



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



Trabajo de investigación

Juego infantil en la creatividad de los niños

Bachiller en Educación

Autoras:

Meguith Linares Tuanama (0009-0002-6679-2840)

Rosario Ruiz Macedo (0009-0007-1379-0776)

Asesor:

Dr. Juan Carlos Rojas Cachay (0009-0009-1337-9754)

Lamas - Perú

2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA "LAMAS"



Trabajo de investigación aprobado en forma y estilo por:

Dr. Juan Carlos Rojas Cachay (Presidente)

Mag . Regner Pinchi Daza (Secretario)

Mag. Cesar Augusto Saldaña Cárdenas (Vocal)

Lamas – Perú

2023



Declaración Jurada de Autenticidad de Trabajo de Investigación

Los que suscribimos, **Rosario Ruiz Macedo**, con DNI N° 45976631 y **Meguith Linares Tuanama**, con DNI N° 70017719, 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:

"JUEGO INFANTIL EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS"

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

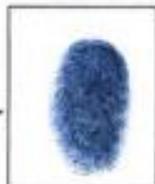
Para optar el grado académico de: **BACHILLER EN EDUCACIÓN**

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: 06-11-2023


Firma del Autor




Firma del Autor





AUTORIZACION DE PUBLICACION EN REPOSITORIO EESPP LAMAS

1. Identificación del documento

Autor(es)

Apellidos completos	Nombres Completos	Código de estudiante (DNI)	Correo electrónico	Firma
Linares Tuanama	Meguith	70017719	Linares1992.2012@gmail.com	
Ruiz Macedo	Rosario	45976631	Chariti11197@gmail.com	

Programa de estudios del autor(es)
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título del documento a publicar

"JUEGO INFANTIL EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS"

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
Rojas Cachay	Juan Carlos	00900963	Jpcrojas043@autlook.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, Rosario Ruiz Macedo con DNI N° 45976631, 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: 06 -11-2023



Dedicatoria

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida. Por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarlo cada día más, a mi padre que siempre ha estado en las buenas y en las malas a mi lado.

A mi querida y adorada madrecita, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que, a pesar de haberla perdido a muy temprana edad, ha estado siempre cuidándome y guiándome desde el cielo.

Rosario

A mis padres, esposo e hijos que han sido siempre el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, quienes estuvieron siempre a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio. Siempre han sido mis mejores guías de vida. Hoy cuando concluyo mis estudios, les dedico a ustedes este logro, como una meta más conquistada.

Meguith



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 Dr. Juan Carlos Rojas Cachay, 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

El trabajo de investigación está constituido en 3 capítulos, descritos a continuación: Capítulo I el juego que es un medio de interactuar o de relacionarse del niño con sus pares, en el cual desarrolla su lenguaje y se vincula emocionalmente con los demás, de esta manera se extiende su círculo de relaciones y estimula sus áreas cognitivas, sociales y afectivas. Seguido del Capítulo II de la creatividad es una habilidad que desarrolla el ser humano y que está asociada con la naturaleza, además cuando la persona usa su raciocinio para llegar a un objetivo mediante nuevos enfoques y estrategias es ahí cuando la creatividad genera nuevos procesos y conocimientos para salir de lo convencional y así lograr los objetivos de formas más novedosas e ingeniosas y finalizando con el Capítulo III de la conexión entre el juego y la creatividad que posee ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego dando solución a problemas, interacción entre iguales y otros muchos más procesos cognitivos sociales y emocionales.

Las autoras



Índice

Dedicatoria	10
Reconocimiento.....	11
Índice.....	13
Resumen.....	15
Uchillayachina yuyay	¡Error! Marcador no definido.
Introducción.....	17
Capítulo I	19
El Juego.....	19
1.1. Definición del juego	19
1.2. La teoría del juego de Jean Piaget	19
1.3. Importancia del juego	20
1.4. Bases psicopedagógicas del juego en niños	22
1.5. Tipos de juego	24
1.6. Clasificación del juego	25
1.7. Dimensiones del juego	26
Capítulo II	28
La Creatividad.....	28
2.1. Definición de la creatividad.....	28
2.2. Importancia de la creatividad	28
2.3. Teorías de la creatividad	29
2.4. Enfoques de la creatividad	30
2.5. Dimensiones de la creatividad	31
2.6. Ventajas de la creatividad.....	31
2.7. Actitudes que matan la creatividad	32
Capítulo III	33
Conexión entre el juego y la creatividad	33
3.1. Entornos creativos de aprendizaje.....	33
3.2. Creatividad y educación	34
3.3. Beneficios de las actividades creativas	35



3.4. Ejemplos de juegos de dimensión creativa.....	36
3.5. Actividades para desarrollar la creatividad en los niños	37
Síntesis	41
Conclusiones y Recomendaciones	42
Conclusiones	42
Recomendaciones	43
Referencias	44
Apéndice	46



Resumen

El presente trabajo de investigación titulado juego infantil en la creatividad de los niños tuvo como objetivo determinar la influencia del juego infantil en la creatividad de los niños, estuvo conformada bajo 3 capítulos. Como metodología se empleó la recopilación de información en base a estudios y artículos relacionados al juego y creatividad en niños. Como resultados se muestra que, para el capítulo I, con definición de juegos que nos permite representar el mundo adulto por un lado y conectar el mundo real con el mundo imaginario por el otro. El comportamiento tiene tres pasos: divertirse, actividades estimulantes e influir en el desarrollo. Para el capítulo II, la definición de creatividad que se basa en la habilidad más en cultivar y desarrollar, que se asume para el presente análisis de caso. En otras palabras, es una habilidad posible y que no depende de las prestaciones biológicas de cada individuo, esta se va desarrollando en el transcurso de nuestra vida, mediante actividades significativas para cada ser humano. Para el capítulo III, se define entre la conexión entre el juego y la creatividad en la confianza de un equipo y motiva a las personas a desarrollar estrategias para el desarrollo de la creatividad para crear o resolver problemas. Se concluyó que el juego infantil es importante porque ayuda a desarrollar la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa de cada niño. Donde el juego expresa al niño personal, respuestas únicas al ambiente.

Palabra clave: Juego infantil, creatividad, habilidades y niñez.



Uchillayachina yuyay

Kay killka rurashkata shutin wamrakunapa pukllaynin imanan rurananta, kay killkashkapa chayashkaynin kashka, imanan wamrakunapa kikin pukllashkanmanta kikinmanta rurashpa yachakunka, maypimi kimsa wankuypi killkashkami tukunakushka.

Kallarik wankuypi, imanan kak pukllaykunata machu runakunapa kawsayninmanta riksichiwanchik, chanapipish kunanpi imananmi kawsayninchik, chanashinapish imanan kaya kawsayninchikta kanka tinkuchiwanchik. Kaypaka kimsa puriyinmi tiyan: kushikuyninchikpi, kawsariyninchikpi, wiñayninchikpipish.

Ishkaynin wankuypi, imanan kak kikin rurashkanchikta yachayllawan rurashkanchikmanta tiyarinakun, imanan wiñaynin kanka nishpa, maypimi kay killkashkata yuyanakun. Chikan rimanapi, suk yachayllawan ruraymi mana kikin runa kawsayninmanta purikun, kayka kawsashkanpi wiñan, runapa kikin rurashkanmanta.

Kimsaynin wankuypi, imanan wamrakunapa pukllaykunamanta kikin rurashkanta suk tantanakuypi alli shunkuta churashpa, runakunaka kushichinakun, imanan kanka rikchak ruranata kikinkunamanta, chanashinapish sasakunatapish paskachinapak. Kacharishkamanta imanan kanka nishpa kikin purichikuyninchik ashwan hatun kawakuyta kichariwanchik.

Kikin piñashkanchikmanta purichiyninchikta alliyanchik tiyan, suk churanakuypimi, chay yachayllawan ruraymi rikcharimunmi, chikan yachaykunata tukunakun. Kay killkashkata wamra pukllashkankunata ashwan allinmi, chaypimi tukuchashkanchik, maypimi kikin wamrakunamanta imanan rurananta yanapakunmi. Maypin wamrakunapa pukllaykunata imanan kananta imanan wiñananta ruran, aynikushpa imanan muyuyninpi kawsakushpa.

Kicharik rimanakuna: Wamrapa pukllaynin, wamrakunapa imanan rurashkantapish.



Introducción

Esta investigación intentará mostrar la conexión entre el juego infantil, la creatividad y su importancia en el desarrollo cognitivo de los niños. Si bien muchas de las actividades recreativas en las que participamos de niños pueden promover el crecimiento psicomotor, también pueden aumentar su creatividad, imaginación y expresión emocional, aumentando así su autoestima (Behnamnia et al., 2020).

La creatividad como parte esencial del pensamiento es extremadamente importante para el ajuste personal y social de un niño. La base de la creatividad es innata, y como todo potencial innato, la creatividad debe ser alimentada evitando todo aquello que obstaculice su desarrollo y amenace el deseo del niño de definir quién quiere ser y qué quiere lograr (Arnott y Duncan, 2019). En algunos centros educativos aún existe una cultura en la que las condiciones escolares influyen mucho en el desarrollo de la creatividad, lo que se manifiesta con un énfasis en las actividades relacionadas con el hemisferio izquierdo del cerebro, que se comporta de forma analítica, lógica y racional; el hemisferio derecho, las habilidades y funciones del hemisferio derecho corresponden a los requisitos básicos para el desarrollo del ritmo, el color, la percepción visual, la imaginación, la visualización y el potencial creativo (Ernst y Firdevs, 2019).

En situaciones así observamos que los docentes no brindan a los estudiantes la oportunidad de desarrollar su potencial creativo, quizás porque pueden carecer de información al respecto, por no conocer el método involucrado en esta categoría. El aprendizaje, o tal vez, se asocia con poca comprensión de su impacto en el desarrollo del potencial creativo. En este sentido, se puede destacar la importancia del juego, que contribuye en gran medida al desarrollo motor, social y cognitivo de los niños y es parte fundamental del desarrollo de la creatividad (Bustamante y Mosquera, 2021).

Asimismo, la capacidad de crear y cambiar cosas y situaciones es la clave del bienestar social. Resolver problemas o tomar decisiones de forma deliberada y creativa puede mejorar las habilidades sociales y de comunicación de las personas.



Por ello, es muy importante para el desarrollo de la personalidad fomentar el juego desde edades tempranas para fomentar la creatividad (Gong et al., 2020).

Esta investigación cuenta con una justificación teórica, pues da a conocer las diversas estrategias lúdicas empleadas por los docentes para promover la creatividad en niños, asimismo como determinar su influencia, así como las principales definiciones. La justificación metodológica, se basa en el uso de todos los lineamientos dados por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas" para la ejecución de la presente investigación. La justificación práctica se basa en que esta investigación servirá como servirá tanto a los docentes y padres de familia para desarrollar más actividades que incluyan juegos en donde ellos puedan desarrollar de manera más espontánea su creatividad lo cual le ayudara a resolver problemas en el futuro.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, se detalla el objetivo general: Determinar la influencia del juego infantil en la creatividad de los niños. Seguido de los objetivos específicos: Identificar las principales definiciones relacionadas a la investigación, determinar la importancia del juego infantil en la creatividad de los niños e identificar la conexión entre el juego infantil y la creatividad de los niños.

La presente investigación también contará con una pequeña síntesis acerca de la versión abreviada del trabajo de investigación considerando los contenidos más importantes. Asimismo, contará con conclusiones generales basados en el desarrollo de cada objetivo específico y las referencias citadas que han sido tomadas para el presente trabajo.



Capítulo I

El Juego

1.1. Definición del juego

Este comportamiento nos permite representar el mundo adulto por un lado y conectar el mundo real con el mundo imaginario por el otro. El comportamiento tiene tres pasos: divertirse, actividades estimulantes e influir en el desarrollo. También es un conjunto de actividades a través de las cuales los individuos expresan sus emociones y deseos y expresan su personalidad a través del lenguaje (verbal y simbólico) (Hunter, 2021).

El juego infantil proporciona a los actores una plataforma para conocer el mundo, los demás y ellos mismos y, por tanto, una oportunidad para aprender y comunicarse. Es decir, el juego es una forma que tiene el niño de interactuar o conectarse con sus pares, en la que desarrolla su propio lenguaje y se conecta emocionalmente con los demás, de esta manera amplía su círculo de relaciones y estimula sus relaciones cognitivas, sociales y emocionales (Karaca et al., 2020).

1.2. La teoría del juego de Jean Piaget

En cuanto a la explicación de los juegos, el estudioso y famoso intelectual Piaget creía que los juegos son el resultado de actividades. Los partidos se pueden jugar en un estadio y en otro. Un juego es una actividad que un niño realiza repetidamente por el puro placer de dominarla. El juego se consideraba "pura asimilación: la repetición de acciones o planes únicamente por el placer de lograr una meta". Sostuvo que el tipo y la evolución de las actividades de juego que elige un niño reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. de la mano e interdependientes: "El juego estimula la capacidad de los niños para dominar y volverse competentes en su propio mundo" (Gu et al., 2019).

Para Piaget, los cambios que ocurren en el juego durante el desarrollo de un niño son paralelos a cambios en la estructura psicológica. Al respecto, afirmó: "Los juegos ayudan a formar nuevas estructuras psicológicas. Para Piaget, de los dos componentes presentes en el proceso de adaptación a la realidad (asimilación y acomodación), el juego es el paradigma de la asimilación: El niño oscila entre



adaptaciones antes de establecer una estructura estable que se adapte efectivamente al entorno, obligándolo a reorganizarse. sus patrones de comportamiento de acuerdo con las presiones del mundo exterior. En cambio, cuando un niño asimila, somete diferentes objetos a un mismo patrón de conducta: implementa su plan motor, apoyándose en cualquier objeto que esté a su alcance. Utilizando cada objeto, independientemente de sus propiedades especiales, el niño distorsiona la realidad en interés de su organización interna. (García, 2022).

1.3. Importancia del juego

La importancia del juego en los niños puede resumirse en lo siguiente:

- Físicamente, puede fortalecer los órganos motrices, ayudar a mejorar la coordinación de los movimientos, prevenir la obesidad y ayudarlo a dormir mejor.
- Contribuye a su desarrollo sensorial y mental. Beneficia tu capacidad para detectar colores, formas, texturas, tamaños, sabores, sonidos, etc.
- Descubre las propiedades de los objetos.
- Desde la perspectiva afectiva, experimenta emociones como la sorpresa, la alegría, el fracaso, la felicidad, el amor, el sacrificio, etc.
- Fortalece la creatividad y la imaginación.
- Plantea nuevas soluciones, imagina hechos, personajes, situaciones irreales. Crea mundos paralelos, etc.
- Desarrolla los lazos de cooperación y ayuda a los demás, fortalece la empatía.
- Le permite conocer su propio cuerpo y el entorno que lo rodea.
- Manipula objetos, etc. De tal manera, que logra aprendizajes duraderos para toda la vida.

1.3.1. Ámbitos del desarrollo a través del juego

a. Desarrollo social.

Los niños necesitan amigos con quienes jugar. El juego en grupo brinda a los niños la oportunidad de aprender, respetar a los demás, observar y predicar con el ejemplo. Se está produciendo una adaptación a los requisitos externos, lo que proporciona transparencia para una mayor adaptación a la sociedad. La socialización es un proceso por el que todos debemos pasar. Los niños aprenden socialmente jugando juntos, aprenden



a desarrollarse junto con los demás y a respetar a los demás (Nipriansyah et al., 2021).

b. Desarrollo emocional.

Como el juego infantil es expresión a través de él, el niño manifiesta alegría, emociones, agresiones, tristeza.

Las emociones forman parte de nuestra vida, por lo que los padres deben ayudar a sus hijos con la educación emocional, ya que este desarrollo ayudará a moldear su identidad (Oñate, 2019).

c. Desarrollo mental.

Un niño desarrolla su creatividad mientras juega, es consciente de todos los problemas que se le presentan e intenta solucionarlos rápidamente. El juego enfatiza el papel de los investigadores en el desarrollo del juego imaginativo y realista a medida que los niños se encuentran con un mundo cambiante. A través de juegos guiados los niños desarrollarán conceptos lógicos (Russ et al., 2019).

d. Desarrollo físico.

A través del juego el niño desarrolla el control, coordinación y el dominio de determinados grupos musculares, hasta terminar adquiriendo control y precisión.

Desde una edad temprana, los niños se involucran involuntariamente en juegos de acción repetitivos. Con el tiempo, el juego te animará a controlar mejor las partes de tu cuerpo (Yana, 2022).

e. Desarrollo de la creatividad.

Mientras los niños juegan, crean, simbolizan, imaginan y fantasean sobre el mundo real e imaginario; los paisajes, personajes, conversaciones y escenarios que crean son contribuciones inconfundibles al desarrollo creativo. Los juegos son un medio para lograr el aprendizaje en el aula y también aumentan la creatividad fomentando el uso de la imaginación (Yana, 2022).



1.3.2. Características del juego

Entre las características, pueden señalarse las siguientes:

- El juego es espontáneo, no impuesto, es voluntario, aceptado sin coerción.
- El juego tiene sus límites, se lleva a cabo en determinados momentos y en ciertos momentos determinados.
- El juego tiene sus reglas, que son señaladas por quienes compiten, muchas veces escapan a las reglas convencionales. Suelen ser explícitas o no.
- El juego tiene una finalidad, es desinteresado e intrascendente. El juego desinteresado es vital para el niño. Lo importante es jugar y no el fin que se puede trazar para conseguirlo con él.
- El juego permite desarrollar ciertas habilidades sociales, la integración cultural, respetar normas, cumplir objetivos, colabora con el autocontrol.
- El juego estimula las funciones psicomotrices. Durante la exploración pone en juego sus emociones, sensaciones y sentimientos. Descubren nuevas formas de percibir y organizan mejor su cuerpo y la realidad.
- Estimula el desarrollo de las funciones intelectuales. Durante el juego se trazan metas, y esto permite planificar, reflexionar, establecer objetivos y analizar situaciones que desarrollan la reflexión y la toma de decisiones. También se desarrolla la imaginación y la creatividad.
- Ayuda el desarrollo de las funciones emocionales. Les ayuda a liberar tensiones y energía retenida, estableciendo comunicación con sus pares.

1.4. Bases psicopedagógicas del juego en niños

El juego infantil es una actividad vital para un niño o niña; les gusta practicarlo y al mismo tiempo les permite expresar sus sentimientos y encuentran una manera de expresar esos sentimientos en esta lección de juego. El juego es su forma espontánea de ser y hacer, y les encanta divertirse, explorar, descubrir, inventar y aprender. Esto les permite interactuar con el mundo que les rodea de forma lúdica e instintiva, aprenden sobre sí mismos, conocen sus características y limitaciones, las



características de los objetos y seres que los rodean y las relaciones que existen entre ellos (Parker y Thomsen, 2019).

a. El juego como experiencia creativa.

El juego permite a los niños explorar y descubrir el significado del mundo que los rodea, satisfacer su necesidad básica de curiosidad y expresar y desarrollar su imaginación y creatividad. Estos recursos son la clave para superar desafíos, disfrutar experiencias y utilizar sin miedo la imaginación y la innovación en el mundo actual (Moedt y Holmes, 2020).

b. El juego como herramienta para los padres.

En los primeros años de vida, los niños pasan la mayor parte de su tiempo en el entorno familiar y en la comunidad, interactuando con padres, hermanos y vecinos. Esta situación convierte estos entornos en las mejores oportunidades para promover el desarrollo infantil a través del juego. Los padres deben intentar comprender el papel que deben desempeñar para sus hijos en las diferentes etapas de su desarrollo para poder comprender qué nivel de participación en el juego es necesario para promover su aprendizaje. En el primer nivel los niños tienen absoluta libertad para jugar, explorar y descubrir; luego pase a un juego más estructurado con mayor participación de los adultos (Kim et al., 2019).

c. Las historias como juego

Desde que nacen, los niños experimentan un mundo agradable a través de las canciones de cuna que escuchan, los cuentos que les cuentan, las imágenes que ven y los libros infantiles que tienen en sus manos. Estas son las primeras experiencias que ayudan a enriquecer tu comprensión del mundo que te rodea. Los juegos de simulación, en los que los niños participan imitando a adultos o personajes de cuentos, como pretender ser una familia o un policía, les permiten expresar sus pensamientos, ideas y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, resolver conflictos, llevarse bien con los demás y adquirir conocimientos sobre competencias (Hubbard et al., 2021).



1.5. Tipos de juego

Una clasificación es la siguiente:

De competencia: Están orientados a obtener un trofeo o premio derrotando a sus oponentes. La desventaja es que el perdedor puede sufrir. Es importante que los niños comprendan que esto es sólo un juego y que no hay ganadores ni perdedores (García, 2022).

De tradición: Son aquellos que se han conservado en nuestra cultura y continúan vigentes, como son:

- La rayuela
- El lobo
- El teléfono
- El patio de mi casa
- Imitación de personajes
- El baile de la silla
- Saltar la soga
- El trompo
- Las cintas
- Las ollas encantadas
- El gato y el ratón
- El escondite
- La ronda
- El bolero
- La goma
- Las canicas

De objetos: Básicamente, se utilizan para el desarrollo de funciones sensoriales y motoras. Contribuyen a las diferencias de color, forma y textura. Utilizan madera, papel, cuerdas, etc (Dankiw et al., 2020).

De dibujos y figuras: Como sugiere el nombre, desarrolla la imaginación y la creatividad de los niños. Esto se consigue haciendo dibujos,



escribiendo cuentos, etc. en papel, utilizando materiales de colores, lápices, plumones, etc (Danjo, 2021).

De aprendizaje o didácticos: Son juegos diseñados para facilitar el aprendizaje en el desarrollo curricular o de materias específicas. Se utilizan para enseñar matemáticas, comunicación, psicomotricidad, habilidades sociales y más. Los profesores creativos pueden utilizar materiales desechables para jugar a estos juegos y evitar materiales costosos en el mercado. Fósforos, tapas de botellas, pelotas de goma, rompecabezas, tubos de cartón, papel higiénico, etc. Se puede utilizar para organizar juegos educativos (Cáceres y Puma, 2021).

De psicomotricidad: Estos juegos están diseñados para estimular los sistemas motor y sensorial de los niños. Actualmente existen equipos modernos, pero los profesores creativos pueden utilizar recursos naturales para estimular la actividad nerviosa en los órganos del cuerpo y el cerebro (Cáceres y Puma, 2021).

1.6. Clasificación del juego

Una de las clasificaciones más difundidas con respecto al juego es la de Piaget. Según él, podemos encontrar los siguientes tipos o clases de juego:

Juego sensorial motor. Esta es una etapa sensoriomotora típica del desarrollo mental entre los 0 y los 2 años de edad, dominada por el juego funcional o el ejercicio. Este tipo de juego permite a los niños comenzar a comprender su cuerpo y el mundo que les rodea a través de los mecanismos de asimilación, adaptación y equilibrio (Arnott, Duncan, 2019).

Juego simbólico. Es propio de la edad comprendida entre los 2 a los 6/7 años. Según el autor ginebrino, corresponden al período intuitivo o preoperacional del desarrollo del pensamiento. El juego simbólico, también llamado de fantasía, es el juego más típico de la infancia. Básicamente, consiste en simular eventos o situaciones, como objetos que en realidad no



existen durante el desarrollo del juego, pero que los niños los perciben como si existieran (Arnott, Duncan, 2019).

Juego de reglas. Este conjunto de normas apareció mucho antes de la fase operativa específica, hace unos 5 o 6 años. Las primeras formas de aplicación de reglas tuvieron lugar en los juegos simbólicos. En estos juegos, los niños aprenden que cada uno de ellos sabe qué hacer antes de que comience el juego. Esto sucede en juegos como Wolf. Sin embargo, las reglas son diferentes para los niños más pequeños y para los niños mayores. Los niños más pequeños suelen jugar solos, mientras los padres se organizan para conseguir objetivos (Arnott, Duncan, 2019).

1.7. Dimensiones del juego

a. Dimensión social.

“Consiste integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego es el principal recurso a través del cual los niños comienzan a formar sus primeras relaciones con sus compañeros. Cuando un niño interactúa con otros aprende a percibir buenos comportamientos como compartir, saludar, turnarse, etc.; y aprenda a no mostrar malos comportamientos como golpear a otros o imponer su voluntad. Los juegos te permiten comprenderte a ti mismo, al entorno y a las personas; A nivel social, los juegos son fundamentales porque son un elemento social que nos ayuda a construir relaciones con los demás. "El juego permite a los niños comprender y seguir las reglas, favorece la comunicación, favorece la cooperación y facilita el proceso de integración social" (Adams y Savahl, 2019).

b. Dimensión cognitiva.

“Los juegos manipulativos promueve el desarrollo del pensamiento. El juego simbólico promueve la empatía, que es la capacidad del niño de sentir empatía por un lugar extraño. Los juegos promueven el proceso de pensamiento abstracto, la formación de imágenes mentales. Además, el niño aprende a tener en cuenta objetos y personas que no están presentes: a poder decir lo que falta en los objetos y en las personas en general. Cabe



señalar que un niño desarrolla habilidades del lenguaje mientras juega, lo que le permite expresarse verbalmente junto con otros niños y adultos. El desarrollo del lenguaje junto con la aparición del juego simbólico permite a los niños desarrollar el pensamiento, ajustarlo y aprender de sus errores. "Los juegos permiten a los niños entrar sin miedo en el mundo de los adultos" (Alejos, 2022).

c. Dimensión sensorial.

"A través del juego, un niño puede describir una variedad de sentimientos que de otro modo no podría experimentar". Este juego permite al niño explorar sus capacidades y su desarrollo sensorial y motor a través de la práctica repetida" (Bustamante y Mosquera, 2021).



Capítulo II

La Creatividad

2.1. Definición de la creatividad

Una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar”, concepción que se asume para el presente análisis de caso. En otras palabras, es una habilidad posible y que no depende de las prestaciones biológicas de cada individuo, esta se va desarrollando en el transcurso de nuestra vida, mediante actividades significativas para cada ser humano como son el juego donde los seres humanos se involucran sin limitaciones y pueden hacer surgir sus pensamientos libremente (Ernst y Firdevs, 2019).

La creatividad se gestiona constantemente en la vida cotidiana, académica y profesional con el objetivo de crear cambios en el mundo real, genera creatividad, trae resultados positivos, atrae el cambio social, promueve la cultura y mejora significativamente la autonomía y la autodeterminación. La creatividad es una habilidad natural que desarrolla el ser humano. La creatividad se desarrolla cuando las personas utilizan su razonamiento para lograr objetivos utilizando nuevos métodos y estrategias, es decir, cuando la creatividad crea nuevos procesos y conocimientos. Para alcanzar objetivos de una manera más innovadora e inteligente (Guevara, 2020).

2.2. Importancia de la creatividad

La creatividad es importante para el progreso y la mejora del bienestar social. Los humanos tienen la capacidad de cambiar las cosas a través de la creación y de encontrar nuevas soluciones a los obstáculos y dificultades que enfrentan las personas a través de la creación (Gu y Ritter, 2019).

En los últimos 20 años se ha encontrado que los niños son menos creativos y expresivos en cuanto a sentimientos y emociones, los niños ya no hablan, ya no socializan debido a la tecnología y menos vida social, por lo que desarrollan nuevas estrategias para poder crear. nuevos enfoques en el niño para que quiera intentar buscar cosas en el entorno que se puedan mejorar y de esta manera le apasione crear y dar soluciones a diferentes situaciones (Hammershoj, 2021).



2.3. Teorías de la creatividad

Sobre la creatividad, las teorías pueden agruparse en dos corrientes: las filosóficas y las psicológicas.

En la teoría filosófica enfatizada: creatividad sobrenatural; Pensamientos creativos sobre la gracia sagrada (Platón). Aquellos que interpretan la creatividad como internalización en un momento dado son acciones aparentemente brillantes, ya sean de repente o inspiración. Quienes consideran la creatividad como parte del desarrollo natural del hombre, en conexión con la evolución (Darwin) o como la fuerza cósmica asociada al proceso de renovación universal (Whitehead)" (Hubbard et al., 2021).

"La teoría de las asociaciones proviene del conductismo (Watson), donde la creatividad es el resultado de transferir asociaciones de situaciones antiguas a situaciones nuevas mediante un proceso de prueba y error. La teoría progresiva de la creatividad tiene en cuenta al individuo a través de un proceso de pequeñas y Pasos secuenciales: un proceso progresivo de experiencia, arraigo, habilidades y desarrollo laboral previo (Weisberg). Teoría de la Gestalt, que conceptualiza la creatividad como el acto de agrupar, reorganizar y estructurar el pensamiento humano a través de la interacción de partes y totalidades (Wertheimer La teoría de la transferencia está relacionada con el desarrollo de la inteligencia creativa, y su motivación es estudiar y encontrar soluciones a los problemas a través de la vinculación de las dimensiones del pensamiento, la dimensión del pensamiento está formada por factores, contenidos y productos psicológicos que crean la transferencia creativa, es decir, la correspondencia de las dimensiones mencionadas. (Karaca et al., 2020). La teoría psicoanalítica de la creatividad (Freud), basada en la sublimación y los impulsos inconscientes, propone que el yo y el superyó son agentes internos que inconscientemente generan pensamientos durante el ataque y la defensa. En la teoría psicoanalítica, algunas personas también creen que la creatividad es una autorrealización motivada (C. Rogers) relacionado con la sublimación y la clasificación (Kneller). Finalmente, las teorías interpersonales o culturales de la creatividad pasan a primer plano, teniendo en cuenta la fuerte intersubjetividad y dependencia cultural de la personalidad, la



contención y los resultados creativos, y centrándose en el entorno como fundamento principal del comportamiento creativo (Arieti)" (Kupers et al., 2019).

2.4. Enfoques de la creatividad

Los enfoques afirman lo siguiente:

a. La creatividad vinculada a las personas creativas

Describe las características de la creatividad que dependen de cómo se manifiesta la creatividad en una persona o cuán abstracta o detallada debe expresarla el sujeto (Oñate, 2019).

b. La creatividad entendida como proceso creativo

Es el proceso de reconocer un problema o una brecha de información, generar ideas o hipótesis, probar y revisar esas hipótesis y comunicar los resultados (Oñate, 2019).

c. La creatividad incorporada en el producto creativo

Existe un grupo de pensadores que creen que la creatividad se manifiesta en un resultado o producto diferente a los resultados o productos existentes porque es auténtico, inédito, nuevo y original. Desde este punto de vista, cualquier producto no es creativo, sino que se ajusta a contornos predeterminados, y sus características son: innovador, porque rompe con todas las soluciones existentes (Oñate, 2019).

d. La creatividad es resultado de una situación creativa

La expresión de la creatividad requiere que el sujeto se deje influenciar por el entorno en el que se encuentra. Es decir, según este enfoque, la creatividad sólo es posible en un entorno que cumpla ciertas condiciones que alienten a las personas a encontrar soluciones creativas a los problemas (Parker y Thomsen, 2019).

Cuando se utiliza este método en educación, significa que los docentes deben crear un ambiente social libre que fomente la creatividad, suspenda el juicio crítico, para que los estudiantes puedan expresarse sin miedo, confianza y seguridad, y transmitir sentimientos y experiencias de manera involuntaria. Para ser interrogado (Russ y Doernberg, 2019).



2.5. Dimensiones de la creatividad

a. Fase de cognición

Se produce cuando las personas se dan cuenta de que tienen que crear, se dan cuenta de que tienen un problema y necesitan resolverlo mediante respuestas innovadoras. En esta etapa, el niño es plenamente consciente del problema (Segundo et al., 2020).

b. Fase de concepción

Se produce cuando una necesidad se convierte en un intento de encontrar ideas para resolver un problema. Es cuando las personas exploran ideas, hacen preguntas, prueban ideas y participan en debates con el objetivo de dejar que sus ideas broten y obtengan respuestas relevantes (Vera, 2017).

c. Fase de combustión

Es el momento en el cual se llega a una solución del problema, a un resultado. Es la fase de la concreción de la idea que da solución a la interrogante (Vera, 2017).

d. Fase de consumación

Es la fase en la cual se materializa el resultado o proyecto y supone un gran esfuerzo y pensar imaginativamente para que la idea sea diferente, innovadora, original. (Vera, 2017)

e. Fase de la comunicación

Es el momento de la culminación, en el cual la persona comunica sus relatos y comparte la idea que ha creado con los demás. (Vera, 2017).

2.6. Ventajas de la creatividad

- Fomenta y mejora considerablemente la autoestima
- Incrementa la conciencia en todo sentido de la persona.
- Mejora su manera de expresar y socializarse por medio de la comunicación.
- Se integra más a la sociedad lo que genera más participación en ella.
- La creación permite asociar la imaginación con la realidad lo que genera nuevos procedimientos y estrategias que no están alejadas a la realidad.



2.7. Actitudes que matan la creatividad

- Reducir la libertad de expresarse de la persona.
- Mucha crítica a la persona y no apoyar motivacionalmente.
- Tener miedo a expresar y pensar que es sometido al ridículo.
- Ser reprimido y no expresar tus sentimientos y emociones.
- Ser antisocial y poco empático.
- Falta de autoestima.
- No confiar en sus conocimientos.



Capítulo III

Conexión entre el juego y la creatividad

3.1. Entornos creativos de aprendizaje.

Un entorno creativo puede promover el desarrollo de la creatividad, por ejemplo, crea apoyo en la confianza del equipo y motiva a las personas a desarrollar estrategias para el desarrollo de la creatividad para crear o resolver problemas. La libertad asociada con el autocontrol puede conducir a una perspectiva más amplia. La autocrítica para mejorar un proceso o procedimiento, el desafío despierta habilidades y crea nuevos aprendizajes (Yana, 2022).

3.1.1. Conexiones entre el juego y la creatividad

Los juegos y no juegos tienen conexiones de sistema específicas. Este es el rasgo más misterioso, por lo que los psicólogos evolutivos han centrado parte de su interés en esta situación y en analizar el desarrollo de los juegos. De hecho, los juegos participan en el aprendizaje de idiomas, la creatividad, la resolución de problemas, la interacción entre pares y muchos otros procesos cognitivos sociales y emocionales (Russy Doernberg, 2019).

La motivación detrás de la creatividad de los niños es bastante simple: los juegos que ayudan a los niños a explorar, comprender e interactuar con su entorno son buenos para su desarrollo. La investigación sobre juegos relacionados con la creatividad ha recibido una atención renovada en las últimas décadas. La forma de pensar tradicional ve los juegos sólo como un complemento del entretenimiento físico. Debido a esta realidad, las cargas de trabajo se distribuyen mayoritariamente en base a conocimientos científicos abstractos, sin una visión holística de lo que requiere el conocimiento humano (Moedt y Holmes, 2020).

Estimular y desarrollar la creatividad de los niños es ideal desde una edad temprana, y esto se puede hacer a través del juego, porque es en este momento cuando podemos preparar y estimular el pensamiento creativo para mejores resultados en el futuro. Esto nos permitirá encontrar soluciones a las dificultades y desafíos que se presentan en la vida de una manera sencilla y sobre todo original. Cuantas más oportunidades tenga para



interactuar y explorar el entorno, más creatividad podrá desatar su hijo. El papel de los padres es crucial y se les deben brindar todas las oportunidades posibles (Kupers et al., 2019).

El primer paso es adquirir experiencia a través de una variedad de juegos que ayuden a los niños a construir una biblioteca en la que explorar su imaginación y utilizar su creatividad en una variedad de situaciones. Entre los dos y los tres años, los bebés pasan rápidamente de la imitación a la imaginación. Durante unos minutos interpretará a un cocinero, luego a un médico y a un astronauta. Dependiendo de cómo se desarrolle la historia en tu mente cambiarás de personaje y eso es completamente normal. Interpretar a un personaje pirata es una gran actividad porque te ayudará a comprender la historia en el futuro y enriquecerá tu imaginación. Por ello, es importante recalcar que no se debe restringir a los niños a la hora de crear cuentos, ya que esto les ayudará a desarrollar su comprensión (Kim y Kaufman, 2019).

3.2. Creatividad y educación

La creatividad como factor que promueve la creatividad no ha recibido el énfasis esperado en la educación. Además, en esta era de graves problemas que amenazan la seguridad y la supervivencia de las personas, se necesitan aún más soluciones originales y efectivas para afrontar el futuro en paz. La creatividad y la educación están estrechamente relacionadas y el enfoque neoconstructivista es inherentemente creativo. La educación no es la repetición de la cultura tradicional, sino la creación y transformación de contenidos. Sin creatividad no puede existir la verdadera educación (Karaca et al., 2020).

3.2.1. Tipos de actividades creativas en la escuela

Se pueden distinguir cuatro tipos utilizados en la denominada escuela activa:

a. Actividad creativa.

Solo es posible cuando el docente deja que el estudiante tenga libertad para elegir libremente los medios y los objetivos de su aprendizaje.



b. Actividad de efectuación.

Es posible cuando el docente permite que el estudiante elija libremente los medios, pero no los objetivos del aprendizaje.

c. Actividad de fabricación.

En estas actividades el docente proporciona los objetivos y los medios, pero acepta que el aprendiz pueda tener opción de elegir los medios entre los que recibe del profesor.

d. Actividad de ejecución.

Se da cuando el estudiante carece totalmente de poder decidir los objetivos y los medios, solamente realiza acciones manipuladas por el docente, que es quien controla y decide el qué y el cómo del aprendizaje. En este caso, la actividad carece de valor para el aprendizaje, es solo un acto de adiestramiento.

3.3. Beneficios de las actividades creativas

El juego creativo ofrece muchos beneficios para los menores. Un juego, además de ser divertido, también debe ser una experiencia de aprendizaje. Promueve su desarrollo en todos los aspectos desde el físico hasta el personal (Hubbard et al., 2021).

a. Promueve las habilidades motrices

Es importante resaltar el plano físico desde el punto de vista del motor. Los movimientos también pretenden ser una experiencia para el niño cuando comienza a comprender su cuerpo. El desarrollo deportivo brindará la oportunidad de funcionar plenamente. Por lo tanto, si un niño encuentra motivación en el dibujo, su entusiasmo aumentará cuando vea que ha superado ciertos objetivos de dibujo que se ha propuesto (Gong et al., 2020)

b. Potencia la autoconfianza

El aumento de la autoestima es uno de los principales objetivos del fomento de la creatividad. Cuando les das confianza a tus hijos en lo que están haciendo, se sentirán motivados a seguir adelante. Quieres superarte cada vez, que es la clave del éxito personal en todas las etapas de la vida (García, 2022).



c. Estimula la imaginación

La imaginación es la base del juego creativo y es la forma en que resolvemos problemas que inicialmente parecen imposibles. No hay duda de que esto ayuda al niño a superar los reveses y mostrar su madurez en un entorno difícil (García, 2022).

d. Fomenta el aprendizaje continuo

Los adultos que desarrollan su creatividad siendo niños nunca dejan de aprender. Siempre están buscando nuevos horizontes y quieren desarrollarse como personas en todos los aspectos de la vida (García, 2022).

3.4. Ejemplos de juegos de dimensión creativa

Algunos de estos ejemplos para aplicar en los niños son:

- Hacerle ver que es un inventor y que no hay límites para sus creaciones. Puedes ayudarlo con una determinada cantidad de elementos, aunque él puede decidir si quiere añadir otros elementos que le llamen la atención. Puedes elegir una revista antigua para recortar y elegir imágenes o palabras que tengan más impacto en ti. Anímelo a crear una historia o incluso un libro utilizando recortes y dibujos (Ernst y Firdevs, 2019)
- Otra actividad creativa que puede despertar la imaginación es la invitación a crear una historia. Puedes ayudar añadiendo nuevos personajes o escenarios y situaciones más problemáticas, pero es importante que el niño cree la historia. Por tanto, es necesario encontrar formas de resolver los conflictos y lograr buenos resultados (Cáceres y Puma, 2021).
- Para desarrollar diversas habilidades en los niños y al mismo tiempo permitirles descubrir sus gustos, conviene invitarlos a participar en un divertido juego en el que se conviertan en un personaje determinado. Puede estar especializado en un tema en particular como peluquería, carpintería, cocina, etc. Así que cada día descubrirás nuevas habilidades para explorar (Dababneh et al., 2019).



3.5. Actividades para desarrollar la creatividad en los niños

Actividad 1: ¡ADIVINA, ADIVINANZA! (act. De inicio/motivación)

Objetivos: Escuchar activamente

Mostrar interés y curiosidad

Respetar el turno de palabra

Mostrar actitud de respeto y colaboración

Participar activamente

Expresarse oralmente de manera adecuada

Materiales: Tarjetas de presentación

Descripción: 1. Mientras se lee la adivinanza hay que estar en silencio / 2. Si se adivina antes de terminar de leer la adivinanza hay que levantar la mano / 3. Una vez entregada la tarjeta no se toca, hay que tener las manos libres) si es así, se les entregará un gomet a modo de premio.

Actividad 2: ¡ASÍ ERA YO! (act. de desarrollo)

Objetivos: Identificar semejanzas y diferencias entre unos y otros

Comprender el paso de tiempo

Expresarse correctamente de manera oral y escrita

Escuchar activamente

Mostrar interés

Mejorar la expresión artística

Respetar el turno de palabra

Mostrar actitud de respeto y colaboración

Materiales: Tarjetas de presentación, material plástico.

Descripción: Se llevará fotos personales para que sepan apreciar esas diferencias. Iremos comentando como he ido cambiando yo a lo largo de los años e iremos comentando aquellos rasgos físicos que han ido cambiando con el tiempo. Una vez realizada la asamblea realizarán la siguiente actividad, donde deberán dibujarse a ellos de bebés y dibujar al lado aquel lugar donde han nacido (como ellos crean, todo es apto). Según vayan terminando, irán realizando la actividad posterior.



Actividad 3: ¡MIS GAFAS DEL PASADO! (act. De desarrollo)

Objetivos: Comprender el paso del tiempo

Expresarse correctamente de manera oral

Escuchar activamente

Mostrar interés

Ser capaz de recordar situaciones pasadas

Respetar el turno de palabra

Mostrar actitud de respeto y colaboración

Materiales: Gafas/vendas, cajas de arena, piedras, palos, olores

Descripción: Después de escuchar la canción, mientras estén todos en asamblea, se les presentará al protagonista de esta actividad: El bebé lilú. Se repasará aquellas cosas que hacíamos cuando éramos bebés y seguiremos repasando aquellos cambios que vamos experimentando una vez que vamos creciendo. Una vez que se haya dedicado un tiempo para ello, se les explicará el juego. Dividiremos a la clase en cuatro equipos y pediremos que se sienten en las mesas. Un miembro de cada equipo deberá taparse los ojos y tocar el material que se habrá puesto en la mesa (arena, palos...). Deberá tocarlo, olerlo, manipularlo y decir a que le recuerda (Ej.: La arena a la playa, al parque...) A partir de ello deberán inventarse una historia con respecto a lilú, el protagonista de la actividad (Ej.: Érase una vez el bebé lilú...) e incluir en esa historia el nombre del material que están manipulando. Una vez creada la historia entre todos, se rotará las cajas, así como, será otro de los niños quien tenga que ponerse la venda.

Actividad 4: LO QUE ME HACE FELIZ (act. de desarrollo)

Objetivos: Expresarse correctamente de manera oral y artística

Mostrar interés

Mostrar actitud de respeto y colaboración

Identificar y expresar sentimientos y emociones propios y ajenos.

Materiales: Cartulinas, material plástico

Descripción: Se comenzará la actividad con una asamblea, en la que como anteriormente, todos tendrán unos minutos para hablar sobre aquello que les hace feliz y decir por qué con el fin de que sean conscientes de lo importante que es



rodearnos de aquello que nos hace felices y trabajar las emociones, lo cual es de vital importancia en el aula. Además, al igual que anteriormente, se irá apuntando en la pizarra para trabajar de forma transversal el conteo y la lectoescritura. Una vez terminada la asamblea, tal y como se realizó con la actividad de los miedos, cada equipo contará con una cartulina donde deberán ir dibujando aquellas cosas que les hace felices. Todo es apto. Deberán colaborar entre ellos para dibujar, pintarlo, pueden recortar imágenes de revistas, pueden escribirlo lo que se les ocurra.

3.5.1. Juegos caseros para desarrollar la creatividad

a) Masa casera o gelatina elástica

También conocido como Slime, hecha en casa para que los niños jueguen y se "desestresen". Según qué productos se utilicen, esta goma elástica o "moco" (como se conoce en otros países), tiene diferentes colores.

Objetivos

- Ejercitar los dedos y las manos de una forma sencilla y divertida.
- Hacer la actividad dos veces al día, o cuando el niño necesite relajarse.
- Potencia aprendizajes a nivel sensorial a través del reconocimiento de texturas, tamaños, colores, etc. ejemplos: duro, suave, con grumos, con bolitas, sin bolas, ruido, limpiar los dedos, estirar, hacer una bola.
- Fortalecer la motricidad fina y fomentar la conversación entre compañeros, la familia durante todo el proceso poniendo a prueba la creatividad y flexibilidad de los niños.

Procedimiento para la elaboración

Paso 1: Se debe de tener dos recipientes, en uno de ellos se coloca dos cucharaditas de cola blanca. Posteriormente se debe de agregar tres gotitas de colorante comestible y proceder a mezclarlo, hasta que quede uniforme. Para conseguir un color más intenso, se debe de agregar más colorante.

Paso 2: En el otro recipiente se debe de agregar otras dos cucharaditas de detergente y también se debe de agregar una cucharadita de agua y remover hasta que quede todo bien mezclado.

Paso 3: Ambas mezclas se deben de juntar y remover hasta que se forme una masa regular uniforme. Amasar con las dos manos hasta que tome mayor consistencia, hasta conseguir la textura de la masa y estará listo.



b) La Máquina de Agregar

Es un juego fabricado con material reciclado que sirve para hacer cálculos matemáticos, material adaptable para el nivel de educación inicial, haciendo uso del término "agregar".

Objetivos:

- Trabajar y realizar sumas sencillas de manera lúdica y manipulativa.
- Comprender la dinámica de la suma.

Procedimiento para la elaboración:

Paso 1: con ayuda de un cúter se hace un agujero del tamaño del pico de la botella pequeña, en la parte superior de la botella grande.

Paso 2: las botellas pequeñas se cortan por la mitad; la parte del pico se coloca en el agujero de la botella grande.

Paso 3: la parte de debajo de una de las botellas pequeñas recortadas se le hace un corte en forma de círculo en la parte del costado de tal forma que pueda interceptarse con el pico de la botella grande.

Paso 4: se procede a utilizar el pegamento uniendo las botellas según las indicaciones mencionadas anteriormente.

Paso 5: el plumón se utilizará para escribir en medio de la botella grande el símbolo de la suma y en la parte del pico de la botella grande el símbolo igual. Por último, con las canicas se puede empezar a utilizar nuestra máquina de sumar.



Síntesis

La presente investigación se basa en identificar la importancia de la creatividad para el desarrollo social y personal del niño, lo cual mediante actividades lúdicas hará un énfasis en el hemisferio izquierdo del cerebro, que se comporta de forma analítica, lógica y racional; el hemisferio derecho, las habilidades y funciones del hemisferio derecho corresponden a los requisitos básicos para el desarrollo del ritmo, el color, la percepción visual, la imaginación, la visualización y el potencial creativo. También tuvo como objetivo general, determinar la influencia del juego infantil en la creatividad de los niños. Para la realización del presente trabajo se empleó tesis y artículos de investigación de gran envergadura tanto de nivel nacional e internacional y los cuales estén vinculados a este estudio. Donde después de un análisis bibliográfico se determinó que la estimulación y desarrollo de la creatividad del niño es ideal desde pequeño, y se lo puede realizar mediante el juego, porque es en este momento en el cual podemos prepararle y estimularle en el pensamiento creativo, obteniendo mejores resultados en el futuro.



Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

1. El juego es el grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. La creatividad es una habilidad que desarrolla el ser humano y que está asociada con la naturaleza, se desarrolla cuando la persona usa su raciocinio para llegar a un objetivo mediante nuevos enfoques y estrategias es ahí cuando la creatividad genera nuevos procesos y conocimientos
2. El juego infantil es importante porque ayuda a desarrollar la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa de cada niño. El juego expresa al niño personal, respuestas únicas al ambiente.
3. La estimulación y desarrollo de la creatividad del niño es ideal desde pequeño, y se lo puede realizar mediante el juego, porque es en este momento en el cual podemos prepararle y estimularle en el pensamiento creativo, obteniendo mejores resultados en el futuro.



Recomendaciones

1. Para el desarrollo de la creatividad en niños es de vital importancia que dentro de la realización de actividades diarias se realicen juegos para mejorar su personalidad, agrandar sus conocimientos y desarrollar el raciocinio.
2. Es de gran relevancia que el docente cree condiciones necesarias para que el niño pueda desarrollar sus actividades, de esta manera despierte la creatividad en ellos.
3. En el aula, el docente debe estimular de forma constante al niño a través del juego, pues es esencial para el desarrollar su pensamiento creativo y este pueda desenvolverse mejor que cada situación de su vida.



Referencias

- Adams, S., Savahl, S., Florence, M. *et al.* Considering the Natural Environment in the Creation of Child-Friendly Cities: Implications for Children's Subjective Well-Being. *Child Ind Res* 12, 545–567 (2019). <https://doi.org/10.1007/s12187-018-9531-x>
- Albornoz Zamora, Elsa Josefina. (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, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es.
- Al-Dababneh, K. A., Al-Zboon, E. K., & Ahmad, J. (2019). The creative environment: teachers' perceptions, self-efficacy, and teaching experience for fostering children's creativity. *Early Child Development and Care*, 189(10), 1620–1637. <https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1400969>
- Danjo, C. (2021). Making sense of family language policy: Japanese-English bilingual children's creative and strategic translingual practices. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 24(2), 292–304. <https://doi.org/10.1080/13670050.2018.1460302>
- Dankiw KA, Tsiros MD, Baldock KL, Kumar S (2020) The impacts of unstructured nature play on health in early childhood development: A systematic review. *PLoS ONE* 15(2): e0229006. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0229006>
- Ernst, Julie, and Firdevs Burcak. 2019. "Young Children's Contributions to Sustainability: The Influence of Nature Play on Curiosity, Executive Function Skills, Creative Thinking, and Resilience" *Sustainability* 11, no. 15: 4212. <https://doi.org/10.3390/su111154212>
- García, Maite (2022) El Juego Y La Creatividad En Los Niños De 4 Y 5 Años De La Institución Educativa Policía Nacional Del Perú "Virgen De Fátima" Del Distrito Del Rímac – Lima, 2019. Universidad Alas Peruanas
- Gong, X., Zhang, X., & Tsang, M. C. (2020). Creativity development in preschoolers: The effects of children's museum visits and other education environment



- factors. *Studies in Educational Evaluation*, 67(100932), 100932. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100932>
- Gu, X., Dijksterhuis, A., & Ritter, S. M. (2019). Fostering children's creative thinking skills with the 5-I training program. *Thinking Skills and Creativity*, 32, 92–101. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.05.002>
- Kim, S., Choe, I., & Kaufman, J. C. (2019). The development and evaluation of the effect of creative problem-solving program on young children's creativity and character. *Thinking Skills and Creativity*, 33(100590), 100590. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100590>
- Kupers, E., Lehmann-Wermser, A., McPherson, G., & van Geert, P. (2019). Children's creativity: A theoretical framework and systematic review. *Review of Educational Research*, 89(1), 93–124. <https://doi.org/10.3102/0034654318815707>
- Moedt, K., & Holmes, R. M. (2020). The effects of purposeful play after shared storybook readings on kindergarten children's reading comprehension, creativity, and language skills and abilities. *Early Child Development and Care*, 190(6), 839–854. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1496914>
- Nipriansyah, N., Sasongko, R. N., Kristiawan, M., Susanto, E., & Arinal Hasanah, P. F. (2021). Increase creativity and imagination children through learning Science, technologic, Engineering, Art and Mathematic with loose parts media. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77–89. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8598>
- Segundo Marcos, R. I., López Fernández, V., Daza González, M. T., & Phillips-Silver, J. (2020). Promoting children's creative thinking through reading and writing in a cooperative learning classroom. *Thinking Skills and Creativity*, 36(100663), 100663. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100663>



Apéndice

Apéndice 1: Desarrollo de la creatividad



Apéndice 2: Apoyo del docente al alumno





Apéndice 3: Niño creativo

