

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “LAMAS”**



Trabajo de investigación

**Los juegos didácticos y el desarrollo de la
creatividad en los niños de 3 a 5 años, 2023.**

Bachiller en Educación

Autoras:

Angeley Coral Flores (0000-0002 -2392 - 0251)

Genoveva Pinedo Coral (0000-0003-2458-5798)

Asesor:

**Mag. César Augusto Saldaña Cárdenas (0009-0002 -3848 -
9836)**

Lamas – Perú

2023

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA "LAMAS"**



**Los juegos didácticos y el desarrollo de la
creatividad en los niños de 3 a 5 años, 2023.**

Trabajo de investigación aprobado en forma y estilo por:

Dr. Juan Carlos Rojas Cachay (Presidente)

Lic. Cecilia García García (Secretario)

Lic. Francisco Ruíz Ramírez (Vocal)

Three handwritten signatures are present. The top signature is enclosed in a rectangular box. The middle signature is written in a cursive style. The bottom signature is also in a cursive style, appearing to be a different person's signature.

Lamas – Perú

2023

AUTORIZACION DE PUBLICACION EN REPOSITORIO EESPP LAMAS

1. Identificación del documento

Autor(es)

Apellidos completos	Nombres Completos	Código de estudiante (DNI)	Correo electrónico	Firma
CORAL FLORES	ANGELEY	44627436	angycoralcita@gmail.com	
PINEDO CORAL	GENOVEVA	45410828	genovevapinedo@gmail.com	

Programa de estudios del autor(es)

EDUCACIÓN INICIAL

Título del documento a publicar

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS, 2023”

Modalidad	Grado o título
<input type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Título profesional - Licenciatura
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajo de investigación	<input checked="" type="checkbox"/> Bachiller

2. Docente asesor(a)

Apellidos completos	Nombres Completos	DNI	Correo electrónico
SALDAÑA CÁRDENAS	CESAR AUGUSTO	01073808	cesarsalda201345@gmail.com

3. Originalidad del Trabajo de Investigación presentado

Aspecto	Sí	No
Software antiplagio utilizando		X
Otro mecanismo no software	X	
Trabajo de investigación supero el requisito de similitud máximo de 20% estipulada por la EESPP LAMAS	X	
Aprobación de originalidad del Asesor	APROBADA	

4. Autorización de publicación

Por disposición legal, el repositorio institucional se encuentra enlazado con el repositorio de SUNEDU.

Yo, ANGELEY CORAL FLORES con DNI N° 44627436, en mi calidad de autor(a) y en representación de mi coautor(a) autorizo la publicación del documento presentado digitalmente a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública LAMAS.

Reconozco estar informado(a) que mantengo la propiedad intelectual del mismo. Además, tengo conocimiento de que soy libre de editarlo nuevamente en su forma presente o adaptarlo.

Firma: 



Fecha: 05 -12 - 2023

Declaración Jurada de Autenticidad de Trabajo de Investigación

Los que suscribimos, **ANGELEY CORAL FLORES**, con DNI N° 44627436 y **GENOVEVA PINEDO CORAL**, con DNI N° 45410828, egresados del **Programa de Profesionalización Docente** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "LAMAS", Declaramos bajo juramento que:

1. Somos autores del trabajo titulado:

"LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS, 2023"

El mismo que presentamos bajo la modalidad de: **INVESTIGACIÓN**

Para optar el grado académico de: **BACHILLER EN EDUCACIÓN**

2. El texto de nuestro trabajo de Investigación final respeta y no vulnera los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual. En tal sentido, el texto de nuestro trabajo final no ha sido plagiado total ni parcialmente, para la cual hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.
3. El texto del trabajo final que presentamos no ha sido publicado ni presentado antes en cualquier medio electrónico o físico.
4. La investigación, los datos, conclusiones y demás información presentada que atribuimos a nuestra autoría, son veraces.
5. Declaramos que nuestro Trabajo de Investigación final cumple con todas las normas de la EESPP LAMAS.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad de los declarantes, en consecuencia; a través del presente documento asumimos frente a terceros, la EESPP LAMAS y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluida el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Fecha: 05-12-2023


Firma del Autor




Firma del Autor




Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CÉSAR AUGUSTO SALDAÑA CÁRDENAS, docente de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LAMAS"**, asesor(a) del Trabajo de Investigación Titulada: "LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS 3 A 5 AÑOS, 2023" de las autoras Coral Flores Angeley y Pinedo Coral Genoveva; constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo de Investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LAMAS"**. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Institución.

Lamas, 05 de DICIEMBRE de 2023

Apellidos y nombres del Asesor:	Firma
SALDAÑA CÁRDENAS, CÉSAR AUGUSTO DNI: 01073808 ORCID: 0009-0002-3848-9836	: 

Dedicatoria

A Dios, por haberme brindado sabiduría y la oportunidad de iniciar este gran reto, por guiarme en este camino de crecimiento profesional.

A mi familia, porque ellos siempre aportaron en mí; brindándome sus consejos y apoyo incondicional para formarme una persona y profesional de bien.

Angeley.

A Andrea Sophia, mi hija, por ser mi motor y motivo para seguir superándome.

Genoveva.

Reconocimiento

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Lamas, por generar las condiciones favorables para el fortalecimiento de nuestro nivel profesional en el campo pedagógico.

A todos los y las docentes que compartieron sus experiencias profesionales y que nos nutrieron desde el enfoque epistémico.

A nuestro asesor Mag. César Augusto Saldaña Cárdenas, por su desprendimiento y encaminarnos para que este trabajo académico se materialice y alcancemos nuestro propósito profesional.

A todas nuestras/os compañeras/os de aula, con quienes compartimos conocimientos y experiencias y sobre todos sembramos amistad lo que fortaleció nuestra dimensión emocional.

Las autoras.

Presentación

Señores Miembros del Jurado: Se cumple con presentar el trabajo de investigación titulado “Los juegos didácticos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 5 años, 2023”. Por ello consideramos la importancia e interés de investigar el tema para conocer sobre la integración y empleo de juegos en educación inicial ya que es considerado un factor importante para desarrollar la creatividad en los niños y niñas preescolares.

Dado que un taller de juegos educativos tiene un alto vínculo significativo con la creatividad, es decir, a mayor uso de juegos, mayor será la creatividad desarrollada por los preescolares.

Esperando vuestra comprensión de las limitaciones expuestas, agradecemos la atención que brinden al presente trabajo.

Las autoras.

Índice

Presentación	9
Resumen	12
Abstract	13
Introducción	14
Capítulo I	18
Historia y evolución del juego	18
Capítulo II	22
Enfoque general del juego y la creatividad	22
2.1. El juego didáctico	22
2.1.1. Concepto de juego didáctico	22
2.1.2. Concepto de creatividad	23
Capítulo III	25
El juego y la creatividad desde la perspectiva teórica científica	25
3.1. Teorías que sustentan el juego didáctico	25
a. Teoría dinámica Infantil	25
b. Teoría clásica del juego	25
3.2. Teorías que fundamentan la creatividad.....	26
a. Teoría de la creatividad de Guilford	26
b. Teoría humanista	27
c. Teorías psicoanalítica	27
3.3. Beneficios de uso de juego didácticos en edad preescolar	27
Capítulo IV	30
El juego desde el enfoque pedagógico	30
4.1. El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje en niños de edad preescolar.	30
4.2. El juego didáctico como metodología para la educación.	30
4.3. El rol del educador en el juego.....	35
4.4. Principios pedagógicos para el desarrollo del juego en el campo educativo.....	36
4.5. Relación existente entre el juego y la creatividad	37
Síntesis	39
Conclusiones y Recomendaciones	41
Conclusiones.....	41

Recomendaciones	42
Referencias	43
Anexo	46

Resumen

El presente trabajo de investigación se titula: “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS, 2023”. El objetivo es evaluar los juegos didácticos en el desarrollo de la creatividad de los niños de preescolar; el trabajo consta de cuatro capítulos: el primer capítulo llamado historia y evolución del juego, segundo capítulo enfoque general del juego y la creatividad donde se conceptualizará el juego didáctico y la creatividad; tercer capítulo denominado las teorías que sustentan nuestra investigación, cuarto capítulo el juego desde el enfoque pedagógico profundizando la integración con la creatividad del niño; considerando que el juego didáctico es una herramienta de alta utilidad ya que los niños y niñas pueden desarrollar habilidades cognitivas, psicomotoras y sociales en los estudiantes. Se llegó a la conclusión que el juego didáctico es un mecanismo de vital importancia para el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar fomentando el desarrollo de la creatividad.

Palabras claves: Juego, didáctica, creatividad, aprendizaje.

Abstract

The present research work is entitled: "DIDACTIC GAMES AND THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN FROM 3 TO 5 YEARS OF AGE, 2023". The objective is to evaluate the didactic games in the development of creativity in preschool children; the work consists of four chapters: the first chapter called history and evolution of the game, second chapter general approach of the game and creativity where the didactic game and creativity will be conceptualized; third chapter called the theories that support our research, fourth chapter the game from the pedagogical approach deepening the integration with the creativity of the child; considering that the didactic game is a highly useful tool since children can develop cognitive, psychomotor and social skills in students. It was concluded that the didactic game is a mechanism of vital importance for the learning of preschool children encouraging the development of creativity.

Keywords: Play, didactics, creativity, learning.

Introducción

En el presente trabajo de investigación exploraremos los diversos beneficios de los juegos didácticos para niños en edad preescolar y cómo pueden influir al desarrollo de la creatividad en los primeros años cumpliendo con el objetivo de evaluar los juegos didácticos en el desarrollo de la creatividad de los niños de preescolar. También proporcionaremos algunos ejemplos de actividades de desarrollo creativo que los padres y maestros pueden usar para inspirar a los niños en edad preescolares, donde los juegos didácticos son una excelente herramienta que busca estimular la creatividad y la imaginación en los niños en edad preescolar; considerada también la época parvulario.

La creatividad es una habilidad importante que deben desarrollar los niños, ya que les ayuda a pensar fuera de la caja, resolver problemas y expresarse de maneras nuevas e innovadoras; para ello cumpliremos con nuestros objetivos específicos como: conceptualizar que es juego didáctico y la creatividad; describir las teorías que fundamental el juego didáctico y la creatividad; conocer los estudios previos de la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la creatividad de los niños de preescolar; describir los beneficios del uso de juegos didácticos en edad preescolar y evaluar el desarrollo de la creatividad en edad preescolar.

En esta introducción, exploraremos los beneficios de los juegos didácticos para niños en edad preescolar y cómo se pueden utilizar para fomentar la creatividad. También examinaremos algunos estudios recientes que han investigado la efectividad de los juegos didácticos para promover la creatividad en niños en edad preescolar.

Estos juegos pueden contribuir a los niños para el desarrollo de las diferentes áreas; sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales mientras se divierten, las actividades de desarrollo creativo como el teatro, la música, la danza, el arte y las manualidades; juegos de memoria; adivinanzas, trabalenguas son excelentes para el aprendizaje y el desarrollo en estos años, asimismo, ayuda

a los niños en edad preescolar a expresarse y expresar sus ideas usando crayones, pinturas, plastilina, arcilla, tijeras, pegamento y papel. Los niños comenzarán a hacer formas básicas y disfrutarán experimentando con la textura, el espacio y los colores.

Emplear juegos didácticos para desarrollar la creatividad en los preescolares tiene numerosos beneficios, estos juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar su pensamiento crítico, resolución de problemas, habilidades sociales, cognitivas, de comunicación y motoras finas mientras se divierten. Los padres y maestros pueden usar estos juegos para inspirar a los niños en edad preescolar a pensar fuera de la caja, experimentar con la incorporación de nuevas ideas es posible expresarse a través del juego y el arte. Al fomentar la creatividad en las mentes de los preescolares, podemos ayudarlos a prepararse para un futuro brillante lleno de posibilidades.

Hacer que los juegos didácticos sean más atractivos y con un propósito para el beneficio de los niños y las niñas en edad preescolar requiere de mucha creatividad e innovación, al incorporar actividades prácticas, actividades creativas, juegos, aplicaciones educativas, técnicas de gamificación, exploración, interacciones sociales y comentarios positivos, los padres y maestros pueden hacer que el proceso del aprendizaje sea más divertido y placentero para los niños en edad preescolar. Es decir que mientras juegan, se divierten van desarrollando sus habilidades cognitivas.

Es preciso mencionar que las estrategias de los juegos didácticos se han vuelto cada vez más populares y notorias en los últimos años como recurso para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Estos juegos están diseñados para ser tanto divertidos como didácticos, brindando a los niños una forma atractiva de aprender nuevos conceptos y habilidades. El área en la que los juegos didácticos se han mostrado particularmente prometedores es en el perfeccionamiento de la creatividad en los niños en edad preescolar.

Con respecto a la creatividad es un componente esencial de cualquier educación preescolar exitosa, permite a los niños explorar sus intereses, expresarse de maneras únicas y desarrollar habilidades para resolver problemas que les servirán a lo largo de sus vidas. Por tanto, para que los niños en edad preescolar desbloqueen el poder de la creatividad, los maestros-facilitadores deben proporcionar un entorno enriquecedor donde puedan experimentar con diferentes ideas y materiales sin temor a ser juzgados o fallar.

Asimismo, fomentando la exploración creativa a través de actividades como juegos didácticos, los educadores pueden ayudar a los niños a descubrir la alegría de expresarse mientras desarrollan importantes habilidades cognitivas que los prepararán para el buen desempeño de calidad en la escuela y más allá. Los docentes de preescolar cumplen un papel clave cuando se trata de fomentar el crecimiento creativo entre los niños en edad preescolar durante el entorno del salón de clases. Además, permitir suficiente tiempo cada día dedicado únicamente a las actividades lúdicas les da a los niños y niñas el lugar de ejercer el trabajo en equipo de manera cooperativa mientras crean historias y escenarios basados en intereses y experiencias personales.

Por consiguiente, el fomento de la creatividad en la educación parvulario se ha transformado en un tema cada vez más relevante en el ámbito dentro del campo de la educación infantil, dado que es fundamental para el crecimiento, evolución y desarrollo de los infantes ya que les permite explorar, descubrir su mundo, expresarse y desarrollar habilidades para resolver problemas. Como tal, hay muchos beneficios para fomentar la creatividad durante los años de formación de un niño.

Este trabajo de investigación discutirá algunas estrategias que se pueden implementar en las aulas de preescolar para promover el pensamiento creativo entre los niños y niñas de educación inicial; ejecutando actividades de memoria, imaginación, expresión de emociones.

Desde esta perspectiva, esperamos que el trabajo de investigación sea de mucha utilidad para antecedentes en la realización de nuevos trabajos de investigación; que esto a la vez responda la importancia de la implementación de estrategias para el proceso enseñanza-aprendizajes de los niños y niñas en preescolar.

Capítulo I

Historia y evolución del juego

El poder del juego como la diversión y el ludo ayudan a los niños a prosperar; a nivel global todo niño o niña juega en cuanto se abre se les presenta el escenario y la oportunidad, y lo hace de una forma completamente natural y original; que son características propias del infante.

El juego más que algo simple es una oportunidad para mantener la salud y el desarrollo equilibrado forma parte de la vida y del crecimiento del niño y es una actividad de las pocas donde decide hacer lo que más le gusta, es decir, toma su propia decisión; desarrollando su autonomía, enriquecen el cerebro, la psicomotricidad y mejora la vida del niño y todo ellos son objetivos que buscamos cumplir dentro de la educación inicial.

Si nos remitimos a los orígenes, encontramos que existe una enorme contribución del juego en favor de la especie humana. No hay civilización exenta del juego; y si analizamos que el juego va incorporado a la infancia, ahondando sobre él lograremos tomar en cuenta la función principal de la infancia a lo largo de la evolución y la historia de la humanidad.

La Revista Vinculando (2009) indica que, la evidencia de que jugar no es una idea moderna, sino que se remonta a tiempos muy antiguos, la encontramos en las principales exponencias de esos tiempos como es en la literatura y el arte antiguo, donde existe una descripción de las actividades que realizan los niños y niñas de acuerdo a su grupo etario, y en el Foro Romano hay una rayuela entallada en el piso.

En la antigüedad los sonajeros se elaboraban de las partes de los animales como son por ejemplo las vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedrecillas para que el sonido producido – mientras el niño jugaba,

estimulará su curiosidad ya que es naturaleza del niño y es parte de sus características ser unos grandes exploradores; activando sus partes sensoriales.

Con frecuencia, los niños y niñas suelen jugar el mismo prototipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, jugar con muñecos o pelotas, Empero, los juegos y los juguetes suelen ser diferentes; adaptándose a diversas formas, materiales y recursos según las sociedades, esto significa que se ajustan a los lugares donde se encuentran y sobre todo está vinculado a la disponibilidad de la tipología de materiales y a los productos existentes que tengan relación con el juego.

En toda actividad lúdica está inmersa el compartir de experiencias positivas, esto tiende a generar fuertes lazos entre adultos cuidador e infantes a través de toda la etapa de la niñez. Es decir, el jugar tiene un resultado trascendente para el desarrollo de la etapa de la infancia, ya que por medio de esta actividad se vivencian cada una de las destrezas y/o habilidades que benefician la maduración y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si bien los niños asimilan aprendizajes a través del juego con placer, sin embargo, no es un objetivo en sí mismo. Simplemente es una estrategia para lograr una meta final que es el propósito de aprendizaje. Es una actividad originaria que les proporciona placer y por ende satisfacción.

Si tomamos en cuenta la investigación sobre las tribus prehistóricas descubrimos que el juego formaba parte de la preparación para los aspectos diarios del manifiesto de su existencia y su supervivencia. En un inicio, cuando la sociedad primitiva subsistía de sus actividades agrícolas por medio de la recolección de lo que fortuitamente encontraban los hombres; en sus actividades con su caminar de deambulante errante; ya que se movían de un lugar a otros para satisfacer sus necesidades, los niños se involucraban, y de tal forma aprendían desde que les era posible tener un camino independiente, en la tarea común del sostenimiento cotidiano, por lo que la infancia, entendida como tal, se

podría manifestar que no existía. Aunque el periodo lúdico de los niños era mucho más corto que la de hoy; es decir el ser humano aceleraba su maduración.

En la antigua Grecia filósofos pensadores destacados como Platón y Aristóteles reconocían la importancia del juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje, gran interés e importancia al aprender jugando, estos sabios no solo valoraban el juego, sino que también alentaban a los padres a proporcionar espacios adecuados, materiales y recursos para que sus hijos pudieran disfrutar y aprender al mismo tiempo. Brindaban juguetes, dinámicas, juegos de memoria, laberintos y construcción que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras que contribuyen en su formación como adultos.

Aquino y Sánchez (1999) señalan que, la creatividad fue una variable que su argumento interesó mucho a magnánimos intelectuales, que trataron de indagar cómo se daba el fenómeno de los genios y buscaron entender qué hay dentro de esos hombres con habilidades especiales que fueron y son tan importantes para el desarrollo de la humanidad ya que contribuyeron con la misma. Es decir, el tema de la creatividad se ha puesto de tendencia en las últimas evoluciones del tiempo en diferentes áreas, más aún a raíz de la pandemia 2019 se cambiaron los hábitos, estilos de vida y hasta estilos de aprendizaje; siendo incluso objeto experimental de estudios sobre una posible medición de dicha cualidad, empero, el tema de la creatividad es uno de los que han aportado menos luz que calor, a pesar que se ha demostrado que hay mucha relación en el desempeño de la sociedad y en el contexto educativo aplicando en las áreas en unas más que en otras. Del mismo modo, debido a diferentes motivos como el desconocimiento del fenómeno y de las consecuencias del comportamiento propio o presiones sociales el adulto obstaculiza e incluso llega a suprimir los comportamientos creativos del niño.

El interés por comprender la creatividad humana se remonta a mucho tiempo atrás e incluso se consideró un tema interesante, por lo que fue estudiada en la antigüedad por los filósofos, que la consideraban como una potencia casi

divina que estimulaba al hombre a crear (Espriu, 1993). La misma autora Buber (1925) citado por Espriu, planteaba que, aunque la inclinación creativa alcanza su máximo en las personas inteligentes, se ha comprobado que está presente, aunque sea en pequeña medida, en todas las personas porque forma parte de su inteligencia multifacética. Simboliza el potencial que se debe desarrollar, explotar con la mentoría y guía de un maestro que tiene la función de mediar y facilitar las condiciones necesarias, porque si bien no se debe sofocar la creatividad de los niños, no basta con dejarla desarrollarse por sí solos. De allí nace el desarrollo de la capacidad de hacer cosas nuevas, inventar o crear en todos los espacios de la sabiduría humana, que esto le permitirá participar e involucrarse dentro de la sociedad; cabe recalcar que la creatividad no es algo reservado es decir que solo lo tienen algunos elegidos y nadie más, sino que es un gran potencial humano que se puede desarrollar o no, ya que depende del contexto donde el niño crece, se desarrolla y se desenvuelve; absolutamente todo ser humano nace con habilidades solo depende de potencializar. En este sentido, en el contexto de la creatividad, hay que ofrecer instrumentos necesarios de expresión, no reprimir o suprimir la vida sensible, emocional o imaginaria, sino acceder que brote y se manifieste con la singularidad de lo individual que sea algo propio, en cada niño. Por tanto, debe reconocer que existe entonces una correlación dialéctica entre el deseo de expresarse por parte del niño que abarca la dimensión afectiva, con el placer e interés por aprender, y la necesidad gestada desde ahí que, se transforma en interés por implementar con las herramientas y los recursos necesarios que ayuden a cumplir y den forma a tales deseos. El apetito de expresión establece el aprendizaje de los medios de expresión, los cuales a su vez alimentan y apuntalan ese deseo, aduce Espriu (1993).

Capítulo II

Enfoque general del juego y la creatividad

2.1. El juego didáctico

2.1.1. Concepto de juego didáctico

El juego es considerada una actividad con múltiples particularidades únicas que cumple una función educativa importante porque les da a los niños roles para jugar que pueden asumir en sus propias formas únicas, es una manera en que el niño y la niña se comunican con la creación exterior, ya que siempre ha sido considerado como su idioma principal, debido a que los niños y las niñas comunican sus deseos, fantasías, miedos y problemas de manera simbólica a través del juego, se abre la oportunidad de una ventana a la vida interior de los niños y niñas ayudando al adulto cuidador a poder entender y crear las condiciones óptimas para su funcionamiento para con los niños. (Andrade, 2020).

De esta manera, un juego didáctico es una actividad lúdica que tiene orientaciones pedagógicas y está diseñada para alcanzar metas de aprendizaje y crecimiento psicomotor y/o cognitivo. A diferencia de los juegos recreativos, el juego didáctico es una actividad generadora de trabajo, planificada y organizada, este tiene como finalidad mejorar la capacidad funcional de los estudiantes, permitiéndoles tener mayor autonomía, asimismo, los juegos didácticos pueden ser utilizados en diferentes áreas de enseñanza., estos son importantes para que los niños de preescolar alcancen mejores niveles de madurez (Lip, 2022).

Tanto las niñas y los niños juegan, ya sea individualmente o en grupo, y esto les da la oportunidad de crear, expresarse, sentir, la oportunidad de crear, expresarse , sentir, observar, explorar , relacionarse, representar ideas, construir estructuras, resolver problemas, planificar actividades futuras e interactuar, explorar, relacionarse con otros, representar ideas,

construir estructuras, resolver problemas, planificar actividades futuras e interactuar con otros a través de juegos didácticos que pueden ser de carácter simbólico o socializados (Andrade, 2020).

El juego didáctico es todo aquello que combina aspectos pedagógicos con los componentes de una estructura didáctica eficaz, como la participación, la diversión, la instrucción, la interpretación de documentos, el trabajo en grupo, el modelado, la colaboración, la capacidad de resolver problemas de forma completa, la iniciativa, la silogística, personaje, y la competitividad, además, estos juegos generan beneficios como la motivación e instrucción a los estudiando, dado que cambia del esquema tradicional de enseñanza y ayuda a crear su mismo esquema para dar solución a determinados ejercicios (Lip, 2022).

2.1.2. Concepto de creatividad

Núñez et al. (2020) definieron a la creatividad como la habilidad de creación, liberación y transcendencia de los límites, los sentimientos y emociones adquiridos a través de la exploración, la estimulación del pensamiento diverso a través de la imaginación y la confianza en uno mismo, y la comprensión del entorno en el que opera son útiles para la creatividad en un entorno educativo.

Aguilera y Ortiz (2021) sostiene que la creatividad puede ser interpretada desde una perspectiva sistémica, resultado de la integración de tres sistemas: el sistema sociocultural que contiene reglas simbólicas, sistema personal que aporta novedad en un sentido simbólico y el sistema que configuran los expertos del área en el que se enmarca el proceso creativo (reconocer, evaluar y validar el producto).

Para Quemba (2019) la creatividad es una destreza que se puede aprender, desarrollar y aplicar; hace la vida más agradable al eliminar la rutina y la monotonía; puede desarrollarse a través del trabajo duro y la

disciplina consistente además de estar altamente motivado y requiere operaciones mentales para volver a ser creativo.

Por su parte, Maulidia et al. (2020) afirman que un proceso dinámico que se genera en la parte interna del individuo donde esta genera diferentes estrategias para resolver un problema dado, por medio de la creatividad las personas producen mejores ideas para una óptima calidad de vida, asimismo, la creatividad facilita a las personas a tener una visión más amplia y horizontes más amplios sobre diversos aspectos de la vida, por tal motivo, es una expresión de la singularidad del individuo en interacción con su entorno, donde a partir de esta expresión personal única que surgen nuevas ideas y productos innovadores.

La creatividad tiene como pilar el principio de todo, en dudas y objeciones que el individuo posee frente a una situación o cosa, por ejemplo, las situaciones problemáticas que uno está inmerso en su vida diaria, en la búsqueda de una solución mediante preguntas mentales que se hace el individuo puede llegar a una solución posible y a una decisión final; al desarrollar la creatividad en los infantes fomentamos la innovación, evoluciona su área cognitiva por medio de la interacción efectiva entre pares y con sus docentes. (Zambrano, Fuster, Damian, Inga, & Gallardo, 2019).

Capítulo III

El juego y la creatividad desde la perspectiva teórica científica

3.1. Teorías que sustentan el juego didáctico

a. Teoría dinámica Infantil

Jones, et al., (2020) , se afirman que el juego ocurre porque el espacio de la vida cognitiva del niño aún no está estructurado, lo que resulta que aún no desarrollan la capacidad de poder discriminar entre lo real y lo irreal. Los niños pasan a una región de irrealidad lúdica donde las cosas son cambiantes y arbitrarias. Asimismo, tomando en cuenta a “Lewin y Buytendijk” nos dice que el niño juega por qué su dinámica cognitiva no le permite comportarse de otra manera. El juego es una expresión del enfoque descoordinado del niño hacia el entorno el cual intentan satisfacer parcialmente las pulsiones o de resolver conflictos cuando el niño realmente no tiene los medios para hacerlo. Cuando el niño trabaja a través de un juego de conducción, al menos lo ha resultado temporalmente.

b. Teoría clásica del juego

Estas teorías ponen énfasis en la energía humana, los instintos y la evolución. Por ejemplo, la teoría de la energía excedente sostiene que el juego es una herramienta que se utiliza para consumir la energía extra que queda después de satisfacer las necesidades de supervivencia de los humanos, aquí se puede entender porque los niños tienen la actitud de ser imperativos; es por naturaleza ya que acumulan mucha energía para desarrollar su juego de acuerdo al contexto donde se encuentran. (Lin & Thomas, 2013).

Sunaryo et al. (2020) afirman que el esta teoría de juego es el resultado del exceso de energía que existe porque los niños liberan del negocio de la autopreservación a través de la actividad de sus padres. La energía encuentra su liberación en las exuberantes actividades si objetivo de juego, asimismo una cantidad de energía está disponible para el niño es

decir tiene una tendencia a gastar energía pensando que no es necesaria para mantener el equilibrio de la vida.

3.2. Teorías que fundamentan la creatividad

a. Teoría de la creatividad de Guilford

Romo (1987), sostiene que la teoría de Guilford se basa en el conductismo es decir hablamos de la conducta natural de las personas, que sugiere que la creatividad no está relacionada con la inteligencia, sino que depende de diversas particularidades que explican los diversos comportamientos que la originan, además, la teoría de Guilford enfatiza las siguientes cualidades: sensibilidad a los problemas, fluidez, originalidad, flexibilidad y sentido del humor.

- **Sensibilidad:** se refiere a las personas creativas muestran su lado sensible a los problemas y pueden reconocerlos, nos referimos que desarrollamos pensamientos divergentes lo que significa la multiplicidad de ideas de forma creativa para solucionar sus problemas; por ejemplo, considerando la necesidad de cambiar, implementando nuevos procedimientos y reconociendo las deficiencias a los problemas y puede reconocerlos.
- **Fluidez:** se refiere a la concepción de ideas creativas, producir con mayor facilidad diversidad de ideas que ayudan su creatividad; que permiten la determinación clara de un número particular de conceptos que resultan en información irracional.
- **Originalidad:** es la que la conceptualización que más se vincula con la creatividad ya que diseñan de manera propia y auténtica.
- **Flexibilidad:** se refiere a se refiere la capacidad para pensar creativamente y dejar atrás las viejas técnicas de resolución de problemas para explorar nuevas vías, así como adaptarse y evolucionar con nuevas ideas.

b. Teoría humanista

Para Gómez et al. (2005) esta teoría manifiesta que la creatividad se forma a partir de la personalidad del individuo, es decir en la personalidad creativa. Por ello, la creatividad es producto de la motivación, comprensión consciente y el empeño frente a un problema determinado, para que posteriormente pase al subconsciente, donde surge la intuición y lleva el acto creativo a producir cosas nuevas. Surge cuando el individuo tiene contacto con la realidad, mediante la participación y el compromiso, lo cual lleva a realizar algo nuevo, generando una satisfacción individual gratificante. Esto lleva a que puedan realizar, crear, inventar algo nuevo ya que lo que les mueve es la motivación.

c. Teorías psicoanalítica

Para Gómez et al. (2005) esta teoría sostiene que el ser humano creativo tiene un lugar en el inconsciente colectivo para satisfacer sus necesidades creando soluciones creativas, por medio de un proceso regresivo que esto da como resultado las distintas manifestaciones de las necesidades instintivas y/o inconscientes y del proceso de asociación libre de símbolos, asimismo, manifiesta que esta se denomina “distribución de energía”, el cual se convierte en una herramienta dinámica del individuo creativo; pero, esta teoría muestra algunas limitaciones:

- Tiene deficiencias de explicaciones empíricas respecto a la consistencia de sus ideas
- No consideran el estado exterior o del propio ambiente.
- Carece de perspectivas para explicar la creatividad desde diferentes condiciones.

3.3. Beneficios de uso de juego didácticos en edad preescolar

El uso de juegos didácticos en la enseñanza de educación preescolar desarrolla la memoria, la imaginación, el pensamiento, las emociones, la voluntad, el carácter del niño tiene lugar en el proceso del juego, además,

ayudan al proceso de desarrollo de habilidades y necesidades de carácter cognitivo, las cualidades intelectuales, morales y volitivas fomentando la formación del interés cognitivo. Donde se debe utilizar herramientas o métodos didácticos, que implementen en el niño más motivación, mejor atención, facilidad de resolución de problemas o necesidades, inculcando la autonomía, desarrollo de lenguaje, aumento de autoestima, entrenamiento de la memoria, ser cooperativos en clases. Desarrollan memoria, imaginación, pensamiento, emociones, voluntad y carácter del niño. (Saánchez-Damínguez, Castillo, & Hernández, 2020).

Los estudios realizados nos dan a conocer que con el juego se puede optimizar las habilidades de los niños y las niñas para planificar, organizar, socializar, compartir una comunicación afectiva y efectiva con los demás y de tal forma regular las emociones de los mismos. Adicional a ello se manifiesta que el juego es una herramienta que ayuda a desarrollar la comunicación a través del lenguaje, las matemáticas y las habilidades sociales, incluso alivia el estrés de los niños y niñas.

Es por ello que se recomiendan juegos didácticos con el fin de lograr desarrollar nuevas habilidades de aprendizaje mediante herramientas como hoy en día, la tecnología va de la mano en las escuelas pre escolares con el fin de mejorar el aprendizaje, en lo cual se encuentran resultados positivos ya que son relacionados, con la vida diaria de los niños y a ello también sumamos la vida escolar, es por ello que a los niños, se debe dotar de conocimiento y habilidades necesarias para su vida posterior, a través de esta juegos didácticos e interactivos (Kalofiannakis, Papadakis, & Zaranis, 2021).

Por su parte, Lip (2020) sostiene que el juego tiene los siguientes beneficios:

- El juego es de esencial valor educativo, dado que ayuda a los niños y niñas a desarrolla su proceso intelectual.

- El juego permite el fomento de hábitos y actitudes positivas que son estilos que se deben adoptar en el trabajo escolar.
- Ayuda a perfeccionar el desenvolvimiento y desarrollo completo de los niños y niñas
- En la vida del niño de preescolar es un instrumento que sustenta el logro futuras enseñanzas.
- Es el componente fundamental para desarrollar la personalidad y adquirir diferentes funciones motrices y psíquicas.
- Por medio del juego el niño obtiene grandes beneficios que ayuda a fortalecer el aspecto físico y emocional, esto porque cuando se juega, se dejan de lado las preocupaciones.

Capítulo IV

El juego desde el enfoque pedagógico

4.1. El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje en niños de edad preescolar.

El juego es la apertura básica de la educación preescolar escolarizada, ya que es el inicio de la vida de los niños y niñas donde aprenderán desde las cosas básicas y es aquí en los primeros años donde debemos aprovechar la imperatividad del cerebro del niño es decir el área cognitiva, es el arte inherente a la sabia vida humana, que inicia y se puede visualizar de manera tacita en el período de la niñez. Resumiendo lo dicho arriba, el juego es una acción de vital importancia para la formación escolar puesto que es donde se genera las circunstancias adecuadas para que se origine el progreso en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas. Por ello, se menciona que es una estrategia aplicativa esencial para la mejora de la interacción dentro de la clase. El pedagogo debe tener tendencia a jugar con sus estudiantes y desde su compromiso e intervención, como participante del juego, a través de orientaciones, sugerencias, propuestas y presentación del docente, conduce al logro de competencias de acción. En este capítulo, por tanto, como docentes desarrollamos la extensión pedagógica del juego como actividad propia de la vida humana. De allí finalizamos haciendo hincapié que los docentes son entes primordiales para la guía de los niños y niñas; es por ello que le damos la debida importancia a la preparación y formación de cada docente ya que son ellos quienes van a impartir sus conocimientos, quienes directamente van a interactuar con los parvularios por ello es necesario tener docentes idóneos.

4.2. El juego didáctico como metodología para la educación.

El papel del juego es mediar en la dimensión formativa (pedagógica) que se expresa con mayor fuerza en los primeros años de vida de cada persona, por lo tanto, representa y ayuda a la formación y se les prepara para la vida adulta

que no puede ser pasada por alto en los procesos de educación en la edad parvulario. Esta magnitud formadora se fundamenta en el factum antropológico de que el juego es una de las actividades fundamentales por no decir única ya que se le considera como herramienta, instrumento y estrategia para el desarrollo, ejecución y aplicación de las sesiones pedagógicas académicas donde nuestro público objetivo y asimismo considerados los protagonistas son los niños y niñas; es decir que no debe faltar en ningún contexto pedagógico ya que es la manera dinámica de impartir conocimientos, al niño o niña en su desarrollo inicial. En este sentido, nuestra metodología de formación, debe tener en cuenta la estructura operacional y funcional esencial de una persona en su desarrollo y cuando hablamos de este término nos referimos en las distintas áreas como la emocional, cognitivo, lenguaje y físico; lo que se asume el juego como una categoría estratégica requiere la realización personal del juego y la consecución de los propios objetivos.

Asimismo, el juego, es una actividad experimentada y realmente divertida para el niño quien vivencia y disfruta mucho realizarlo donde expresa sus emociones, tiende a estimular los sentidos de los niños, estimula y consolida los aprendizajes autónomos que es lo que buscamos en la formación de la educación inicial, dando rienda suelta a generar el área imaginativa y la parte creativa. En építome, el juego, en la educación, es un recurso, una estrategia que busca potenciar, simplificar el proceso significativo del aprendizaje. Cabe resaltar que no es ajena a los demás niveles de educación ya que se aplica en todos los niveles educativos, en procesos educativos no formales a lo que llamamos las reuniones informales que se llevan con un propósito como son talleres, retiros, reuniones, etc. Su vivencia encamina al desarrollo de aprendizajes actitudinales, procedimentales, contenidos temáticos, valores sociales, espirituales, psicológicos, haciendo sincronía para el beneficio del niño.

Un juego, en el ámbito educativo, es una técnica caracterizada por el dinamismo, la diversión, que se desarrolla en los procesos educativos de una forma lúdicamente atractiva, relajante y amena; es decir donde el niño pueda

interactuar y se sienta a gusto con las actividades que realiza. El juego, hoy en día se utiliza como método de enseñanza-aprendizaje, pues puede lograr que las prácticas y procesos pedagógicas se ennoblezcan, varíen y, lo que es fundamental, que a través de esta metodología los niños estén motivados, expectantes, y que los aprendizajes sean verdaderamente significativos es decir que den resultados positivos y trascendentales; porque recordemos que la función principal del niño es el juego que es propio de su naturaleza y debemos aplicarlo como tal no sin olvidar el propósito de cada actividad lúdica. (Mora, Plazas, Ortiz, & Camargo, 2016)

Desde el espacio y enfoque pedagógico, el juego deja de ser únicamente una actividad libre, sin metas ni objetivos, para dar paso a ser una acción de aprendizaje buscando una intencionalidad pedagógica en sus diferentes modalidades. El juego tiene la característica identificada de ser formador y esto no lo debemos pasar por alto; sino tomar en consideración para el desarrollo de nuestras actividades en las aulas, siempre que se refuerce siguiendo las instrucciones y desarrollando habilidades y destrezas basadas y sustentadas tanto en el desarrollo como en el fortalecimiento de valores y normas; por lo que se evidencia su inserción en el sector educativo. Se considera que es libre cuando los niños y niñas juegan en un espacio abierto además de ello juegan con su cuerpo, con sus recursos lúdicos, manipulan objetos, y se mueven regido por su propio sentido de curiosidad y es allí donde establecen los roles y desarrollan su creatividad tomando en cuenta sus enfoques transversales es decir los saberes previos que traen de casa. Por ello es necesario estar preparados para interactuar con los grupos etarios parvulario implementando las estrategias lúdicas de acuerdo a la contextualización de área o experiencia curricular que se trabajara; también importante tomar en cuenta que es lo que queremos lograr en nuestro público objetivo.

Mora (2016) expone que, no hay reglas, ni formatos, ni límites, no es estricto, no es dogma, ni un paradigma muy al contrario rompe estos estereotipos porque los niños elaboran sus propios; crean con sus juguetes imaginaciones,

inventan a través de las imágenes, expresan sentimientos hacen preguntas y representaciones de lo que observan de su propio contexto inmediato. Si todas estas experiencias libres (podemos llamar el juego en los diferentes sectores de juego del jardín donde promovemos la autonomía en el juego) o guiadas (nos referimos cuando planteamos talleres de aprendizajes donde se aborda una temática en particular y se cumplen los procesos metodológicos) todo esto se convierte en actuaciones significativas y conscientes para tu vida, donde en ese momento se aprende sobre la realidad que viven, lo cual significa, que se estará cumpliendo con nuestro objetivo que es que el niño o niña desarrolle sus competencias y capacidades al interactuar en el juego; porque al jugar ellos crean y aprenden.

De acuerdo a lo mencionado líneas arriba y tomando en cuenta el contexto educativo, es necesario explicar y profundizar reconociendo que existe dos modalidades de practicarse el juego: juego libre y el juego formador o dirigido. El primero no tiene reglas, no tiene límites, es flexible, adaptable y fluido el niño es el principal autor. Éste no debe ser ignorado dentro de los procesos educativos, ya que aprueba que el niño o niña recree significados de los utensilios que usa como juguetes: un palo de escoba se convierte en caballo, una coronta de maíz en una muñeca, un trozo de madera en un carro, etc.; desarrollando aquí el famoso juego simbólico donde se desarrolla la creatividad y que esto debe ser materia de observación para plantear ciertas actividades pedagógicas como unidades de aprendizajes, talleres de aprendizajes, entre otros. Esta modalidad del juego es el argumento de universalidad lo que significa que todo infante lo usa como el idioma principal ya que jugar es propio, natural del niño o niña. Por lo que no es necesario contar con juguetes estructurados para recrear el mundo circundante. Ejemplo, los niños que viven en las zonas rurales con pocos juguetes, recrean no solamente su entorno social familiar vivido, sino su mundo ideal a través de objetos que adquieren valores propios que ellos les asignan en ese contexto demostrando su imaginación; tomemos en cuenta que el juego es una forma en la que el niño expresa sus necesidades, intereses y emociones.

Entendido así, el juego libre desarrolla el pensamiento simbólico y la capacidad de resignificar el mundo real. El niño que juega con una madera “como si” fuera un carro, en realidad no cree que esa madera sea un carro, sino que representa un carro para él en ese momento es decir interioriza lo que está realizando. Esto representa la riqueza del juego en el desarrollo del niño o niña. Lo indicado debe ser el fundamento para que el juego libre, sea incorporado pedagógicamente como recurso didáctico en la educación formal.

En cuanto a la modalidad del juego dirigido o supervisado por un adulto se enfoca principalmente en el ámbito educativo, ya que el docente quien guía el juego dentro del contexto pedagógico intencional. En este enfoque, el juego como recurso es planificado, y ejecutado en el cuadro donde se busca promover un propósito pedagógico con enfoque en el desarrollo de competencias y habilidades específicas en los niños; es decir se orienta a desarrollar determinadas competitividades o destrezas en los niños, todo de acuerdo a la planificación, programación y organización como parte de la rutina diaria del docente. Al respecto Montero (2017, pág. 85) plantea que, “los juegos didácticos involucran a todos los participantes, incluyendo a niños, niñas y docentes de una manera positiva y beneficiosa, promoviendo una perspectiva futura de educación continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. En el espacio de interactividad del juego dirigido, los niños y niñas aprenden interactuando directamente con él o la docente, quien debe ejecutar sus actividades dentro de una propuesta de formación. El juego dirigido ocupa una parte significativa del tiempo en la formación de los niños y niñas ya que es importante contar con la guía de un adulto para fortalecer el pensamiento crítico reflexivo del niño y la niña, puesto que el niño entre 3 y 6 años, si no juega, tiende a dormir. Asumimos la postura de Mora et al (2016) al conceptualizar que, el juego se considera una técnica formativa debido a que los niños siguen instrucciones y adquieren habilidades, capacidades en el proceso y van obteniendo conocimientos propios de su edad. Definitivamente está bastante claro que la aplicación de esta herramienta consiste que no se trata de jugar por jugar es decir que no se dé un juego en vano, puro activismo y desgaste de energías, sino que debemos asumir que el

juego como método de enseñanza y aprendizaje contiene la intencionalidad, a una planificación, con objetivos específicos. Incluso, los juegos libres en el aula deben estar en el marco de un propósito es por ello que las aulas de educación inicial están preparadas e implementadas los espacios como la división de diferentes sectores de juegos ubicados de manera estratégica que colaboran al desenvolvimiento del niño o niña como señala Mora et al, (2016, pág. 140) “desde esta mirada, se hace entonces necesario conocer los propósitos de los juegos libres que también se relacionan con el juego simbólico, el uso de juegos estructurados y no estructurados, y que son a la vez dirigidos, y sus respectivas funciones e implicaciones”; porque a través de ello se desarrolla la parte física del niño y la niña como la psicomotricidad fina y gruesa promoviendo el desarrollo de actividades creativas y recreativas.

4.3. El rol del educador en el juego.

Para un pertinente desarrollo cognitivo, psicomotriz, afectivo y social del niño, más que todo en la etapa inicial, es de vital importancia el acompañamiento, el brindar facilidades y espacios por parte de los adultos. Indiscutiblemente el niño juega todo el tiempo y en cualquier contexto y que esto hace que se mantenga despierto, los cuidadores responsables son mamá o papá; son los que le acompañan en casa en todo este proceso diario y en la escuela asume este rol el o la docente.

En el nivel inicial, la presencia de la figura del o la docente es pieza clave para el desarrollo del niño, puesto que la escuela es uno de los primeros espacios de socialización más allá de la familia. Cárdenas y Gómez, (2014, pág. 32) afirman que, en “la aplicación del juego didáctico el maestro de educación va a cumplir una función no solamente de planificador de jornadas pedagógicas y/o sesiones, sino de acompañante, mentor de los niños, en este sentido, reafirmamos que es fundamental que el adulto/educador se involucre físicamente con los niños desde para potenciar y enriquecer los momentos de juego, para generar confianza y autoconfianza, de los niños y las niñas, y que esto se refleje en su desenvolvimiento; en la actividad lúdica se desarrolla mucha estrategia de

parte de los niños ya que con su propia iniciativa, parte de pensamiento autorreflexivo y la creatividad se contextualicen los juegos de acuerdo a sus experiencias vividas y esto hace que asignen roles mientras juegan como por ejemplo: se requiere la presencia de otro individuo que proponga ideas, que espere pacientemente su turno, que anhele que el otro siga adelante con las acciones, que perciba en el cuerpo del otro una emocionalidad favorable que cree lazos afectivos, risas y complicidad en el juego”.

Montero (2017, pág. 116) expresa “la función del educador será el de llevar a cabo la aplicación del marco metodológico en el que sus pupilos deben moverse e intervenir es aquel en el que se les instruye cuando rompen los principios pedagógicos”; porque si bien es cierto fomentamos la autonomía porque de allí parte la creatividad, pero sin perder el enfoque pedagógico y los propósitos de aprendizajes. Con esta explicación se enfatiza el papel del profesor en el fomento de las actividades lúdicas en el aula, ya que su orientación, en este tipo de actividades es indirecta; porque como se mencionó líneas arriba se necesita fomentar creatividad y por ende autonomía y que mejor a través del juego que es la máxima expresión y atracción del niño y la niña. Esto indica que el docente debe generar múltiples oportunidades, estrategias, tiempo y espacio necesario con los materiales pertinentes de acuerdo al grupo etario. Asimismo, en el desarrollo del juego, como recurso didáctico, el docente debe saber proporcionar los tiempos: tiempos de juegos libres y tiempos de juegos dirigidos; generar espacios enriquecedores donde puedan experimentar. Siempre en el marco de una intencionalidad pedagógica previamente planificada.

4.4. Principios pedagógicos para el desarrollo del juego en el campo educativo.

Montero (2017) presenta a continuación una lista de principios pedagógicos que el educador debe considerar al desarrollar juegos dentro del aula. Mencionaremos los aspectos fundamentales que deben tenerse en cuenta para la práctica en la enseñanza con niños en edad parvulario:

- a. El docente debe conocer el juego antes de ser presentado, de tal manera que pueda preparar adecuadamente el material y delimitar el terreno de juego.
- b. El educador debe involucrarse en el juego mostrando interés en él.
- c. El docente debe generar motivación a los niños y niñas antes y después del juego.
- d. El docente debe exponer sencilla y claramente la actividad lúdica; captando la atención de los niños y niñas. Si el juego no tuvo la claridad necesaria para orientar a los niños, debe considerar realizar la retroalimentación.
- e. Cuando el conjunto parvulario esté listo, el docente puede efectuar variaciones del juego.
- f. Si el juego está tomando el curso de monotonía, el docente debe replantear o finalizar el juego para impedir el aburrimiento o cansancio de los niños y niñas.
- g. Se debe suscitar la colaboración de todos los niños y niñas. Si alguno de los niños no está involucrado, el docente debe averiguar por qué no lo hace.

4.5. Relación existente entre el juego y la creatividad

Tomando en cuenta la aparición de algunas coyunturas sociales como las guerras han traído consigo las necesidades; obligando dejar a los niños en albergues para menores y con el afán de establecer un orden y brindar conocimiento aparecieron grandes estudiosos que aportaron a la educación inicial con sus conocimientos, como Piaget y Vygotski explicaron y sustentaron una profunda relación entre el juego y la creatividad. De tal modo, Piaget afirmaba que el juego simbólico para el niño es una estrategia y un recurso creativo e innovador apropiado para poder construirse individualmente y de este modo comprender el mundo exterior.

Mientras, Vygotski señalaba que los componentes; como el juego, el lenguaje y la interacción social fomentan al desarrollo cognitivo del niño. Asimismo, rescatando el criterio de Belver y Ullán (2007) para ambos autores aportantes; la libertad mental es experimentada por ambos autores contribuyentes. Esta libertad se logra cuando un niño juega, lo cual le permite

realizar asociaciones libres entre objetos, acciones o ideas, despertando así su imaginación creativa y fomentando su autonomía.

Se cambió nuestras terminologías, así como de juego al lúdico ya que se basa en la enseñanza entre las estrategias lúdicas, la matemática, comunicación en el nivel infantil; es allí donde nos reconfirma el niño y niña “se aprende mejor jugando”, además de ello se implementa la gamificación.

Muchos autores consideran que el juego es el acto de libertad, es el medio que por excelencia se relacionan entre el mundo interior y el exterior. Se trabaja en base a acción – juego – trabajo, implementando la educación para el trabajo. El juego es considerado como un modelo pedagógico, intuitivo, armónica, integral y progresiva; es por ello considerado una herramienta esencial para el aprendizaje porque explorar, descubre, asimilan y lo hacen de manera dirigida y activa. Las actividades lúdicas implican socialización interacción y cooperación.

Finalmente, después del análisis de cada contexto, la escuela debe convertirse en un ámbito el cual se proporcione, fomente la creatividad en todas las extensiones de la personalidad, carácter infantil implementando técnicas como la gamificación, estrategias lúdicas ya que con esto estaríamos promoviendo la libertad de poder relacionar entre el mundo interior y exterior del niño. En esta etapa de preescolar, es importante destacar la excelente expresión plástica y creativa que se encuentra presente en el juego. Investigar sobre la capacidad y estrategias del juego como medio para estimular la creatividad en niños de edad infantil es de suma importancia.

Síntesis

Juego didáctico es una actividad que tiene orientaciones pedagógicas y está diseñada para alcanzar metas de aprendizaje y crecimiento psicomotor y/o cognitivo. A diferencia del juego recreativo, el juego didáctico es una actividad generadora de trabajo, planificada y organizada, tiene como finalidad mejorar la capacidad funcional de los estudiantes. En general, el juego didáctico es una herramienta útil para hacer que el desarrollo cognitivo sea más divertido y efectivo. Al ser una actividad lúdica, los estudiantes pueden estar más motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje. Además, el juego didáctico puede ayudar a desarrollar habilidades cognitivas, psicomotoras y sociales en los estudiantes.

La creatividad se relaciona con el proceso creativo, las características de la persona creativa, las propiedades que debe congregar el producto creativo mismo y los contextos adaptados que rodean a la persona, el proceso y el producto. Asimismo, la creatividad es un proceso complejo que involucra la generación de ideas nuevas y originales, y que puede ser evaluado a través de diferentes pruebas, como la fluidez ideativa, la originalidad y la creatividad, este implica la capacidad de generar soluciones nuevas e innovadoras a problemas complejos, y puede ser desarrollada mediante metodologías de aprendizaje basadas en la creatividad.

Las diversas investigaciones dieron a conocer que el empleo de juegos en educación inicial es un factor importante para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de preescolar, dado que un taller de juegos educativos tiene un alto vínculo significativo con la creatividad.

En cuanto a la teoría de la creatividad se tiene a Guilford quien sustenta que esta no es producto de la parte cognitiva del ser humano, más bien, la creatividad se vincula otros factores que causan las diversas conductas, donde el individuo creativo es sensible a los problemas, muestra fluidez, originalidad, es un ser flexible y tiene buen sentido del humor. La teoría humanista se refiere que

la creatividad de toda persona se forma desde su aspecto personal, es decir, se genera desde su motivación, entendimiento claro de su entorno y las ganas que tiene a diversas circunstancias específicas la cual es interpretada por su subconsciente. Mientras que la teoría humanista se basa en el subconsciente, por su parte, la teoría psicoanalítica de la creatividad tiene su base en el inconsciente colectivo del individuo, el cual resulta de procedimientos regresivos a diversas acciones de sus necesidades internas, de su propio instinto. Los juegos didácticos pueden tener varios beneficios en el desarrollo de la creatividad y personal de los niños y niñas. A continuación, se presentan algunos beneficios que se pueden obtener al utilizar juegos didácticos en el aprendizaje de los niños:

- Desarrollo cognitivo: Al permitirles aprendizajes significativos.
- Desarrollo psicomotor: El juego didáctico también puede favorecer el desarrollo psicomotor de los niños y niñas.
- Desarrollo social: Al permitirles interactuar con otros niños y niñas.
- Motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Puede ser un mecanismo de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Construcción de aprendizaje: Las metodologías activas, como el juego, pueden ser una estrategia propia de la construcción de aprendizaje en la educación inicial.
- Favorecen el aprendizaje significativo: Ayuda a los niños a comprender mejor los conceptos y a retener la información de manera más efectiva.
- Promueven la creatividad: Fomenta la creatividad de los niños, ya que les permiten explorar y experimentar con diferentes ideas y soluciones.
- Desarrollan habilidades cognitivas y motoras: Desarrolla habilidades cognitivas, como la memoria, la atención y el razonamiento lógico, así como habilidades motoras, como la coordinación y el equilibrio.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- El juego didáctico es un mecanismo de crucial relevancia para el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar, es una actividad que se realiza con una planificación y organización, este fomenta el desarrollo de la creatividad, así como, del aspecto cognitivo, social y psicomotor en los niños y niñas. El uso de juegos didácticos brinda beneficios en la educación preescolar desarrolla la imaginación, la creatividad, el carácter positivo, fomenta hábitos, actitudes, fortalece el desenvolvimiento y desarrollo integral, entre otros.
- Se puede decir que la creatividad en el niño es importante para su desarrollo y puede ser fomentada a través de diferentes actividades y metodologías, donde el juego didáctico es esencial para su desarrollo.
- Las teorías que fundamentan el juego didáctico se tienen a la teoría clásica de la energía excedente y la teoría dinámica infantil. Se identificaron tres teorías que sustentan el desarrollo de la creatividad, donde se tiene a: teoría de Guilford, teoría humanista y la teoría psicoanalítica.

Recomendaciones

- En el nivel inicial es de vital importancia la realización de actividades constantes y estratégicas donde se realicen diversos juegos que desarrollen la creatividad de los niños.
- Es importante considerar que las y los docentes deben crear las condiciones para desarrollar el juego libre, para que los niños y niñas encuentren los estímulos que les conduzcan a dar génesis a la creatividad al momento de vivenciarlos. En el aula las actividades de aprendizaje deben estar contextualizadas en un juego, donde se despierte la atención y la motivación de los niños y niñas.
- A nivel áulico se debe tener la debida implementación o se debe elaborar el material didáctico pertinente para una vivencia del aprendizaje significativo y por ende práctico y funcional.

Referencias

- Aguilera, D., & Ortiz, J. (2021). STEM vs. STEAM Education and student creativity: A systematic literature review. *Education Sciences*, 11(331). Obtenido de <https://eric.ed.gov/?q=student+creativity&id=EJ1304137>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Avila, I., & Hoyos, L. (2022). *El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089*. Trujillo: Universidad cesar vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/111814>
- Carbajal, C. (2022). *El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211*. Trujillo: Univercidad cesar vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99085>
- Gómez, J., Amestoy, M., Ayala, O., Yentzen, E., Morcillo, P., Alcahud, M., . . . de la Torre, S. (2005). *Desarrollo de la creatividad*. Lambayeque: Fondo Editorial FACHSE. Obtenido de <https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf>
- Gonzales, D., & Murrugarra, C. (2019). *Juego libre por sectores y la creatividad en las niñas de 5 años de la institución educativa Kinder Talent's*. Trujillo: Univercidad Cesar Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45261>
- Jones, E., Goodwin, A., Orekhova, E., Charman, T., Dawson, G., & Johhson, M. (2020). Infant EEG theta modulation predicts childhood intelligence. *Scientific reports*, 10(1), 11232. Obtenido de <https://www.nature.com/articles/s41598-020-67687-y>
- Kalofiannakis, M., Papadakis, S., & Zaranis, N. (2021). Enseñanza de las matemáticas con dispositivos móviles y el enfoque de educación Matemática realista(RME) en jardín de infancia. *Avances en la investigación educativa sobre aprendizaje móvil.*, 1(1), 5-18. Obtenido de <https://www.syncsci.com/journal/AMLER/article/view/AMLER.2021.01.002>

- Lin, Y., & Thomas, Y. (2013). Does play matter to parents? Taiwanese parents' perceptions of child's play. *Education*(134), 244-254. Obtenido de <https://go.gale.com/ps/i.do?p=AONE&u=googlescholar&id=GALE|A356352105&v=2.1&it=r&sid=AONE&asid=69cf92ce>
- Lip, C. (2022). Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico. *Revista Científica Ecociencia*, 9(1), 30-46. doi:<https://doi.org/10.21855/ecociencia.91.583>
- Maulidia, F., Saminan, S., & Abidin, Z. (2020). The Implementation of Problem-Based Learning (PBL) Model to Improve Creativity and Self-Efficacy of Field Dependent and Field Independent Student. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning*, 3(1). Obtenido de <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/mjml/article/view/2402>
- Neciosup, G. (2020). *La creatividad en la edad preescolar: Una revisión sistemática*. Lima: Univercidad Cesar Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/52039>
- Nuñez, P., & Cutillas, M. (2020). Cine como herramienta de aprendizaje creativo en educación primaria. *Revista estudios sobre educación*, 38(1), 233-251. Obtenido de <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/36766/33989>
- Quemba, L. (2019). Magia, humor y creatividad en el aula para potenciar el pensamiento matemático. *Revista educación y ciencia*, 1(22), 415-426. Obtenido de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10061/8338
- Romo, M. (1987). *Treinta y cinco años del pensamiento divergente: Teoría de la creatividad de Guilford*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/65974.pdf>
- Saánchez-Damínguez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y nas preescolares. *Revista Educación*, 44(2), 16. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>

- Sunaryo, A., Narawati, T., Masunah, J., & Nagraheni, T. (2020). Concept Of Children's Dance Composition Based Traditional Games In Elementary School. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*., 6(1), 100-113. Obtenido de <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/7198>
- Zambrano, L., Fuster, D., Damian, E., Inga, M., & Gallardo, C. (2019). La imaginación creativa de estudiantes universitarios de la especialidad de Psicología. *Revista de Investigación Apuntes Universitarios*, 9(1), 68-83. doi:<https://doi.org/10.17162/au.v9i1.350>
- Zorrilla, V. (2020). *Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa, Samborondón*. Piura: Univercidad cesar vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/52315>

Anexo

