación del saber, el saber hacer , el ser y en general la independencia del niño (Vygotsky, 1997).

La actividad puede ser de dos tipos: la reproductora y la combinadora; entendiendo la reproductora como la actividad donde se da un vínculo con la memoria, la conservación de la experiencia anterior que la nueva acción le exige recordar y lo aplica combinándolo o creadoramente. La base orgánica de esta actividad está en la plasticidad del cerebro y en su capacidad para asimilar, transformar y desarrollarse integralmente (Uralde, 2011).

Casas (2013) expresa que la actividad combinatoria o creadora es la capacidad del cerebro no solo de conservar y reproducir la experiencia pasada, sino de combinar, transformar, crear ideas y el desenlace de la nueva conducta sobre la base de la experiencia anterior. Una peculiaridad de la actividad creadora es su evolución paulatinamente, se inicia en la niñez y se extiende hasta la etapa de la adultez. Valencia y Orlando (2015) refieren que las funciones de la actividad creadora se manifiestan en la imaginación, la fantasía y la

composición se dan por las experiencias de situaciones reales del contexto donde se encuentra el sujeto.

Un aspecto importante expresa Stenberg citado por Puente (1999), al sostener que cuando el sujeto se enfrenta a la resolución de tareas y actividades creativas se estimula y pone en práctica los procesos cognitivos ordinarios, los componentes metacognitivos, la autorregulación emocional y motivacional que favorecen la formación integral del educando.

Los fundamentos teóricos de Vygotsky acerca del desarrollo se integran a los postulados del enfoque personológico de Gonzáles (1985) y el epistemológico de la creatividad de Ferreiro y Calderon (2009), Mena (2010), Klimenco (2011) y Mitjans (1995) propician una visión holística acerca de la relación entre la actividad-creatividad y su incidencia en el desarrollo de las capacidades y habilidades del niño.

Al respecto, Cropley (2009) asevera que en el contexto del aula está la posibilidad de estimular las capacidades y las habilidades creativas en los educandos. Es el rol profesional del docente el que puede contribuir a potenciar o mutilar el desarrollo de estas en los niños, depende de cuan capacitado esté para aceptar la diferencia, la apertura, la tolerancia a la variabilidad, la ausencia de sanciones rígidas contra los errores, potenciar un clima abierto a la asertividad y que los infantes puedan desarrollar las tareas en un ambiente de compromiso, con fluidez, originalidad y motivación (Ferreiro, 2012).

### **Juegos creativos o simbólicos**

- Experiencias planeadas
- Narraciones
- Pantomimas
- Dramatizaciones
- Títeres
- Canciones infantiles



- Decir y escuchar poesías

#### **4 juegos para estimular la creatividad**

**Somos inventores.** El juego consiste simplemente en inventar. Dejen que los niños elijan un personaje (puede ser un inca, un héroe, un santo, una princesa...) y a partir, de ahí, invítenles a que inventen historias (decirles 2 o 3 palabras sin aparente relación a ver que historieta surge), canciones, objetos nuevos con usos específicos y nada convencionales utilizando materiales de reciclaje o cosas que tengan en la escuela o en el hogar (por ejemplo, el plumero puede servir de peluca, un plato de volante, etc.). Que sea en el aire. Les aconsejo que aprovechen cualquier ocasión para salir con sus hijos y disfruten de los elementos naturales de los que tengan posibilidad. Una visita al campo, a la playa, a un parque, a la ciudad... les proporcionarán muchas oportunidades para que los niños se interrelacionen con los diversos elementos del medio a través de sus sentidos (ver, escuchar, tocar, oler y probar). Además de las posibilidades de trabajar áreas de conocimiento diversas: leemos carteles, contamos flores, clasificamos conchas de la playa, etc...

**¿Cómo se llama?** Esta actividad mejorará su lenguaje y despertará su ingenio. A partir de la narración de un cuento, les podemos preguntar por los personajes, invitándolos que les cambien los nombres, que les inventen otros papeles, que digan que objetos podrían llevar encima, que les inventen otras historias diferentes... Y, en cuanto a los objetos, podemos invitarlos a que piensen en nombres diferentes, en usos distintos, en quién los puede usar, etc.

**¿Quién soy hoy?** Un paseo puede resultar creativo y divertido si se les propone un juego en el que van probando las diversas maneras de caminar: como un robot, como el abuelo, como un orangután, como una madre con prisas, como un bebé, como un gato, etc. Esto mismo puede hacerse con los estilos al hablar (un extranjero americano, una profesora en clase, un niño más tímido, etc.)

**Animales increíbles.** Propondremos a los niños que inventen animales fantásticos, potenciando su imaginación. A partir de imágenes o fotografías de

animales, pueden diseñar nuevos animales, dándoles nombre, y explicando cosas sobre ellos, dónde viven, qué comen, a qué se parecen, etc...

### **Juegos para desarrollar la creatividad con niños de 3 años**

Los niños pequeños están llenos de energía y curiosidad, les encanta descubrir cosas nuevas que aceleren su aprendizaje.

#### **1. Piscina para animales**

Con esta actividad puedes trabajar que ordenen por tamaños, hacer seriaciones o adivinar cuántos animales cabrían en el cuenco con agua. Para hacerlo necesitas un recipiente con agua al que puedes añadir colorante de diferentes tonos, algunos de los animales de plástico de tus hijos, unas cajas para hacer un trampolín y una regla que sea la pasarela. Haz que el niño ordene los muñecos por tamaño y que los vaya lanzando a la piscina para ver cuál salpica más. Probad a hacer lo mismo por colores o crear una seriación, en el caso de los niños más mayores) con las distintas características de los animales (mamíferos, vivíparos, ovíparos...). Un juego que puede suponer un tiempo de entretenimiento y aprendizaje para niños de diferentes edades.



Fuente: littleworldsbigadventures

#### **2. Cesta para contar historias**

Coloca en una cesta diferentes elementos que tengáis en casa: animales, muñecos alguna caja pequeña, lanas. Haz que los niños saquen todos los elementos de la cesta y creen con ellos una historia. Poco a poco y completa la narración hasta crear un cuento fantástico con los elementos que tenéis en

vuestra cesta. Otra posibilidad es añadir un libro y elementos con los que reproducir las escenas que vais leyendo en él.



Fuente: littleworldsbigadventures

### 3. Creatividad con coches

Cualquier elemento puede ser bueno para desarrollar la creatividad de los más pequeños. Solo necesitas un poco de pintura colocada en un plato de cartón, un papel largo que poner sobre el suelo y unos coches con los que hacer el camino. Una actividad muy sencilla que a los niños les gustará no solo creando líneas rectas sino también derrapes y giros.



Fuente: munchkinsandmoms

### 4. Cocina imaginaria

El mundo de la cocina es mágico para los niños. Dado que son pequeños y aún no pueden utilizar algunos de los elementos que necesitamos para preparar platos te proponemos que crees una tarde de cocina imaginaria con plastilina.

Podéis utilizar algunos elementos decorativos para hacer una tarta o unos *cupcakes* de colores que poner en papelillos como que utilizas para hacer magdalenas. Añade elementos de plástico para decorar e incluso alguna vela en el caso de que queráis hacer una tarta de cumpleaños. Si en vez de utilizar plastilina comprada prefieres hacerla en casa aquí te dejamos varias recetas que te pueden ayudar.



Fuente: simplefunforkids

## 5. Circuito con tubos

Para hacer estos juegos para niños de 3 años necesitas tubos de papel de diferente tamaño, algunas cajas sobre las que apoyarlos y pompones o pequeñas pelotas. Ayuda a los niños a crear un circuito por el que entre y salga la bola inclinando los tubos. Anímalos a que peguen unos rollos con otros y creen algunas construcciones para poder ver como la bola rueda de unas parte a otras sin salir del circuito.



Fuente: learning4kids

## 6. Rueda de colores

Toma un papel grande redondo y divídelo en porciones. Colorea con los niños cada una con témpera de un color diferente. Les encantará pintar el papel. Una vez seca la pintura deja junto a los niños un cesto con elementos de todos los colores que tenéis en vuestra rueda. Tendrán que seleccionarlos por colores e irlos colocando o pegando sobre su porción correspondiente. Invítalos a que decidan dónde colocar objetos de dos colores diferentes y algún otro que esté dividido en dos colores. Será un juego divertido y todo un reto para ellos.



## BIBLIOGRAFÍA

Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213. Epub 02 de marzo de 2019. Recuperado en 12 de marzo de 2020, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es).

El juego libre.(S.F) Recuperado de <https://eligeeducar.cl/juego-libre-elemento-fundamental-desarrollo-infantil-temprano>

Haro Olalla( S.F.) *Juegos para estimular el desarrollo de la creatividad de los niños* Recuperado de <https://www.serpadres.es/1-2-anos/educacion-estimulacion/articulo/juegos-para-estimular-el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos-611468839713>

Juegos creativos o simbólicos (S.F.) Recuperado de <https://www.educacioninicial.com/c/004/225-juegos-creativos-o-simbolicos/>