

**Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua**

**UNAN-Managua**

**Facultad de Educación e Idiomas**

**Departamento de Pedagogía**



**Seminario de Graduación para optar al título de técnico superior en pedagogía con mención en Educación Infantil**

**TEMA:**

**Desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego infantil en los niños y niñas de multinivel de la escuela Pública Paúl P. Harris, del II semestre en la ciudad de Managua del año 2016.**

**Autoras: Br. Oscarlina Vanessa Reyes Gaitán**

**Br. Aura Rosa Calero Morales**

**Tutora: MSC. Ana Clarisa Rodríguez**

**Lunes 16 de enero de 2017**

## **DEDICATORIA**

A Dios nuestro Padre Celestial creador de la vida, sabiduría, intelectos y pensamientos.

En especial a nuestros hijos, esposos y madres y padres por ser nuestro apoyo moral y económico.

A nuestra tutora de seminario de graduación que nos acompañó durante todo el proceso de trabajo, dándonos el apoyo y asesoramiento necesario.

A todas aquellas personas que de una manera u otra participaron en el proceso de nuestra formación académica y a aquellos que nos brindaron y facilitaron la información para el desarrollo de este trabajo de seminario de graduación.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios nuestro padre celestial creador de todo lo viviente.

A la profesora Ana Clarisa Rodríguez, que nos guio por el camino del saber.

Especial reconocimiento a nuestros esposos, hijos y padres y madres que son el pilar moral involucrados en este proceso de aprendizaje.

Al centro escolar Paul P. Harris por habernos abierto puertas y propiciarnos el medio para poder realizar nuestro trabajo sin ninguna dificultad

A todos los que nos apoyaron de una u otra forma durante este proceso del trabajo investigativo de seminario de graduación.

## **CONTENIDO**

I.	INTRODUCCIÓN.....	1
	ANTECEDENTE .....	3
	JUSTIFICACION.....	6
II.	CUESTIONES DE INVESTIGACION.....	9
III.	PROPOSITO DE INVESTIGACION .....	10
IV.	PERSPECTIVA TEORICO.....	11
V.	MATRIZ DESCRIPTORES .....	46
VI.	PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN.....	51
VII.	ESCENARIO .....	51
VIII.	SELECCIÓN DE LOS INFORMANTES.....	52
X.	CONTEXTO EN QUE SE EJECUTA EL E STUDIO.....	53
XI.	ROL DE LOS INVESTIGADORES .....	53
XII.	ESTRATEGIA PARA RECOPIRAR INFORMACIÓN.....	54
XIII.	CRITERIO REGULATIVO.....	54
XIV.	ESTRATEGIA QUE USARON PARA EL ACCESO Y LA RETIRADA DEL ESCENARIO .....	55
XV.	TÉCNICA DE ANÁLISIS.....	55
XVI.	TRABAJO DE CAMPO .....	55
XVII.	ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	57
XVIII.	CONCLUSIONES.....	63
XIX.	RECOMENDACIONES.....	64
XX.	BIBLIOGRAFÍA .....	66
XXI.	ANEXO .....	67

## **RESUMEN**

La presente investigación se realizó en la escuela Pública Paúl Harris en el cual se observó que la docente de multinivel desarrolla muy poca actividad artística y lúdica, para desarrollar la creatividad en los niños niñas, es por ello que el tema de investigación es: Desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego en los niños y niñas de multinivel. Este trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo ya que no se puede medir cuantitativamente ya que este estudio trata de comprender las cualidades del fenómeno en estudio. Es descriptivo por cuanto señala cada acontecimiento en el salón de multinivel en cuanto al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación infantil, es de corte transversal porque ocurre en un tiempo determinado, durante el segundo semestre del año 2016.

Para la muestra se tomaron 10 niños y niñas de multinivel, la docente, directora y padres de familia.

A través del cual se pretende demostrar la importancia que tiene el desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego en los niños de multinivel para la formación de hábitos y el desarrollo integral del niño y la niña en el aprendizaje significativo, por lo que recomendamos de gran relevancia el uso de estrategias y técnica que contribuyan al desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego contribuyendo a la bases del desarrollo de la inteligencia, la personalidad, comportamiento social en favor de la niñez como un compromiso de formación integral en los procesos de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la creatividad.

## **I. INTRODUCCIÓN**

El proceso del desarrollo de la creatividad a través de las artes y los juegos infantiles es un gran reto, tanto para el que aprende como para el que enseña. En este camino debemos brindar a los niños las mejores condiciones para que no solo aprendan a desarrollar las diferentes habilidades, sino a emplear estas habilidades para comunicar sus vivencias, sentimientos, para crear y aportar algo positivo a las personas que los rodean.

El interés por desarrollar las diferentes habilidades surge desde edades tempranas en la infancia, apoyar a los niños en el desarrollo de la creatividad a través de las artes y los juegos infantiles en este nivel escolar también se entrena a cuidar los siguientes aspectos: La posición correcta de cuerpo, manos y pies, y el uso de adecuado de los instrumentos. Cada niño ira adoptando una mejor postura corporal, según su nivel madurativo, habilidades y procesos de pensamientos.

El enfoque de la investigación es cualitativo, permitiendo analizar deductiva o inductivamente los datos que buscan comprobar la parte teórica y que posteriormente nos permitirán comprobar de forma experimental este contexto y su relación con los diferentes procesos.

Este tema fue detectado en el colegio Público Paúl P, Harris en el área de multinivel durante el II Semestre del corriente año, donde se observó el desarrollo de las actividades de la creatividad a través del arte y juego, como la base de una cultura que parte de la experiencia y estrategias utilizadas para el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego en los diferentes momentos de las etapas formativas de las niñas y niños del multinivel.

Por lo antes mencionado, nos planteamos la siguiente interrogante:

- ¿Puede el arte y el juego infantil desarrollar la creatividad en los niños y niñas de multinivel?

El propósito de las artes y los juegos infantiles es que los niños sean capaces de disfrutar lo que hacen, sintiéndose seguros y haciéndolo de forma significativa. De esta manera, no solo aprenden a recrearse sino que construyen competencias básicas para futuros aprendizajes.

El propósito esencial que se pretende alcanza al realizar este tema es de promover la importancia las artes y los juegos infantiles. El hombre socialmente aprende a comunicarse de los primeros años.

Es de gran preocupación la asimilación de las artes y el juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje sin dejar de tener en cuenta que los niños son personas pequeñas con alta sensibilidad, capacidad y habilidad para desarrollar este proceso de aprendizaje significativo.

## ANTECEDENTE

En la página Web encontramos los siguientes antecedentes relacionados a nuestra investigación:

1. El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. La bachiller Carmen Minerva Torres llego a las siguientes conclusiones:

Las estrategias deben ser innovadoras, motivantes y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan tanto los estudiantes como los docentes. Es una situación que permite correr riesgos a través del beneficio del proceso de aprendizaje. Como el fin que se persigue con la aplicación de los juegos es el de proponer juegos, se sugirió a los docentes de Puente Carache y El Jobo que las micro clases se realizasen tomando en cuenta en primer lugar, las competencias que se pretenden fomentar en el grado seleccionado y luego las habilidades del docente para desarrollarlas, sin olvidar que cada grado tiene niveles de dificultad variados, entonces en cada clase hacer los ajustes necesarios para lograr esas competencias. Como el fin es consciente y su consecución aporta vivencias significativas - en cada uno de los integrantes del grupo- entonces -el juego- se convierte en una estrategia de aprendizaje lograda a través de las actividades lúdicas -con la creatividad del docente y de los estudiantes-, en un ambiente donde no exista presión para que aprenda, sino que se realice en forma espontánea y libre como es la forma de actuar de los niños. Sin embargo, se cree que el juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente. El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo,

pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

2. Tesis doctoral: práctica educativa y creatividad en educación infantil del Licenciado Samuel Ruiz Gutiérrez llegó a las siguientes conclusiones :

Referente a la praxis educativa, los resultados obtenidos han puesto de manifiesto diferencias significativas entre las puntuaciones obtenidas por los alumnos de las aulas constructivistas y tradicionales en personalidad creadora y creatividad verbal y figurativa (momentos pre test, pos test y pre test-pos test). Diferencias que nos hablan de la realidad de estas aulas, en las que la puesta en práctica de una metodología educativa constructivista fomenta y facilita el desarrollo de estos tipos de creatividad, tanto al final de la etapa de Educación infantil como durante los dos años anteriores (ya que se aprecian diferencias significativas al comienzo del curso escolar), mientras que las prácticas educativas tradicionales no tienden a fomentar estos tipos de creatividad, e incluso pueden frenarla.

Con los resultados anteriores podemos afirmar que el paradigma constructivista podría ser un buen punto de partida para crear ese currículum creativo, ya que tiene en cuenta la educación como un fenómeno sistémico donde se produce una dialéctica entre el alumno, el ambiente, otros agentes educativos (entre ellos el maestro) y la propia práctica educativa. Para construir ese currículum creativo (donde se eduque en y para la creatividad) no es suficiente con actuaciones aisladas y asistemáticas, es necesaria la búsqueda de una práctica educativa que

dé respuestas creativas a las dimensiones arriba expuestas, y que permitan vivir la creatividad en cada una de ellas. La creatividad no es sólo crear.

3. Visitando el centro de documentación Pedagogía en la Unan- Managua encontramos los siguientes antecedentes relacionados a nuestra investigación 1. 1. Influencia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas entre las edades de 3 a 4 años del centro educativo Sor María Romero del departamento de Managua matutino del II semestre 2014. Las bachilleres: Kathia Ramírez, Fania Ortiz, las estudiantes llegaron a las siguientes conclusiones:

El acompañamiento que brinda la coordinadora educativa no es sistemática debido que tiene a cargo el acompañamiento pedagógico preescolar, primaria y secundaria.

La orientadora educativa y docente conoce algunos tipos de actividades lúdicas, pero de forma empírica que implementa el proceso de enseñanza aprendizaje.

La maestra aplica algunas actividades lúdicas en el proceso de enseñanza se logra el aprendizaje de los niños y niñas aplicando el juego como una estrategia que le permite desarrollar habilidades para fomentar el desarrollo del lenguaje y desarrollo corporal.

Las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad.

Las actividades lúdicas aplicadas por la maestra desarrollan en los niños y niñas de tres a cuatro años en el trabajo en equipo, respeto, creatividad imaginación, fortalece la motora fina, gruesa y formación de valores.

Error de la docente en el proceso de enseñanza aprendizaje con respecto a las actividades lúdicas el de investigadora e innovadora porque aunque no ha recibido

talleres sobre lo lúdico la maestra busca en INTERNET actividades que puede realizar en el aula de clase creando en los niños y niñas aprendizajes significativos. Por ejemplo el cuento que relato utilizando en el escenario materiales de reciclaje.

## **JUSTIFICACION**

Como docente nos preocupa la asimilación de los aprendizajes durante el proceso de enseñanza aprendizaje sin dejar de tener en cuenta que los niños son personas pequeñas con alta sensibilidad, capacidad y habilidad para desarrollar este proceso de aprendizaje en lo que respecta al desarrollo de la creatividad.

El propósito esencial que se pretende alcanzar al realizar este tema es el de promover la importancia del desarrollo de la creatividad a través de las artes y los juegos desde la educación infantil.

Nuestra prioridad como docente es promover la creatividad a través de las artes y el juego desde el inicio de la educación formal en donde los niños y niñas sean capaces de crear jugar disfrutando lo que hacen, sintiéndose seguros y haciéndolo de forma significativa.

La importancia del estudio radica en el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego, donde el hombre socialmente aprende a comunicarse de los primeros años de vida. En si las artes en si misma son un tipo de lenguaje que trasciende de la palabras mejorando enormemente la expresión y comprensión del entorno. El juego como tal va más allá de la regulación física y mental, contribuyendo además de forma psicológica a la regulación y condicionamiento del terreno de los aprendizaje, por medio de la satisfacción obtenida por el desarrollo de la creatividad de la artes y del juego que además nos ayuda a entender los roles, conducta y comunicación de nuestro entorno social.

En Nicaragua la docencia actualmente desempeña un papel importante y primordial para el desarrollo y por eso que se está capacitando y asesorando técnicas y pedagógicamente a los educadores. Promoviendo el ministerio de educación el (MINED) los juegos infantiles escolares con el fin de afianzar la educación de nuestras niñas y niños en el proceso, desarrollando habilidades y actitudes a su vez la preocupación por mejorar la calidad de la educación desde temprana edad.

**FOCO:**

**Desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego infantil en los niños y niñas de multinivel de la escuela Pública Paúl P. Harris, del II semestre en la ciudad de Managua del año 2016.**

## **II. CUESTIONES DE INVESTIGACION**

1. ¿Cuáles son las actividades artísticas y lúdicas que realiza la docente con los niños y niñas de multinivel?
2. ¿Cómo se puede promover el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego?
3. ¿Qué actividades de arte y de juego se puede proponer para el desarrollo de la creatividad?

### **III. PROPOSITO DE INVESTIGACION**

#### **GENERAL:**

- Valorar el desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego en los niños y niñas del multinivel de preescolar de la escuela pública Paúl P. Harris II Semestre 2016.

#### **ESPECÍFICO:**

- Describir las actividades artísticas y de juego que realiza la docente para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de multinivel.
- Promover el desarrollo de la creatividad a través de la arte infantil y el juego en los niños y niñas de multinivel.
- Proponer otras actividades artísticas y lúdicas que fortalecen el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de multinivel.

#### IV. PERSPECTIVA TEÓRICA

**La Creatividad:** Es la capacidad de imaginar, de ordenar y de comunicar ideas de formas original, distinta, personal, peculiar y única. Como seres humanos tenemos esta capacidad desde la niñez y podemos desarrollarla siempre y cada vez más. La creatividad nos permite enfrentar de manera nueva las situaciones que se nos van presentando en la vida; encontrar soluciones a los conflictos los problemas y disfrutar más de una existencia. Espriu Vizcaíno Rosa María 1993.

**Guilford (1950)** conceptualiza la creatividad como una forma del pensamiento la cual se desencadena a causa de la entrada del sujeto a un problema, en cuya solución se advierte la existencia de ciertas características especiales de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

**Creatividad infantil:** Despertar en el niño la capacidad desarrollar el pensamiento imaginativo, el cual le va a permitir enfrentar nuevas situaciones, la resolución de problemas y conflictos a lo largo de su vida. Esto le va a permitir a los niños desarrollar habilidades, aptitudes y actitudes.

**Arte:** El término arte aparece como primera vez en la llamada cuna de la cultura occidental, proviene del griego ars que significa artificio o cosa hecha. Los griegos veían el arte como una destreza o habilidad a para imitar. Pero además de la imitación el arte contenía un factor moral que enaltecía aquella culturalmente se consideraba heroica, bello y moralmente buena.

Aristóteles en su poética plantea que el arte es un medio para sanar las perturbaciones del alma las pasiones (Pathos). A partir de las primeras definiciones estéticas en el mundo occidental, los estudiosos del arte fueron agregando nuevos valores al término. Una de ellos adjudicarle la capacidad de entretener, esparcir, dar gozo o placer. . Espriu Vizcaíno Rosa María 1993.

**Arte infantil:** Las obras artísticas, dibujar, pintar, cantar, bailar, dramatizar, escuchar cuentos y poesías, jugar, trabalenguas, títeres creada por los niños y desarrolladas por los mismos. Esto debe considerarse como un tipo de lenguaje emocional que desarrollo no solo la expresión, sino que también mejora la comprensión desde las perspectivas intrínsecas de cada individuo facilitando su relación y desarrollo a nivel social

**Juego:** El juego es una actividad natural e innata en todas las regiones y culturas del mundo, es una actividad recreativa que proporciona entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir un papel educativo; es una acción positiva que contribuye a la adquisición de destrezas o habilidades, permite establecer relaciones sociales, y es una herramienta que puede ser utilizada para la evaluación y seguimiento de los niños y las niñas, a nivel físico (crecimiento, gatear, caminar, correr, entre otras), a nivel psicológico ya que permite evaluar la capacidad de socializar e interactuar con pares, a nivel moral ya que comprende el papel de las reglas, en el intelecto ya que mediante el juego se desarrollan habilidades como la imaginación.

**Juego infantil:** El juego ofrece experiencias que responden a necesidades específicas de la etapa del desarrollo y señala los primeros encuentros con la realidad, los primeros descubrimientos, el contacto con sigo mismo y la revelación consciente - inconsciente de nuestra humanidad.

La etapa preescolar el juego tiene gran relevancia porque al presentarse las mejores condiciones fisiológicas para aprender, gracias a que los niños son especialmente sensibles al desarrollo de destrezas básicas y experimentan un progreso extraordinario de habilidades y motivaciones que son significativas en su crecimiento integral, el juego es la clave para aprender y desarrollar habilidades que le permitirán desarrollarse a lo largo de su vida en diferentes espacios y situaciones.

Cuando hablamos de creatividad infantil hemos de caer en la cuenta de la especificidad de las manifestaciones creativas del niño sujeto de educación

infantil; éste refleja su personalidad fundamentalmente por medio de actividades expresivas básicamente a través de:

- La expresión dinámica (actividades lúdicas).
- La expresión plástica (dibujo y representación).

Al estudiar el proceso creativo, se debe hacer referencia a los niveles de creatividad que a su vez están relacionados con los distintos factores, características y aptitudes presentes en cada momento evolutivo del desarrollo, debiendo tenerse en cuenta las características mismas de estos momentos a fin de mejorar los aprendizajes.

La mayoría de las personas están de acuerdo en que la creatividad es natural en los niños pequeños, pero es una habilidad que también puede suprimirse, siendo esto algo a tomarse en cuenta para el desarrollo de los planes curriculares. Procurando que esto no ocurra en los ambientes escolares, sino todo lo contrario, deberá fomentarse y desarrollarse. Los incentivos para la creatividad en los niños, se tienen que poner en los primeros lugares de prioridad dentro de la educación infantil. Por tanto si unimos todos los conceptos:

### **JUEGO + CREATIVIDAD + ARTE = EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Se debe comprender la importancia de estos contextos dentro la Educación infantil. Debe promoverse la conducta creativa de forma original, en libertad y apertura. Desarrollándose un ambiente que le permita expresarse espontánea y naturalmente.

La suma del juego, creatividad y la expresión a través del arte resultan en una maduración emocional, por lo que debe entenderse que estos aspectos a nivel educativo resultan en un enfoque psicopedagógico que fomenta los aprendizajes de carácter significativo.

## **APORTES PEDAGÓGICOS DEL JUEGO INFANTIL**

**Vygotsky** Creó la teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores. Los aporte del juego de Vygotsky: El juego como valor socializador: dice que el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo, sería fuertemente determinado por las característica del medio social donde vive. Considerando el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización y la comunicación resultando en la transmisión del lenguaje, valores, costumbres y creencias características de cada cultura.

**El juego como factor de desarrollo:** El juego como tal, aporta respuestas y guía respecto a la necesidad de saber, de conocer, y de dominar objetos; en sentido amplio se puede afirmar que el juego no es solo un rasgo predominante de la infancia, sino un factor fundamental en el desarrollo global del ser humano.

**Teoría de la relación Moritz Lazarus 1883:** expone que el juego es un sistema para relajar y recuperar energía en un momento de decaimiento y fatiga. Que mejora la disposición, atención y relación de los elementos a desarrollar a través del mismo.

**Teoría de la recapitulación S. Hall:** en un inicio planteaba que el juego permite la remodelización y reproducción de las tareas y roles de la vida, y su relación social así como su herencia genética. Más tarde renuncia a esta teoría y reformula diciendo que las actividades lúdicas sirven de estímulo para el desarrollo.

**Teoría general del juego Buytendijk S XX:** Plantea cuatro condiciones que posibilita el juego en la infancia, convirtiéndose en los impulsos iniciales que conducen al juego.

**Teoría Freud:** El juego es un proceso interno de naturaleza emocional, consideró el juego como un proceso análogo de realización de deseos insatisfecho consideró al juego como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil.

**H. Spencer 1855:** Expone en su libro principio de la psicología que la energía sobrante de las actividades lúdicas está disponible para hacer utilizada en otras actividades, favoreciendo el condicionamiento de aprendizaje.

**Potencia superflua Fröebel Friedrich Von Schiller S. XIX:** El juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al descubrir la necesidad biológica básica, también se consideraba al juego como actividad de carácter recreativo.

**La Teoría de Piaget:** Dice que el juego es un elemento que consolida las estructuras intelectuales; relacionando los juegos infantiles con el desarrollo del conocimiento, considerándose el juego como un mecanismo de relajación que condiciona el momento para los aprendizajes.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego pudiera parecer un simple ejercicio recreativo (ánimico y emocional); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (Roles y conducta social), así como refranes, ritmo y trabalenguas (contribuyen al lenguaje, expresión y comprensión).

**Rousseau:** Propone una educación en el ambiente familiar, en un ambiente estimulante y una enseñanza basada en la observación y experimentación. Fue uno de los primeros que se ocupó de la primera infancia. Reconociendo que los logros obtenidos en esta etapa, facilitan y potencian los aprendizajes en las siguientes etapas de maduración.

**Comenio:** Precursor del globalismo y también de la escuela democrática, recomendando enseñar a todos. Consideró de gran importancia la educación en los primeros 6 años de vida, escribiendo incluso una obra para este fin llamada "Escuela Maternal". Que dio lugar a lo que actualmente se conoce como educación Infantil.

**Pestalozzi:** se preocupó por desarrollar la capacidad de percepción y observación en los niños, desarrollando una guía de la metodología requerida para desarrollar la capacidad de observación. Hecho que permite dirigir actualmente el desarrollo de habilidades, competencias y logros de aprendizaje.

**Decroly:** Sus ideas se basaron en el respeto por el niño y su personalidad con el objetivo de preparar a los niños para vivir en libertad-Comenzó interesándose por los problemas de los débiles mentales. El método de Decroly se basa en las siguientes ideas:

1. **Globalización:** según este principio el niño percibe las cosas como un conjunto antes que las partes.

2. **Interés:** el niño adquiere el conocimiento a partir de lo que le interesa y considera que todo interés nace de una necesidad.

Importancia al desarrollo y actividad espontánea del niño.

3. **Defendió la atención individualizada** de los niños según sus características y necesidades adecuando los objetivos educativos a sus capacidades.

4. **Educador:** es el intermediario activo entre el niño y el medio. Debe ser un guía con gran capacidad de improvisación e inventiva.

5. **Defiende un ambiente activo**, libre, experimental, de juego, de movimiento, en contacto con la naturaleza, sin obstáculos que impida la actividad del niño y abierto al exterior del aula.

7. **Importancia del juego:** favorece la iniciativa, la libertad, la espontaneidad.

Por sus beneficios se debe considerar como fundamental el que los niños/as jueguen y, por eso, clasifica los juegos de la siguiente manera:

- **Sensoriales:**

1. **Visuales:** colores, formas, tamaños.

2. **Motrices:** plantea juegos audios motores (consiste en el conocimiento del ruido producidos por diferentes objetos) y vasomotores (bloques, cubos, cajas de sorpresas).

### 3. Atención

#### **De iniciación a las actividades intelectuales:**

1. **Aritmética:** juegos de clasificación (lotería, compras, figuras geométricas)
2. **Temporales:** juegos ilustrados (calendarios: estaciones, momentos del día)
3. **Iniciación a la lectura:** objetos y tarjetas con sus nombres.

#### 4. Gramática

Basándose en estas ideas pedagógicas Decroly organiza los programas escolares agrupándolas en centros de interés con el objetivo de crear una interrelación entre las diferentes áreas de aprendizaje. Un centro de interés está constituido por aquello que es importante para el niño y que es capaz de ofrecerle estímulos para observar y experimentar, asociar hechos, experiencias, y que además puede comunicarse mediante diversas formas de expresión (lenguaje, gráficos, pintura, música, construcciones, manualidades). Los centros de interés son las ideas-eje alrededor de la que convergen las necesidades fisiológicas, psicológicas y sociales el niño.

- **El contenido de los centros de interés los agrupo en 4 necesidades:**

**MARÍA MONTESORI:** Métodos experimentales con niños deficientes.-Sus ideas se basaron en el respeto hacia los niños y en su impresionante capacidad de aprender, el niño es capaz de desarrollar sus propias capacidades si se le proporciona el ambiente y material adecuado. Creó su propio material didáctico.

El método Montesoriano se fundamenta en las siguientes ideas pedagógicas:

1. **Conocimiento profundo y científico del niño.** Se debe prestar atención a los periodos sensibles (fases en los que se da una mayor receptividad para determinados tipos de aprendizaje. Son fases temporales irrepetibles posteriormente. Ejemplo: la infancia tiene periodos sensibles para el desarrollo motor; el aprendizaje de la lengua, del orden, de la lectura, de la escritura...) del desarrollo de los niños.

2. **Individualidad:** cada niño es único respecto a su capacidad cognitiva, sus intereses y su ritmo de trabajo.

3. **Autoeducación:** el niño actúa por él mismo y aprende a su ritmo, para ello hay que darle prioridad a la experiencia del niño ya que es un error sustituir la experiencia del niño por la del adulto y tratarla de transmitir verbalmente.

4. **Ambiente libre de obstáculos y dotados de materiales adecuados para que cada niño pueda desarrollar sus capacidades:** El ambiente debe ser atractivo, diseñado y equipado para satisfacer sus necesidades.

5. **Educación:** el educador debe organizar el ambiente; poner al niño en relación con el ambiente; dirigir la actividad del niño y ayudarlo cuando sea preciso, casi siempre de forma indirecta. Su intervención debe ser discreta, prudente y respetuosa. No impone, sino que guía, orienta y vigila.

Uno de los aspectos importantes y que es característica del modelo Montesoriano es la organización y diseño del espacio y material didáctico:

1. **Espacio:** la casa de los niños debe ser de lo más natural, de forma que el niño pueda moverse libremente por ella. Debe disponer de espacios amplios para el juego, actividades en grupo, trabajo individual, un lugar para los animales, el jardín, etc.

2. **Freinet Célestin** nació en los Alpes franceses, donde realizó labores de pastor siendo niño. Este hecho lo puso siempre en contacto con la naturaleza, con la tierra y con la gente en el seno de una familia humilde. Su origen campesino se influyó en toda su obra. Fue un maestro de pueblo, lo que le confirió el valor de que sus propuestas nacen de la realidad escolar cotidiana. Plasmó en la escuela los principios de una

educación por el trabajo y de una pedagogía moderna y popular. Estipula, como base psicológica de su propuesta educativa, la idea de —tanteo experimental, considera que los aprendizajes se efectúan a partir de las propias experiencias, de la manipulación de la realidad que pueden realizar los niños, de la expresión de sus vivencias, de la organización de un contexto (de un ambiente) en el que los alumnos puedan formular y expresar sus experiencias. Otra consideración que se ha de contemplar es la funcionalidad del trabajo, crear instituciones que impliquen que el trabajo escolar tenga un sentido, una utilidad, una función.

3. Otra de las aportaciones es el principio de cooperación, el cual exige la creación de un ambiente en el aula en el que existan elementos mediadores en la relación maestro–alumno. Cooperación entre alumnos, alumnos–maestros y entre maestros; esta última con la finalidad de compartir experiencias y dialogar, poniendo en común los problemas y las posibles soluciones, siempre con el objetivo de mejorar las condiciones de la escuela popular.
  
4. Así la organización del aula ha de contemplar la participación de los alumnos en la construcción de sus conocimientos. La construcción práctica de ese ambiente educativo se realiza por medio de técnicas que se caracterizan por potenciar el trabajo de clase sobre la base de la libre expresión de los niños en un marco de cooperación. A parte de los representantes anteriormente tratados, hay otros más que influyeron notablemente en la formación y educación de los niños más pequeños.

## Arte infantil

Si nos propusiéramos la pregunta **¿Qué es arte infantil?** A distintas instituciones nos encontraríamos con diversas repuesta. La primera de ellas sería tal vez: desde la escuela nos diría que **es el resultado de un proceso de aprendizaje**. En palabra de **Freinet**, « diría exactamente que el niño **dibuja para aprender a dibujar**, es decir a copiar exactamente un modelo o realizar un croquis acotado y que **el dibujo profundiza la observación y cultiva el sentido del gusto**».

De entre las críticas que se pueden hacer desde las opiniones de psicólogo y pedagogía cabria empezar con que no todos los dibujos infantiles son manifestaciones de desajuste del pensamiento del niño y del adulto. Tal vez esa postura se mantiene apoyada por la ignorancia general que tantos educadores como los propios padres de familia, en ocasiones sobre el dibujo infantil.

Si partimos del hecho de que ninguna adquision ya sea manual, intelectual, social o moral se hace espontáneamente (**Freinet**) vincularemos también el acto del dibujo con un intento por conquistar una suerte de signo que colaboren en la adquision final de un lenguaje, un modo de expresión, diferente pero igualmente valido a cualquier otro.

### **Bases teóricas:**

Antes de adentrarnos en actividades lúdicas para la enseñanza recordaremos algunos conceptos.

**Juego:** Según Corominas la palabra juego procede del latín jocus "broma", "chanza", "diversión". El juego y la cultura van estrechamente unidos y su papel ha sido señalado repetidamente. Muchos psicólogos y antropólogos han dedicado estudios e investigaciones al juego.

**Schiller (1928:12)** con su famosa frase el hombre no está completo sino cuando juega nos llama la atención sobre el juego, **Huizinga (1968:37,65)** profundiza en el

estudio del mismo en su ya clásica obra **Homo ludens** (referente obligado para el juego) en la que hace las siguientes afirmaciones: el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego. Si el juego y la cultura van unidos, es lógico que sea un factor fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras porque forma parte de su patrimonio cultural, no solo en lo lingüístico sino en lo antropológico porque costumbres, ritos, fiestas, creencias... impregnan el habla de los pueblos. Practicar y conocer juegos es un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua puesto que nos introduce, desde el punto de vista didáctico, en habilidades necesarias en la sociedad actual como el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades, etc.

**Juego: Jean Chateau (1973:147) indica:** «El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo; la imaginación, la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte». El valor social del juego en general es asumido por casi todos los pensadores, como **Fingerman (1970:38)** que lo destaca: «El juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo se ejercitan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo con las reuniones, las fiestas y otros muchos actos de carácter popular».

Los psicólogos, especialmente los cognitivos, llaman la atención sobre el juego destacando sus valores psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico. El juego establece un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás. Jugar con el lenguaje implica una actividad de carácter lúdico. En ocasiones se trata de disfrutar con el doble sentido de las palabras, poniendo a prueba el ingenio como en las adivinanzas; otras veces, se trata de recitar algo rápidamente sin equivocarse como en los trabalenguas o simplemente aprovechar cualquier motivo para recordar o aprender retahílas, refranes, dichos... con los que poder

manifestar una superioridad memorística ante los demás o el mero goce de la palabra.

### **Importancia del juego:**

**Marina Yagüello (1983:12)** destaca la importancia de los juegos de lenguaje al afirmar: Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente... donde esta actividad se revela del todo es particularmente, en el juego. Juego de palabras, juego con las palabras, juego verbal bajo todas sus formas: retruécanos, jeroglíficos, charadas, lapsus burlescos de contraposición de letras, canciones infantiles para señalar a quién le toca hacer algo, adivinanzas, palabras compuestas, etc.; en resumen, todas esas manifestaciones de la palabra que testimonian entre los hablantes una lingüística innata, intuitiva, pues el jugar supone que se conocen las reglas y el medio de interpretarlas aprovechando la ambigüedad que caracteriza las lenguas naturales, así como la creatividad que permiten. Todo esto, nos lleva a considerar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de ELE porque sirve de base para fomentar la creatividad y poner de manifiesto la necesidad de lo lúdico seguida del placer que produce el juego y que, como afirma **Fingerman (1970:69)**, [...] hace que el juego se mantenga en pie, desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es el del triunfo y el del éxito.

### **Concepto de estrategia:**

Muchas y variadas han sido las definiciones que se han propuesto para conceptualizar las estrategias de aprendizaje (**véase Monereo, 1990; Nisbet v Schucksmith, 1987**). Sin embargo en términos generales, una gran parte de ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas o actividades específicas.

- Persiguen una finalidad.
- Son flexibles.
- Pueden ser abiertas y encubiertas (información privada o del grupo en juegos personalidad).
- Son actividades socioculturales aprendidas en contextos familiares, escolares y extra escolares

### **Tipos de estrategias:**

- Y se pueden definir como los procedimientos o recursos flexibles utilizados por el profesor para promover el aprendizaje como las siguientes:

- Estrategias para activar (o generar) conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los alumnos.

A partir de los juegos que conoce el alumno extranjero puede tratar de explicarlo oralmente, por imágenes o por escrito y ponerlos en práctica en el aula promoviendo la interacción entre iguales para facilitar la atención de los aprendices en las sesiones de juego.

- Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender. Son aquellas estrategias destinadas a crear o potenciar enlaces adecuados entre los conocimientos que ya posee el alumno y la información nueva que ha de aprenderse, asegurando con ello una mayor significatividad de los aprendizajes logrados, (ejemplo: fiestas para objetivos culturales). Según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas **(MCER)**: Las estrategias son un medio que utiliza el usuario de la lengua para movilizar y equilibrar sus recursos, poner en funcionamiento destrezas y procedimientos con el fin de satisfacer las demandas de comunicación que hay en el contexto y completar con éxito la tarea en cuestión de la forma más completa o más económica posible, dependiendo de su finalidad concreta (estos aspectos

están detallados en el apartado 4.5). **Monereo** define las estrategias de aprendizaje como:

[...] procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción (**o p. cit., p. 27**). Las estrategias de aprendizaje del alumno son definidas por **Oxford** como las decisiones concretas que adopta el estudiante a fin de que su aprendizaje sea más rápido.

- **Tipología de juegos.**

Hay tantas clases de juegos como de actividades, así hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y un largo etcétera, pero en general, podemos dividirlos en dos grandes apartados: libres o imaginativos y regulados o sistemáticos, cuya realización constituye un triunfo.

**Los juegos**, según El Plan Curricular del Instituto Cervantes (**1994:110-112**), posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales; los clasifica de la forma siguiente:

- **Juegos de observación y memoria:** los señala como muy indicados para una práctica controlada de léxico. Ejemplo: el poner objetos sobre una mesa, cubrirlos y recordar o describir sus nombres.

- **Juegos de deducción y lógica:** los señala como apropiados para practicar el pasado y apunta como ejemplo dar el final de una historia para que los estudiantes la completen haciendo preguntas. En realidad, pensamos que esta es más una técnica de creatividad, a la que podríamos sumar otras como dar el principio de una historia y que la completen, presentar una historia y que cambien el final, que

nombren a los personajes de otra manera, que propongan profesiones para ellos, que cambien la historia de época...

- **Juegos con palabras:** el Plan los propone para actividades orales y escritas, e introduce, como ya hemos dicho antes, trabalenguas, chistes, adivinanzas... Da el ejemplo del juego de la palabra encadenada, que es una técnica que está en la poesía española de autor y tradicional, como por ejemplo: esta es la llave de Roma y toma/ en Roma hay una calle/ en la calle hay una casa / en la casa hay un patio...etc.

A estos ejemplos podríamos añadir los juegos que plantea **Rodari** en su Gramática de la fantasía, entre los que destacamos el Binomio fantástico y La piedra en el estanque y los que acabamos de citar de variación de historias.

El juego con las palabras se puede tomar como base de un aprendizaje lingüístico porque en él están presentes la motivación, las metas, el enfrentamiento, la creatividad, las trampas y trucos y el placer de ganar. Un ejemplo de juego con las palabras podría ser a partir de la palabra lápiz.

El juego es una actividad indispensable para el niño, ya que es necesario para su desarrollo armónico y equilibrado. El juego en la niñez se basa en dos capacidades innatas: la imitación y la fantasía. El juego conlleva la imitación que el niño hace de todo lo que le rodea. La fantasía es la transformación que el niño hace de la realidad para adaptarla al juego. De los 0 a los 2 años, es difícil definir una etapa del juego, ya que el bebé, principalmente interactúa con su madre o el adulto a cargo del mismo, y sus relaciones sociales, no van más lejos de esto.

A partir de los **dos años y hasta los tres**, se puede decir que el niño se encuentra en una etapa de juego definida como juego solitario, porque aún tiene un marcado egocentrismo. Las actividades del juego en esta edad se basan en comportamientos repetitivos (sacar y guardar objetos, montar y desmontar juegos, etc.). Imita las conductas de los adultos pero sin entender su significado.

Entre los **tres y cinco años**, el niño añade imaginación y fantasía al juego imitativo. Aparece el juego simbólico, gracias a que el niño ya es capaz de ponerse en lugar de los demás (juega a médicos, etc.). Es en esta edad cuando los niños más utilizan su imaginación y creatividad a la hora de expresarse por medio del juego, y es aquí cuando los adultos, ya sean los padres, profesores o cuidadores, deben de brindarle al niño y a la niña, todos los medios necesarios para que pueda dejar volar su imaginación e ingenio. A pesar de que sus juegos son más elaborados, los niños cerca de los tres años aun no interactúan mucho con sus iguales, y en esta misma edad se encuentran en un juego paralelo, donde pueden estar muchos niños con el mismo material o juego pero, sin compartir significativamente con sus compañeros.

De los **cinco a los siete años**, aunque el juego continúa basándose en la imitación, ya incorpora a otros niños. En esta etapa el niño desarrolla la sociabilidad, se pasa a la etapa del juego cooperativo, donde se unen varios niños y todos aportan ideas o sugerencias valiosas. En el juego se juntan varios niños y se organizan, representando cada uno de ellos un papel determinado. Por último, a partir de los siete años, cuando se ingresa a la etapa de la escolarización, los niños ya participan en juegos regidos por reglas. La imitación pierde la importancia que tenía en etapas anteriores.

## **Creatividad**

### **Características de la personalidad creativa**

Suele caracterizarse a la persona creativa por ciertos rasgos, entre ellos los siguientes **(Muñoz, 1994:16), Guilford (1950)**

**Creatividad:** conceptualiza la creatividad como una forma de pensamiento, la cual se desencadena a causa del sujeto a un problema, en cuya solución se advierte la

existencia de ciertas características especiales de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

**Fluidez:** se considera la cantidad como un primer paso para llegar a la calidad. Se trata de multiplicar las alternativas sin hacer caso de las restricciones lógicas, sociales o psicológicas que nuestra mente nos impone habitualmente. Las personas creativas dan más respuestas, elaboran más soluciones, piensan más alternativas.

**Flexibilidad:** entendida como la capacidad de aceptar múltiples alternativas y de adaptarse a nuevas reglas de juego.

**Originalidad:** es fruto de una profunda motivación; se produce en un momento de inspiración, en el que se movilizan todas las fuerzas del individuo y surge la chispa, como resultado de las combinaciones que se realizan entre los distintos elementos intelectivos y la multi sensoriales.

**Elaboración:** Es el grado de desarrollo de las ideas producidas. La elaboración del pensamiento se demuestra a través de las riquezas y complejidad mostrada en la ejecución de determinadas tareas.

Hoy se sabe que la originalidad proviene de un proceso de constante análisis y de incesantes modificaciones, empezamos por la imitación y poco a poco modificamos nuestra manera de proceder. Capacidad de redefinición: se ha convertido en un baremo clásico a la hora de medir el pensamiento creativo y consiste en encontrar usos, funciones o aplicaciones distintas a las habituales.

Pretende acabar con la forma restrictiva de ver las cosas, agilizar la mente y liberarnos de los prejuicios que limitan nuestra percepción y nuestro pensamiento. Como vemos, la creatividad no significa en modo alguna falta de análisis, pereza mental o superficialidad, implica disciplina y significa trabajo, preparación, perseverancia, prácticas y ensayos.

Hay que ver la creatividad como un proceso durante el cual el creador se abre a una interrelación con los materiales de la experiencia, se deja invadir y no les impone una rígida ordenación previa. Mediante ella se establecen asociaciones nuevas, insólitas entre estructuras previamente disociadas, se cambian las normas, se invierte la estructura anterior y se generan nuevos cambios.

### **2.3. Etapas del proceso creativo**

Siguiendo a **Menchén Bellón (1998:43)** distinguimos varias etapas en el proceso creativo:7 preparación (acumulación de materiales supone un trabajo de aproximación, adquisición de ideas, conocimientos y material), incubación (es una fase inconsciente, un periodo de espera en el que el material acumulado debe sedimentar.), iluminación (la inspiración aparece y es el momento en el que estalla el acto creativo); la formulación (organización de las ideas en un sentido lógico); la verificación (una especie de autocrítica final en la que se revisa el valor del producto o hallazgo).

**Roger Von Oech** en *El despertar de la creatividad* (citado por **Gámez: 72**) ha descrito cuatro roles que asumen las personalidades creativas, roles estrechamente vinculados a las etapas que acabamos de recordar: el explorador (busca nueva información); el artista (convierte esa información en ideas nuevas); el juez (evalúa los méritos de una idea); el guerrero (transforma la idea en acción).

### **Factores que intervienen en el desarrollo de la creatividad**

Piaget al hablar de las diversas formas del pensamiento representativo (imitación, juegos simbólicos e imagen mental) como solidaria una de otra en la página 364 dice:

...Las tres evoluciona en función del equilibrio progresivo de la asimilación y acomodación – que constituyen los dos polos de toda adaptación - determinando el desarrollo de la inteligencia sensorio motora. Resulta así que lo más importante

no es la asimilación ni las acomodaciones actuales como tales, sino la representación cuya principal característica es la de errar basar lo inmediato aumentando las dimensiones en el espacio y en el tiempo del campo de la adaptación o sea evocar lo que sobre pasa al terreno perceptual y motor.

Carmen Balarte e Irma Céspedes (1998: 16) clasifican en psicológicos y en sociales los factores que pueden influir positiva o negativamente en el desarrollo de las capacidades creativas. Entre los primeros estimularán la creatividad: la tolerancia, la libertad, la flexibilidad, la búsqueda de lo novedoso, el pensamiento divergente, la capacidad lúdica y la capacidad de riesgo. Por el contrario, la inhibirán el miedo al ridículo o a las críticas, el temor a equivocarse, el perfeccionismo excesivo, el pragmatismo exitista, la aceptación de estereotipos y el temor a ser diferentes o a que lo sean los demás.

Entre los factores sociales que favorecen el pensamiento creativo se encuentran el aprendizaje a través de error y acierto, la flexibilidad frente a lo innovador, un ambiente fomentador del intercambio creativo, donde se valore lo intuitivo, lo lúdico, lo imaginativo, lo poético. Impedirán su desarrollo una excesiva disciplina formal, la rigidez intelectual, el apoyo exclusivo a lo racional y la presión que se genera por descalificaciones, ridículo o rechazo. Centrándose en el ámbito académico, **J. Muñoz (1994: 24).**

**Factores negativos las presiones conformistas** (hacer las cosas como siempre se han hecho o como las hace todo el mundo); las actitudes autoritarias en el aula (coartan el proceso de comunicación necesario para cualquier aprendizaje); actitudes burlonas inhiben la creatividad del mismo modo que el sentido del ridículo; la rigidez de un profesor (por ej., su falta de referencia a los sentimientos, nos radica en los sentimientos ayuda a crear un ambiente de participación y libertad, completamente necesarios para la creatividad); la excesiva exigencia de

la verdad puede provocar un recorte de los procesos, dejando de lado la creatividad.

Nuestra cultura siempre se ha decantado hacia el lado de la verdad, la racionalidad frente a la imaginación o la mentira; la intolerancia hacia una actitud de juego en relación con los contextos de enseñanza -aprendizaje frustra la creatividad. Un ambiente creativo, por el contrario, incentivará la curiosidad, fomentará la autoevaluación y el autoaprendizaje, buscará un clima de libertad, comunicación y afecto en el aula, pospondrá juicios sobre las personas y las ideas, promoverá la flexibilidad de pensamiento, motivará las preguntas y explorará la dimensión holística de las distintas situaciones.

### **Diferencia entre juego y actividades lúdicas**

La lúdica está compleja que no se puede definir en una sola frase la mayoría de los juegos son lúdico; pero la lúdica no solo se reduce a la práctica del juego esto es algunos autores han determinado. El juego plantea diversos autores más que la experiencia vivencia adquirida durante el tiempo de estudio se puede decir que el juego es innato en el hombre, hace parte de su naturaleza es una necesidad existencial.

**La creatividad y el juego** son formas de conocer, de conceptualizar y aprender. Están muy relacionadas como potencialidades del ser humano que se construyen culturalmente. Forman parte de la educación cuando se las valoriza integrándolas como parte del trayecto que el niño recorre en su socialización y aprendizaje.

Este enfoque conduce a un soporte educativo totalmente diferente al tradicional, o a los planteados por la tecnología educativa, con base en el conductismo, porque reconsidera la teoría y la metodología del pensamiento pedagógico y por lo tanto de la didáctica. No se toman aquí las prácticas cuantitativas, el pensamiento lateral o el divergente, las teorías de la recompensa o el reforzamiento positivo,

por considerarlas superadas. Estos estudios, de alguna manera, han contribuido al campo de la educación, sobre todo en lo que hace a planificación; pero respecto al juego y la creatividad.

**Dice Mihaly Csikszentmihalyi<sup>1</sup>, en el libro: Creatividad;** “El pensamiento convergente es medido por los **test de CI**, y entraña resolver problemas racionales bien definidos que tienen una sola respuesta correcta.

El pensamiento divergente, lleva a una solución no convenida. Supone fluidez, o capacidad para generar una gran cantidad de ideas, y originalidad a la hora de escoger asociaciones inusitadas de ideas.

Estas son las dimensiones del pensamiento que miden la mayoría de los test de creatividad y que la mayoría de los talleres de trabajo intentan potenciar” “El pensamiento divergente no es de gran utilidad, sin la capacidad de distinguir entre una idea buena y otra mala, y esta selección exige el pensamiento convergente” “Probablemente es verdad que, en un sistema capaz de conducir a la creatividad, una persona cuyo pensamiento sea fluido, flexible y original, tiene más probabilidades de ofrecer ideas novedosas. Sin embargo, sigue existiendo la sospecha persistente de que en los niveles más elevados del logro creativo, la generación de novedad no es la cuestión principal.”

Dentro del campo de la educación tomamos en particular a la infancia, para señalar las características del juego y la creatividad, como formas fundamentales del desarrollo integral y de las necesidades de una implementación didáctica que las contemple. Mucho se ha teorizado sobre la importancia de la educación infantil, la artística y de la enseñanza a partir del juego, pero en la experiencia el estudio e implementación de estos.

## **Tipos de juego:**

### **¿Cómo clasificar los juegos?**

Cabe concebir distintos criterios de clasificación de los juegos. En el contexto marfiles, se ha considerado conveniente agrupar los juegos recurriendo a acciones comparables. El conjunto de los juegos y los juguetes inventariados se ha repartido pues con arreglo a las rúbricas siguientes:

#### **1. Prácticas lúdicas en las que intervienen juguetes<sup>1</sup>**

##### **Caza y pesca**

Automóviles

Juguetes del mundo técnico

Muñecas - figuras - estatuillas

La casa y su mobiliario

Animales

Ornamentación - disfraces

Instrumentos de música

#### **2. Juegos de habilidad<sup>2</sup>**

Juegos de lanzamiento

Juegos de construcción

Juegos de desplazamiento

#### **3. Juegos de movimiento**

Carrera - persecución

Escondite

Saltos

Lucha

Colupio

#### **4. Juegos de ingenio**

Juegos de atención

Juegos de control

Juegos verbales

Adivinanzas

Juegos de cálculo

### **5. Juegos dramáticos**

Pantomima

Juegos rituales

### **6. Juegos cantados**

Cantos acompañados de movimientos (manos-piernas)

Cantos con mímica

Cantos en coro

Juegos cantados con guijarros

### **Cantos escolares**

#### **1. Dados Juegos de azar**

Acertar

Seleccionar al azar

Ordalías

### **8 - Cuentos**

### **9 –Danzas**

### **Las fichas de clasificación**

Los juegos se han registrado en fichas. En el anverso se anotan el número de orden, el número de juego, la categoría lúdica, el origen étnico y finalmente una descripción del juego. En el reverso, la ficha se descompone en varios elementos: los jugadores, la partida, la función lúdica<sup>3</sup> y el origen de la información.

Juego y juguetes en la vida del niño Si bien en Costa de Marfil el niño construye casi siempre sus propios juguetes, casi nunca lo hace antes de la edad de siete

años. Cuando es pequeño recibe un chupete de madera que se le ata a la muñeca y después una especie de andaderas que le permiten mantenerse en pie y avanzar antes de haber aprendido completamente a andar. Se le dan sonajeros o pelotas para que las manipule o las acaricie.

Después, hacia los dos o tres años, empezarán los juguetes empujados o arrastrados: automóviles, aviones. La niña recibe una muñeca, una mano de mortero y trozos de tela para hacer vestidos; hacia los cinco o seis años puede observarse a los niños jugando a cazar con escopetas de corteza de palmera o de rafia ; a esa edad los niños conocen las hojas y los frutos y pueden hacerse cinturones, pulseras, sombreros, etc. Fabrican también objetos de barro.

1. Estos juguetes suelen ser fabricados por los propios niños con materiales locales: madera, bambú, arcilla, alambre, latas de conservas.
2. Estos juegos pueden practicarse con medios auxiliares como trozos de madera, guijarros, trapos.
3. En el sentido en que la entiende **Roger Caillois (véase p. 6 )**. La fase siguiente es la de la caza y la pesca, la talla de objetos en madera o bambú, el descubrimiento de los principios tecnológicos elementales.

Este progreso encuentra su apogeo hacia los doce o trece años, cuando el niño es capaz de hacer ruedas, torcer hierros, cortar con una hoja de afeitar, en una palabra realizar juguetes perfeccionados que corresponden a sus ambiciones. Pero no hay que perder nunca de vista que la función del juguete se sitúa tanto en el nivel simbólico como en el tecnológico y que un juguete de fabricación aparentemente sencilla puede responder a los deseos y a las necesidades del niño lo mismo que un juguete de factura más elaborada.

Observaciones sobre algunos juguetes Los juguetes más corrientes y que interesan tanto a los más pequeños como a los preadolescentes son los que imitan el automóvil. Tirado con un cordel o más a menudo empujado con un palo,

lleva generalmente un volante y un dispositivo que permite dirigir las ruedas delanteras. Los mismos materiales naturales - madera, bambú, cortezas, granos, etc. - o recuperados - alambre, latas de conservas, cápsulas de botellas - sirven a los niños para reproducir medios de transporte (aviones, bicicletas) o los objetos más diversos de la tecnología occidental: máquinas de coser, magnetófonos, aparatos de radio o de televisión, cámaras fotográficas. Todos los elementos de la aldea, casas y mobiliario, son reproducidos en rafia o tallados en madera blanda, como lo son también los diversos animales del bosque, muchas veces articulados y movidos mediante un sistema de balanceo.

Los juguetes musicales son innumerables, muy rudimentarios, como el bidón de aceite o el tallo de papayo que se hace vibrar, o más elaborados como el arco musical o el xilófono tallado con cuidado en una madera especial. Los niños conocen también los árboles cuyos frutos dan un bonito sonido, la liana cuya semilla muy dura se utiliza para rascar. Las muñecas que se dan a las niñas son con frecuencia muy elementales: una calabaza bien redonda adornada con un collar y una braga, un manojito de hierba con raíces trenzadas para representar el cabello. La niña, por su parte, se encarga de vestir y adornar su juguete.

¿De dónde viene el saber técnico de los niños? Rara vez de los adultos, a quienes se invita a admirar el juguete terminado, pero que apenas participan en su fabricación. Cierta saber, sin embargo, se transmite por intermedio de los abuelos y de los tutores.

El aprendizaje escolar parece desempeñar un papel más bien negativo. Fascinados por la técnica que observan de lejos, los niños pierden a veces su habilidad manual cuando la escuela les permite desarrollar más los instrumentos que son el lenguaje y los conocimientos teóricos. De todas maneras la escuela sigue siendo un foco de creatividad manual, a condición de no esforzarse en desviar sus finalidades primordiales. La escuela, en todo caso, favorece el

descubrimiento de materiales y modelos nuevos, así como el enriquecimiento del patrimonio cultural mediante el cruce de las etnias.

En el aprendizaje de las técnicas del juguete, el papel esencial corresponde a los grupos de edad anteriores, que enseñan a los más jóvenes y construyen para ellos los juguetes que éstos a su vez fabricarán más tarde. Procedimiento de fabricación de un automóvil de alambre Aunque los materiales utilizados sean naturales o materiales de desecho recuperados, el niño se sirve habitualmente para sus realizaciones de instrumentos “verdaderos”, manipulados con gran habilidad y evitando todo accidente. A título de ejemplo, he aquí la ficha técnica de construcción de un automóvil de alambre:

## **MATERIALES DE CONSTRUCCION**

### **Selección y origen de los materiales:**

Alambre utilizado en las cercas, caucho de cámara de bicicleta piedra, martillo, machete, alicates, tijeras, hoja de afeitar torsión del alambre con la mano o con ayuda de un martillo, ligadura de los extremos del alambre con tiras de caucho cortadas con las tijeras.

### **Fases de la construcción:**

Construcción básica: chasis y carrocería obtenidos con alambres torcidos y ligados; sistema de suspensión y ruedas: las ruedas se obtienen enrollando el alambre en torno a una lata de conservas. La fijación del bloque “ruedas - eje” y del volante se realiza mediante un gancho de alambre. Montaje del volante: El volante está constituido por un largo alambre recto con frecuencia más grueso, fijado por un extremo en gancho entre dos anillas de caucho y al que se da en el otro extremo la forma circular del volante propiamente dicho.

## **Aportes de las arte a la educación**

Por naturaleza, el ser humano es creador y para poder comunicar y expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos recurre a una diversidad de lenguajes que emplean diferentes símbolos y códigos que representan, organizan y agrupan significados y significantes: notaciones musicales, paleta de colores y alfabetos, entre muchos otros más. A través del arte las ideas, emociones, inquietudes y las perspectivas de ver la vida se manifiestan por medio de trazos, ritmos, gestos y movimientos que son dotados de sentido.

El arte se hace presente en la vida de cada persona y se comparte de maneras diversas. Propicia la representación de la experiencia a través de símbolos que pueden ser verbales, corporales, sonoros, plásticos o visuales, entre otros.

De esta manera, impulsar la exploración y expresión por medio de diversos lenguajes artísticos para encontrar aquello que no solo hace únicos a los individuos, sino que los conecta con una colectividad, resulta fundamental en la primera infancia, puesto que lleva a establecer numerosas conexiones: con uno mismo, con los demás, con el contexto y con la cultura. De esta manera, el arte, desde el inicio de la vida, permite entrar en contacto con el legado cultural de una sociedad y con el ambiente que rodea a la familia.

Contemplar el arte como una actividad inherente al desarrollo infantil contribuye a evidenciar que posee un carácter potenciador de creatividad, sensibilidad, expresividad y sentido estético. Al enseñar canciones para que las niñas y los niños se queden quietos o callados, proponer guías para aprender a colorear sin salirse de la raya o usar títeres para enseñarles a comer, entre otras, se está desdibujando el sentido del arte, se instrumentaliza y se convierte en un medio utilitario para obtener resultados inmediatistas y tangibles que se alejan del sentido liberador y placentero, lleno de retos personales y grupales que este propicia.

El arte posibilita integrar las experiencias de vida con lo que sucede tanto en el entorno educativo como en los otros espacios en los que transcurre la vida de las niñas y los niños. De esta manera, las experiencias artísticas se convierten en formas orgánicas y vitales de habitar el mundo y contribuyen a evidenciar, por medio de diversas formas de comunicación y expresión, la necesidad simbólica que hace disfrutar la vida, contemplarla, transformarla y llenarla de sentido. Por esto la educación inicial se propone favorecer este contacto a través de acciones en las que se fomente el juego dramático, el acceso a una gran variedad literaria, el contacto con diversos ritmos y melodías y la expresión visual y plástica, así como a la participación de las niñas y los niños en los espacios culturales, de forma tal que el arte en la primera infancia se convierta en parte sustancial de la experiencia vital, de la construcción de la identidad y del desarrollo integral.

El contacto con el arte, tanto desde el punto de vista de su apreciación como de su creación, puede ser una poderosa herramienta de enseñanza para mejorar las habilidades de inteligencia emocional y la creatividad en nuestra vida cotidiana

### **El arte teatral en la edad escolar**

Lo más próximo a la creación literaria infantil, es la dramatización de los niños, el arte del teatro. Junto a la expresión literaria, el drama o representación teatral constituye el aspecto más frecuente y extendido de la creación artística infantil. Y se comprende que le guste a los niños, lo que se explica por dos aspectos fundamentales: en primer término, porque el drama, basado en la acción, en hechos que realizan los propios niños, une del modo más cercano, eficaz y directo la creación artística con las vivencias personales.

El drama, como forma de expresión de las impresiones vividas -dice **Petrova yace** hondamente en la naturaleza de los niños y encuentra su expresión espontáneamente, con independencia de los deseos de los adultos. El niño mimetiza las impresiones externas que percibe del medio que le rodea. Con la

fuerza de su instinto y de su imaginación, crea el niño las situaciones y el ambiente que no le proporciona la vida para improvisar impulsos emocionales (heroísmo, arrojo, abnegación). La fantasía infantil no se detiene en la esfera de los sueños, como sucede a los mayores. El niño quiere encarnar en acciones, en imágenes vivientes, todo lo que piensa y siente.

Resulta así que, en la forma dialogada de la representación teatral se refleja con la más plena claridad todo ese círculo completo de ilusiones de las que ya hablamos en el primer capítulo. Aquí, las imágenes creadas por elementos reales, encarnan y se realizan de nuevo en la vida real aunque de modo condicional; el anhelo de acción, de encarnación, de realización encerrado en el proceso mismo de la imaginación, encuentra aquí su realización más plena. El niño, que ve por vez primera un tren, dramatiza su representación, juega a que es locomotora, golpea, silva, tratando de copiar lo que ve y experimenta enorme satisfacción al hacerlo.

**Etapas del garabateo (los tres primeros años de vida del niño):** El primer registro permanente toma forma alrededor de los 18 meses de edad, y está representado por garabato, por lo cual se le llama la etapa del “garabato”, que tiene dentro de sí misma tres clasificaciones:

- La de los garabatos desordenados
- La de garabatos controlados
- La de garabato con nombre

Según Lowenfeld Britain, a partir de los 18 meses de edad y está representado por trazos sin sentido: el niño no parece darse cuenta realmente de lo que hace a veces puede incluso estar volteando para otro lado. No ha desarrollado aún ningún tipo de control muscular preciso garabateo empleando sus grandes movimientos.

### **Etapa pre esquemático:**

De los cuatro a los siete años el niño comienza a crear conscientemente ciertas formas que tiene alguna relación con el mundo lo que lo rodea. Los garabatos y el trazo pierden cada vez más su relación con los movimientos corporales, son ahora controlados y se refieren a objetos visuales.

**Etapa esquemática:** se sitúa dentro de los siete y los nueve años. Se define al esquema como concepto al cual ha llegado un niño respecto de un objeto y que repite continuamente mientras no haya alguna experiencia intencional que influya sobre el para que lo cambie. El esquema de un objeto representa el conocimiento activo del niño acerca del mismo, se refiere tanto al espacio y a las personas como los objetos.

**Etapa del realismo pictórico:** se localiza entre los nueve y 12 años. Durante esta época los niños constituye en la trama de lo más tarde será su capacidad para trabajar en grupo cooperar en la vida de los adultos. El descubrimiento tiene intereses similares; como el de compartir secretos y del placer de hacer cosas juntas es fundamental.

### **El dibujo en la edad infantil:**

El dibujo, como ya advertimos, constituye el aspecto preferente de la actividad artística de los niños en su edad temprana. A medida que el niño crece y se acerca a la adolescencia, empieza, por lo general, a apartarse y desilusionarse del dibujo.

**Luquet**, al escribir sus investigaciones acerca de los dibujos infantiles, situaba este enfriamiento entre los 10 y los 15 años, después del cual, según él, se renovaba la afición al dibujo entre los 15 y los 20 años, pero este nuevo impulso de la representación plástica lo experimentan sólo los niños mejor dotados artísticamente. La mayoría de los niños quedan ya de por vida en la actitud en que les sorprende, y los dibujos del adulto que nunca se dedicó a dibujar, se

diferencian muy poco en este sentido de los dibujos de niños de 8 a 9 años que termina el ciclo de afición al dibujo.

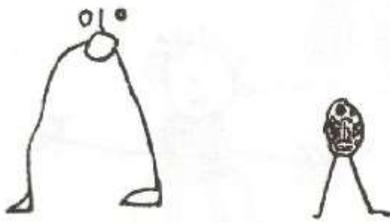
Estos datos demuestran que en la edad a que nos referimos, los niños dejan de interesarse por el dibujo y por lo general lo abandonan por entero. **Barnés**, después de analizar más de 15 mil dibujos infantiles, llegó a la conclusión de que esa edad de transición se encuentra entre los 13 y los 14 años.

Se puede asegurar -decía- que las muchachas a los 13 años y los muchachos a los 14 pierden audacia en la expresión y después de los 13 años muchos de ellos renuncian por completo al dibujo. Otros investigadores de este tema consideran también que hacia los 13 años, a la madurez sexual, los niños experimentan cambios en sus aficiones.

Esta apatía de los niños hacia el dibujo, viene en esencia a encubrir el paso del dibujo a una nueva fase superior de desarrollo que es accesible a los niños con estímulos externos favorables como, por ejemplo, si reciben clases de dibujo en la escuela, si encuentran en la casa modelos artísticos, o si poseen dotes extraordinarias para este tipo de arte. Para comprender el salto que experimenta el dibujo infantil en este periodo convendrá señalar en sus rasgos generales el camino de desarrollo del dibujo en el niño. **Kerschensteiner**, después de llevar a cabo sistemáticas experiencias con los dibujos infantiles, divide en cuatro etapas la totalidad del proceso de desarrollo del dibujo infantil.

Si dejamos aparte el periodo de los palotes, garabatos y expresión amorfa de elementos aislados, y empezamos directamente por la etapa en que el niño empieza a dibujar en el pleno sentido de la palabra, situaremos al niño en el primer escalón, o en el escalón de esquema, en que el niño representa en forma esquemática objetos muy lejos de su aspecto verdadero y real.

Al dibujar un hombre suele limitarse a representar la cabeza, las piernas, a veces los brazos y el cuerpo, y con ello termina la representación de la figura humana.



Es lo que suele llamarse cabeza-pies es decir, seres esquemáticos representados por los niños en lugar de figuras humanas.

El aporte de las artes a la educación las ha llevado al currículo escolar. Las artes juegan un papel muy importante para el desarrollo del pensamiento lateral o alternativo, sin el cual tanto hombres y las mujeres de ciencias como la demás personas en sus actividades cotidianas, no contaron con la suficiente herramientas intelectuales para descifrar el mundo que nos rodea y encontrar los nuevos senderos de un desarrollo integral.

El psicólogo **Rudolf Arheim** afirma que: “Las artes – la literatura, las artes visuales, la música, la danza el teatro– son los medios más poderosos de que dispone nuestra cultura para dar intensidad a las particularidades de la vida.

De esta manera las artes acrecientan el conocimiento”, hay que agregar así también la expresión artística, enriquece nuestra percepción de vida. La expresión artística en la escuela es un agente primordial en el desarrollo de la mente y es la oportunidad que niñas y niños tienen de explorar y crecer en su humanidad y comprender la de los demás.

### **Fundamentos y perspectivas en educación artística**

Dibujar, pintar, cantar, bailar, dramatizar, escuchar cuentos y poesías, jugar... Son prácticas habituales en las escuelas infantiles desde sus orígenes. **Fröebel, Montessori, las hermanas Agazzi y Decroly**, por nombrar solo a los primeros pedagogos, sentaron las bases para una didáctica en la que a lo largo del día escolar se alternaban actividades y ocupaciones que se conjugaban con otras más cercanas a la escolaridad básica.

El lugar del juego y la expresión fue prevalente desde el surgimiento del Nivel. Tanto, que incluso las prácticas más emparentadas con la clásica idea de trabajo escolar, muestran una tonalidad particular al configurarse desde el juego y la expresión (**Sarlé, 2006**). Ciertamente, la perspectiva desde la que se abordaron las disciplinas artísticas en la educación infantil ha variado a lo largo de los años.

Como como se refiere en esta investigación, existen posturas más tradicionales o de vanguardia, centradas en las disciplinas o en el desarrollo infantil, con una mayor o menor directividad por parte de los adultos a cargo, han orientado las iniciativas educativas y ofrecidas modelos de aproximación a los diversos lenguajes. Por esto, la intención en este capítulo es doble. Nos interesa presentar las experiencias que conforman la segunda parte del libro y, al mismo tiempo, abrir algunos interrogantes que nos permitan pensar las prácticas cotidianas en las escuelas infantiles y de los espacios de atención de niños pequeños donde los lenguajes artísticos se presentan y se expanden en propuestas potentes para todos.

### **La expresividad:**

Es la capacidad de manifestarse de declararse a sí mismo de ubicarse y afirmarse ante los demás y el entorno. La expresividad es la base de la sociabilidad. El ejercicio de la propia expresividad es un acto de comunicación humana y por lo tanto tiene una intencionalidad.

Desde que se introdujeron en la enseñanza los métodos activos-participativos, aprender- haciendo, se empezó a dar cavidad al aspecto creativo de la personalidad y valorar su importancia para el desarrollo de esta área. La expresión y la creatividad surgen cuando existe un ambiente de libertad, confianza y autoestima.

Es indispensable que las oportunidades de expresarse se den desde la infancia, para que el niño pueda ser mismo y no un producto previamente definido por la sociedad. Esto significa que el ambiente de libertad inicia en el hogar en las relaciones familiares, en las pequeñas decisiones que el niño puede tomar y en el ejercicio de sus derechos fundamentales como persona. La historia de la humanidad nos expresa como hombres y mujeres se han , manifestado, para poder tener libertad de expresarse y comunicar sus pensamientos y es que la libertad permite confiar en sí mismo, descubrir el potencial de cada individuo, lo que hay dentro de uno, lo que son capaz de dar y lo que quieras decir a otro.

Existen innumerable teoría a lo largo de la historia de la humanidad que intentan definir el arte , pero no hay un consenso ni una visión definitiva , porque el arte es una actividad humana determinada por lo cultural y por lo tanto , acepta varias definiciones como o culturas, se podría decir que el arte es el acto mediante el cual imita o expresa el hombre o la mujer lo material o lo invisible y crea imitando o fantaseando.

Conceptos, definiciones, teorías y perspectivas críticas acerca de la enseñanza y aprendizaje de las artes visuales: Educación Artística, Educación Estética, Aprendizaje Artístico, Creatividad, Percepción visual, Sistemas Reguladores de la Mirada, Patrimonio Cultural, Museos e instituciones artísticas, Creación Artística.

**Las teorías y modelos educativos en Educación Artística durante la escolaridad obligatoria a lo largo de la historia:** copia de láminas, educación por el arte, autoexpresión creativa, alfabetización y comunicación visual, modelos disciplinares, postmodernidad, cultura visual, cultura material e interculturalidad.

**Contemporáneas.** Los procesos de maduración en la percepción, creación, pensamiento estético, comprensión y razonamiento crítico en niños y niñas en edades escolares respecto de las imágenes y formas de creación visual y plástica

en las sociedades contemporáneas: Descripción, interpretaciones y perspectivas investigadoras.

**La construcción material de símbolos visuales:** Las especialidades clásicas: dibujo, pintura, cerámica, escultura, textiles, grabado y estampación, diseño y arquitectura.

**Los modelos contemporáneos de creación y los canales de difusión de imágenes visuales:** la fotografía digital, el video, el cine, la televisión, el teléfono móvil e internet: los límites del mensaje y la comunicación.

**Los lenguajes artísticos de las artes visuales:** La luz y el color en las artes visuales: el aspecto de las cosas.

Conceptos, técnicas y procesos de creación artística con cuerpos tridimensionales: texturas, volumen y espacio.

**Los símbolos y los significados de las imágenes visuales:** Poética visual y creación artística. La valoración y comprensión crítica de las producciones de sentido comunitarias. Las mediaciones y traducciones del arte contemporáneo.

**La creación de imágenes visuales y la creación de culturas a través de lo visual y material:** Descripciones visuales, explicaciones visuales y demostraciones visuales: la geometría, los sistemas objetivos de representación del espacio, la fotografía y el cine como instrumentos de documentación y las ilustraciones gráficas de los libros escolares para la infancia y la adolescencia. Relatos, narraciones, historias, ideales y creencias visuales y materiales: las presentaciones y representaciones de las sociedades humanas en las culturas populares. Los espacios urbanos, institucionales, públicos y privados. Los parques culturales, de atracciones y de consumo. Los cuentos, comics y revistas. Las artesanías, fiestas y folklores populares. Educación, diversión y goce estético, categorías morales y estéticas en las producciones visuales dirigidas a la infancia.

## MATRIZ DESCRIPTORES

Objetivo específicos	Preguntas de investigación	Descriptores	Técnicas de investigación	Fuentes de investigación
<p>Describir las actividades artística y de juego que realiza la docente para el desarrollo de la creatividad en los niños de multinivel</p>	<p>¿Cuáles son las actividades artísticas y lúdicas que realiza la docente con los niños y niñas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fomenta el desarrollo de la creatividad del niño y la niña.</li> <li>2. ¿De qué manera potencia usted la creatividad en de favor de las competencias propuestas?</li> <li>3. ¿Qué apoyo recibe usted para promover el arte infantil?</li> <li>4. ¿En qué ámbitos de aprendizaje se promueve el arte y</li> </ol>	<p>Entrevista Observación</p>	<p>Docente</p>

		<p>el juego infantil?</p> <p>5. ¿De qué manera podemos promover la creatividad a través de las artes y los juegos infantiles en los niños y niñas de educación infantil?</p> <p>6. ¿Considera el arte y el juego una estrategia para el desarrollo de la creatividad?</p> <p>7. ¿Qué apoyo recibe usted para promover el arte infantil?</p>		<p>Directora</p>
--	--	---	--	------------------

<p>Promover el desarrollo de la creatividad a través de la arte infantil y el juego en los niños de multinivel.</p>	<p>¿Cómo se puede promover el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿De qué manera potencia usted la creatividad en de favor de las competencias propuestas?</li> <li>2. Fomenta el desarrollo de la creatividad del niño</li> <li>3. ¿Cree usted que el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego estimula los procesos de aprendizaje en los niños y niñas?</li> <li>4. ¿El ministerio de educación considera dentro de su currículo el arte y el</li> </ol>	<p>Entrevista</p>	<p>Docente</p> <p>Directora</p>
---	--	--	-------------------	---------------------------------

		juego como un recurso de los procesos de enseñanza aprendizaje?		
Proponer otras actividades artística y lúdica que fortalecen el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de multinivel.	¿Qué actividades de arte y de juego se puede proponer para el desarrollo de la creatividad?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué actividades utiliza para desarrollar el arte y el juego en los niños y niñas de multinivel?</li> <li>2. ¿Qué actividades artísticas y de juego planifica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de multinivel?</li> </ol>	Guía de observación y entrevista	Docentes

		<p>3. ¿Propone a las docentes realizar nuevas actividades donde desarrollen la creatividad en lo niños de multinivel?</p>		Directora
--	--	---	--	-----------

## **PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN**

A través de este estudio se pretende promover y determinar la importancia del desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego desde la educación infantil y sobre todo al inicio de educación infantil ya que para la mayoría de los maestros es de gran preocupación la asimilación del proceso del desarrollo de la creatividad a través de la arte y el juego.

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo ya que no se puede medir cuantitativamente ya que este estudio trata de comprender las cualidades del fenómeno en estudio. Es descriptivo por cuanto señala cada acontecimiento en el salón de multinivel en cuanto al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación infantil, es de corte transversal porque ocurre en un tiempo determinado, durante el segundo semestre del año 2016.

Para la muestra se tomaron 10 niños y niñas de multinivel, la docente, directora y padres de familia.

El gobierno a través de ministerio de educación está promoviendo técnicas y estrategias de aprendizaje y evaluación de manera cualitativa, capacitando a maestros de educación infantil y a su vez acompañado el proceso de transición escolar que es una campaña con el fin de afianzar y mejorar la calidad de la educación.

## **V. ESCENARIO**

Esta investigación se desarrolla en centro escolar Paul P, Harry ubicado en el departamento de Managua, municipio de Managua, distrito dos, barrió Santana Sur, ubicado del cementerio general una cuadra arriba y dos al norte. En el aula de preescolar multinivel de centro escolar.

Se pudo observar que posee buena iluminación, una apropiada ventilación con 12 ventanales, como acceso dos puertas de madera, con sus respectivos portones, la estructura es de concreto, con cielo raso pintada las paredes de azul y blanco por dentro y por fuera, cuenta con un abanico, una pizarra acrílica blanca, un anaquel, pupitres, dos murales uno cívico y el otro informativo, hay un componedor y el abecedario ilustrado en el aula de clase.

Rutas para llegar a la escuela

115, 101, 133, 175, y 177.

Límites de la escuela

Norte = Barrio Santa Ana Norte

Sur = Taller de mecánica Pacheco

Este = Donde fue el cine Managua

Oeste = Centro de salud Sócrates Flores

El centro cuenta con servicios básicos de agua y luz.

## **VI. SELECCIÓN DE LOS INFORMANTES**

Para este estudio se seleccionó a los informantes partiendo de lo siguiente: padres de familia, maestro, directora.

Se seleccionó a la docente por ser quien se involucra directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Datos de población

El aula de multinivel se encuentra integrada por un total de 30 niños y niñas de los cuales tomamos una muestra al azar de 10 padres de familia, la docente de multinivel y la directora del centro.

## **X. CONTEXTO EN QUE SE EJECUTA EL E STUDIO**

El centro escolar publico Paul Harris fue fundado en 1968, por la empresa "aceitera corona" para beneficiar a los hijos de los trabajadores de esta empresa.

En 1972, firmó un convenio con el Ministerio de educación asumiendo el pago de los maestros la empresa los gastos de alquiler, agua, luz, premios para los mejores alumnos, canasta básica para los maestros y dos galones de aceite mensual para el personal docente y administrativo.

En 1992, la empresa sierra operaciones y la escuela pasa hacer administrada totalmente por el ministerio de educación.

En el año 2001, el club rotario Managua Tiscapa apadrina la escuela, consiguen la donación de terreno pequeño y construyen tres pabellones de dos aulas cada uno brindando a la comunidad estudiantil la higiene escolar necesaria para desarrollar la enseñanza aprendizaje en los alumnos; y por tal razón hasta el día de hoy lleva el nombre de Paul Harris fundador del club rotario (norte-americano

## **XI. ROL DE LOS INVESTIGADORES**

Los propósitos planteados en educación inicial favorecen y contribuye al desarrollo de la creatividad a través de la arte y el juego en los niños y niñas del multinivel de 3 a 5 años. Potenciando el desarrollo personal mediante la confianza, seguridad, iniciativa, autonomía, identidad, autoestima, expresión y creatividad propiciando ambientes humanos y físicos aptos a las particularidades de los niños y niñas.

Como investigadores realizamos nuestro trabajo investigativo sobre el desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego en multinivel, buscamos información de la teoría que aportan al cumplimiento de nuestros objetivos, validando de esta manera nuestra investigación, redactamos dicha información, aplicamos instrumentos tales como: observación, entrevista, a nuestras fuentes de información, analizamos los instrumentos y ordenamos el trabajo.

Durante este proceso adquirimos experiencias significativas que serán de gran utilidad a lo largo de nuestra profesión como docente y de esta manera mejorar nuestra calidad humana brindando calidez durante los diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje en los diferentes contextos donde se desarrollan nuestros actores sociales como parte transformadora siendo de esta manera agentes de cambios.

## **XII. ESTRATEGIA PARA RECOPIRAR INFORMACIÓN**

Se seleccionaron las estrategias siguientes:

Observación de los procesos de enseñanza aprendizaje, la integración de los niños en este proceso de enseñanza aprendizaje los cuales les permite el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego, entrevista, análisis

Entrevista, guías de observación a la docente, niños, padres de familia y directora.

## **XIII. CRITERIO REGULATIVO**

El criterio utilizado para esta investigación es la triangulación de la información con el propósito de confrontar las respuestas brindada por cada uno de los actores involucrados en dicha información.

#### **XIV. ESTRATEGIA QUE USARON PARA EL ACCESO Y LA RETIRADA DEL ESCENARIO**

Las estrategias que se utilizaron para el proceso y la retirada del escenario: se solicitó permiso a la directora luego nos presentamos con la docente en donde conversamos y entramos en familiarización y nos presentamos con ella y nuestro propósito de conocer el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego.

#### **XV. TÉCNICA DE ANÁLISIS**

Para este estudio se seleccionó los informantes partiendo de lo siguiente: padres de familia, maestro, directora.

Seleccionamos a la docente por ser quien se involucra directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Datos de población

El aula de multinivel se encuentra integrada por un total de 30 niños y niñas de los cuales tomamos una muestra al azar de 10 padres de familia, la docente de multinivel y la directora del centro.

#### **XVI. TRABAJO DE CAMPO**

Para llevar a cabo nuestro trabajo primeramente se seleccionó la línea de investigación del cual surgió el problema a indagar, cuestiones de investigación que nos dieron la pauta para elaborar nuestros propósitos generales y específicos. Para fundamentar el trabajo indagamos documentaciones y páginas web que argumentaran el estudio.

Además se elaboró observaciones a niños y niñas de multinivel, docentes en diferentes momentos, entrevistas a docente, padres de familia, directora por medio del cual obtuvimos información que nos permitió argumentar dicha investigación.

## XVII. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1. Describir las actividades artística y del juego que realiza la docente para el desarrollo de la creatividad en los niños de multinivel.

Para poder describir las actividades artísticas y juego se realizó entrevista a la docente, directora, padre de familia además se aplicaron observaciones en los diferentes momentos: Durante la entrevista la docente expresó que ella utilizaba el canto y el coloreó en hoja de



aplicación como una herramienta para el desarrollo de la creatividad y que hasta hoy le ha funcionado. Sin embargo logramos observar que el canto la docente no lo utiliza como una herramienta de enseñanza aprendizaje sino más bien como una forma rellenar espacio, sin tener un propósito, a la vez las hojas de aplicaciones siempre son dirigidas por la docente donde les orienta lo que debe y tiene que hacer, sin dejar al niño la oportunidad de expresar sus emociones, quitándole libertad para colorear libremente, para que ellos puedan desarrollar la imaginación y la creatividad. Esto les va a permitir desarrollar sus capacidades creativa, intelectuales, motora, afectiva, social, cognitiva; siendo esto las bases del aprendizaje e impulso placentero, que le permita desarrollarse de forma integral sus diferentes habilidades.

La directora manifiesta que todo docente de educación infantil debe utilizar como estrategia actividades que promuevan el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego ya que esto permiten el desarrollo del ser humano en sus diferentes etapas progresivas a lo largo de su vida.

El padre de familia piensa que la docente debe motivar e integrar en más actividades a los niños y niñas del multinivel de preescolar.

Según Piaget critica a la educación tradicional que considera al niño un hombre pequeño o incompleto al que hay que instruir, modelar, informar, para identificarlo lo más rápidamente posible con el adulto. A demás de no tomar en cuenta la evolución natural encierra una desvalorización de la etapa de la infancia considerándola un tiempo de preparación para la madurez, más que un momento del desarrollo humano tan importante como la adolescencia la adultez o la senectud, con sus característica e intereses propios.

Es necesario considerar el rol formativo del juego y el papel de la creatividad en la vida del hombre y particularmente en la infancia como un momento decisivo para el futuro del individuo a partir de esta visión que los estudio de Piaget, son una base para analizar la importancia de la creatividad de manera general y en particular en la educación artística entendiendo a esta como parte de la formación integral.

Según María Montessori el educador debe organizar el ambiente; poner al niño en relación con el ambiente; dirigir la actividad del niño y ayudarle cuando sea preciso, casi siempre de forma indirecta. Su intervención deber ser discreta, prudente y respetuosa. No impone, sino que guía, orienta y vigila.

2. Promover el desarrollo de la creatividad a través del arte infantil y el juego en los niños de multinivel.

Para poder referir las actividades que promueve en desarrollo de la creatividad a través del arte y en el juego en los niños de multinivel se realizó entrevista a la docente, directora, además se aplicaron observaciones en los diferentes momentos:



Durante la entrevista la docente expreso que lo fomentaba en todo momento , de acuerdo a los ámbitos de aprendizaje, según los contenido, y de la manera que lo realizaba era mediante cantos, y el coloreo, en las actividades del centro escolar participaban los niños con canto de acuerdo a la efeméride del mes. Por ejemplo en mes patrio los niños cantaron “Que linda es Nicaragua” colorearon la bandera de Nicaragua. A demás expresaba no utilizar mucho el juego para evitar que los niños y las niñas se descontrolaran en el aula de clase ya que se inquietan mucho.

En nuestra observación en los diferentes periodos de clases logramos percibir que la maestra en si no hace actividades que le permita al niño tener libertad para el desarrollo de la creatividad a través del juego ya que no realiza ningún tipo de juego. La maestra se enfoca más en lo que es el canto y las hojas de aplicación sin tener un propósito de dicha actividad

La directora expresa que el desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego en lo niños de multinivel es un desafío fundamental para la docente que tiene en sus manos los procesos evolutivos de cada uno de los niños y niñas impulso progresivo de sus actitudes, habilidades, capacidades que les permitan enfrentar y resolver problemas con originalidad utilizando el pensamiento diferentes capaces de reflexionar de manera espontánea.

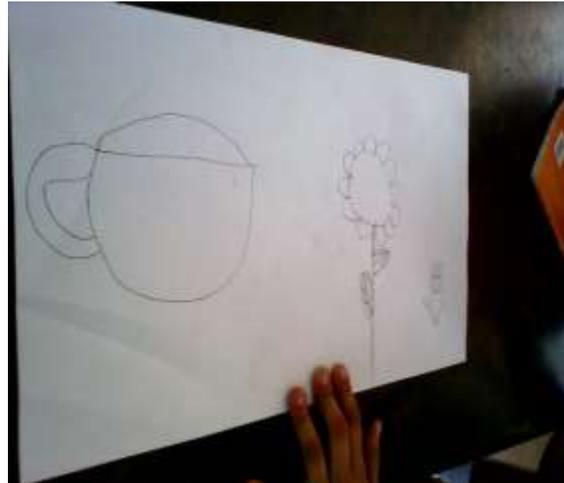
Los padres de familia mencionan que los niños y niñas deberían de hacer más actividades que le estimule el aprendizaje y lo mantenga más ocupado.

Según Rosa María Espriu Vizcaíno aborda el estudio de la creatividad como base de la educación infantil. En su opinión, el medio más adecuado para desarrollar esta actitud es la actividad artística, en sus expresiones plásticas oral y corporal. Destaca la importancia de que el maestro, educador o padre de familia propicien ambientes sociales y educativos flexible, es decir con las condiciones necesarias para que el niño se sienta confiando y puede manifestar espontáneamente su capacidad creadora, sobre todo para detectar, enfrentar y resolver problemas con originalidad utilizando el pensamiento divergente.

**Según Roger Von Oech** en El despertar de la creatividad (citado por **Gámez: 72**) ha descrito cuatro roles que asumen las personalidades creativas, roles estrechamente vinculados a las etapas que acabamos de recordar: el explorador (busca nueva información); el artista (convierte esa información en ideas nuevas); el juez (evalúa los méritos de una idea); el guerrero (transforma la idea en acción).

3. Proponer otras actividades artísticas y lúdicas que fortalecen el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de multinivel.

Durante el proceso de enseñanza aprendizaje se logró observar que la docente implementa pocas actividades que permita el desarrollo de la creatividad, ya que realiza actividades repetitivas y poco motivadoras para el interés del niño y la niña.



Darle un dibujo a un niño previamente elaborado no favorece el desarrollo de la creatividad, si bien es cierto puede desarrollar habilidades de motricidad fina, pero no está permitiéndole al niño y a la niña el uso de la imaginación, creatividad, originalidad, flexibilidad, estética, diversión y regocijo del niño al haber creado algo por sí solo.

Por lo que proponemos a la docente de multinivel que:

- Debe tener dominio de técnicas de expresión y comunicación que le permitan preparar un escenario artístico. (Elaboración de teatrín, títeres de materiales desechables y del medio)

- Ser capaz de tener un trato pedagógico con los niños y niñas y de comprender las expresiones infantiles. (Concurso de poesía, festivales artísticos)

- Cuando la familia, docente y encargados de la educación del niño y niña trabajan en función del desarrollo de la creatividad esto facilita en los niños

y niña enfrentar nuevas situaciones, resolver problemas y conflictos a lo largo de la vida.

-Siendo el juego una actividad primordial e importante en el desarrollo del niño y la niña este ha de tomarse en cuenta como una herramienta importante para el aprendizaje. El juego ofrece experiencia que responde a las necesidades específicas en las etapas de desarrollo.

-El juego en sus diferentes dimensiones: la cognitiva, social, afectiva va permitir el desarrollo de las destrezas en la etapa infantil, por lo que estaremos preparando a los niños y niñas para la educación básica.

.-Es imprescindible que esté dispuesto a ser agente de cambio de actitudes y capacitarse para que esto le permita brindar un mejor aporte a los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje de manera significativa.

Según María Montessori: El ambiente debe ser libre de obstáculos y dotados de materiales adecuados para que cada niño pueda desarrollar sus capacidades: El ambiente debe ser atractivo, diseñado y equipado para satisfacer sus necesidades

## CONCLUSIONES

La inclusión del juego en la programación curricular dentro de la educación infantil ofrece a los niños y niñas la oportunidad de desarrollar su creatividad; de afianzar su seguridad afectiva y la confianza en sus capacidades, estimular su capacidad y descubrir el trabajo en grupos con propósitos claros.

También se caracteriza por el sentido activo, práctico afectivo de los métodos, así como la formación de hábitos necesarios para el desarrollo integral que contribuyen a los aprendizajes de carácter significativos.

A pesar que el currículo contempla el juego como una estrategia de aprendizaje la docente hace poco uso de este para desarrollar habilidades sociales, cognitivas, afectivas y motrices.

1. A pesar que el currículo contempla el juego como una estrategia de aprendizaje la docente hace poco uso de este para desarrollar habilidades sociales, cognitivas, afectivas y motrices.
2. La docente debe aprovechar el material proporcionado por la dirección, los materiales de desechables y del medio ambiente para estimular el desarrollo creativo de los niños y niñas de multinivel en todo momento.
3. La capacitación brindada por parte de la dirección y ministerio de educación no lo está llevando a la práctica, tal vez sea por falta de actitud, interés hacia el buen desempeño de sus labores.
4. La docente no lo utiliza el canto como una herramienta de enseñanza aprendizaje sino más bien como una forma rellenar espacio, sin tener un propósito. Ya que el canto es una forma de expresar sentimientos y emociones que le permiten desarrollar diferentes habilidades corporales y expresivas.
5. No se evidencio que la docente implementara el juego como una estrategia de aprendizaje.
6. Para que los niños y niñas puedan descubrir la creatividad , no se debe abusar de las hojas de aplicación , hay que darle espacio para que crean su propio dibujo y lo coloreen con libertad e imaginación

## RECOMENDACIONES

Hay que reconocer que el desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego en el proceso de enseñanza de y aprendizaje es un gran reto, no solo por la falta de estructuración técnica, diseño y valoración de pertinencias, sino que también por las características del que aprende como del que enseña.

Valorando de una manera más amplia, que el camino brindado a los niños y niñas debe mejorar las condiciones para que no solo aprendan a desarrollar habilidades sino a emplear estas habilidades para comunicar sus vivencias, sentimientos y razonamientos para crear y brindar aportes positivos a las personas que comprende su núcleo social.

El desarrollo de la creatividad de las artes y el juego debe practicarse siempre en todo momento y lugar

Por lo que proponemos que:

### Directora:

- A la directora brindarle un mayor acompañamiento a la docente en donde pueda sugerir estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad.
- Continuar facilitándole los recursos didácticos los cuales le permiten a la docente poder preparar materiales educativos.

### Docente:

- Los maestros deben estar preparados y dotados de recursos o materiales didácticos, fichas didácticas que propicie el desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego infantil con éxito.

- Por lo que se propone la ampliación de esta investigación a la formulación y selección de juegos y actividades artísticas acordes al desarrollo de los contenidos y logros de aprendizajes en función de poder brindar estrategias que faciliten al docente el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje.
- Debe tener dominio de técnicas de expresión y comunicación que le permitan preparar un escenario artístico. (Elaboración de teatrín, títeres de materiales desechables y del medio ambiente).
- Ser capaz de tener un trato pedagógico con los niños y niñas y de comprender las expresiones infantiles (Concurso de poesía, festivales artísticos).
- Sensibilizar a la docente en la importancia de la integración a las capacitaciones continuas.
- Es imprescindible que esté dispuesto a ser agente de cambio de actitudes y capacitarse para que esto le permita brindar un mejor aporte a los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje de manera significativa.

#### Padres de Familia:

- Deben apreciar las pertinencias de integrarse a la comunidad educativa, realizando un trabajo mano a mano maestro-alumno-padre de familia-escuela para el desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego.

## **XVIII. BIBLIOGRAFÍA**

- Branda María (2006) PDF. El juego y la Creatividad en el desarrollo del niño
- Espriu Vizcaíno Rosa María(1993): El Niño y la Creatividad, Tría México
- Fundación Bernad Van Leer (1980). Juegos y actividades pedagógicas. Ministerio de educación. Dirección de educación preescolar
- García Blandón Anabel, Magaly Castiblanco García, Vicente Boliches. (2004), Caricia y Arte, Una propuesta para desarrollar la creatividad en niñas y niños de preescolar. Funarte Sacei The Children Noruega
- Jiménez Marisel Manuel Guerra (1980) Ejercicio y juego para mi niño de (0 a 3 años). Procep Piedra Santa Guatemala
- .Ministerio de educación primaria 2015. El juego como estrategia pedagógica.
- Moro Sánchez Celia (2004). Pasito a pasito. Tercer Nivel Preescolar Ministerio educación MINED
- Vygotsky, L.S. El papel del juego en el desarrollo del niño, revista de educación física: renovar la teoría y la práctica, núm. 66, pp.5-11.1997

# XXI. ANEXO

## MATRIZ DE ANALISIS

Preguntas	Docente	Director (a)	Resumen
¿Qué estrategia utiliza para desarrollar el arte y el juego en los niños? .	Canto y el coloreo	El docente debe de utilizar todas las estrategias que permitan el desarrollo creativo de los niños y niñas.	Logramos observar que el canto la docente no lo utiliza como una herramienta de enseñanza aprendizaje sino más bien como una forma rellenar espacio, sin tener un propósito, a la vez las hojas de aplicaciones siempre son dirigidas por la docente donde les orienta lo que debe y tiene que hacer sin dejarle al niño la oportunidad de expresar sus emociones quitándole libertad para la elaboración que le permita desarrollar sus capacidades creativa
¿Conoce algunas teorías que hablen de los beneficios para	Josefa Toledo de Aguerri	Piaget, Decroly, María Montessori Freud, Vygotsky entre otros.	Existe diferentes psicopedagogos que brindan grandes aportes a la

<p>fomentar la creatividad, arte y juego en favor del desarrollo infantil?</p>			<p>educación infantil los cuales consideran el desarrollo de la creatividad a través de las artes y el juego.</p>
<p>¿Cuáles estrategias podemos reconocer para el fortalecimiento y desarrollo de los procesos de enseñanza a través de las artes y el juego en los niños y niñas de educación infantil?</p>	<p>Cantos y juegos dirigidos</p>	<p>La expresividad comunicación, a través de las diferentes actividades lúdicas que le permitan al niño desarrollar sus diferentes capacidades creativas y libres de expresión.</p>	<p>Existen diferentes estrategias que permite estimular la capacidad creativa de niños y niñas, uno de ellos son los principios teóricos de Piaget.</p>
<p>¿De qué manera podemos promover el aprendizaje a través de las artes y los juegos infantiles en los niños y niñas de</p>	<p>En las participaciones de las diferentes efemérides del mes.</p>	<p>Motivando y estimulando cada una de las integraciones psicopedagógica del niño y la niña.</p>	<p>Tener en cuenta los aspectos relativos a lo origen y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas en la que se determina en gran medida los elemento genético</p>

educación infantil?			especialmente a la posibilidades innata de manifiesto.
Proponer a las docentes realizar nuevas estrategia donde desarrollen la creatividad en lo niños y niñas de multinivel.	Expresa que las estrategia que utiliza le han funcionado hasta el momento que son el canto y las hojas de aplicaciones	Expresa que la docente tienen que estar dispuestas al cambio de actitudes y reconocer que tienen en sus manos una gran labor como es el proceso de formación integral de cada uno de estos niños y niñas e integrarse en cada una de las capacitaciones las cuales le van a fortalecer sus conocimientos que le van a favorecer durante los diferentes momentos en su desempeño por mejorar la calidez y calidad educativa.	Debe tener dominio de técnicas de expresión y comunicación que le permitan preparar un escenario artístico. Ser capaz de tener un trato pedagógico con los niños y niñas y de comprender las expresiones infantiles. Ha de estar en condiciones de distinguir el comportamiento grupal específico de los niños y de interpretar pedagógicamente los procesos de grupo. Debe estar preparado para conocer su propio comportamiento y su

			<p>incidencia sobre el proceso de grupo.</p> <p>Es imprescindible que esté dispuesto a ser agente de cambio de actitudes y capacitarse para que esto le permita brindar un mejor aporte a los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje de manera significativa.</p>
--	--	--	---

**Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua**

**Unan-Managua**

**Facultad de Educación e Idiomas**

**Departamento de Pedagogía**



**Como estudiante de educación infantil de IV año, realizamos la presente entrevista con el propósito de recolectar información sobre el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego infantil.**

**Datos generales:**

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Nivel:** \_\_\_\_\_, **Experiencia laboral:** \_\_\_\_\_

**Nivel en el que ha trabajado:** \_\_\_\_\_

Docente

5. ¿Qué actividades utiliza para desarrollar el arte y el juego en los niños y niñas?
6. ¿Ha recibido algún taller con respecto al arte y juego infantil? ¿cada cuánto tiempo? ¿quien la ha impartido?
7. ¿Qué actividades utiliza para desarrollar el arte y el juego en los niños?
8. ¿Qué actividades artísticas y de juego planifica para desarrollar la creatividad en sus niños y niñas? ¿Involucra a los padres de familia?
9. Fomenta el desarrollo de la creatividad del niño
10. ¿De qué manera potencia usted la creatividad en de favor de las competencias propuestas?
11. ¿En qué ámbitos de aprendizaje se promueve el arte y el juego infantil?
12. ¿De qué manera podemos promover el aprendizaje a través de las artes y los juegos infantiles en los niños y niñas de educación infantil?

**Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua**

**Unan-Managua**

**Facultad de Educación e Idiomas**

**Departamento de Pedagogía**

**Como estudiante de educación infantil de IV año, realizamos la presente entrevista con el propósito de recolectar información a través del arte y el juego.**

**Datos generales:**

**Nombre:** \_\_\_\_\_ **Nivel:** \_\_\_\_\_,

**Experiencia laboral:** \_\_\_\_\_

**Directores:**

1. ¿Considera el arte y el juego una estrategia para el desarrollo de la creatividad?
2. ¿Qué apoyo recibe usted para promover el arte infantil?
3. ¿Cree usted que el desarrollo de la creatividad a través del arte y el juego estimula los procesos de aprendizaje en los niños y niñas?
4. ¿El ministerio de educación considera dentro de su currículo el arte y el juego como un recurso de los procesos de enseñanza aprendizaje?
5. ¿La escuela considera el arte y el juego fundamental en el proceso de enseñanza?
6. Propone a las docentes realizar nuevas actividades donde desarrollen la creatividad en lo niños de multinivel.

## Guía Observación

Objetivo:

Observar los métodos, técnicas y estrategias de aprendizaje que el maestro aplica en educación infantil en niños de tres a cinco años.

ASPECTO A OBSERVAR	si	No	Análisis de lo observado
Utiliza estrategia para desarrollarla creatividad a través del arte y el juego en los niños		•	La docente solo utiliza el canto y hoja de aplicación para desarrollar la creatividad.
Utiliza actividades artística implementa en su planes de clase y en que ámbito de aprendizaje		•	En su cuaderno podemos confirmar que la docente no utiliza actividades artísticas, en ningún ámbito de aprendizaje. Sin embargo solo canto para rellenar espacio.
Fomenta el desarrollo de la creatividad del niño		•	Lo fomenta de manera dirigida, por ejemplo a la hora del coloreo les dice el color del dibujo que deben

			de utilizar.
promueve la creatividad a través de las artes y los juegos infantiles		•	No lo hace debido a

## PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

ACTIVIDAD	OBJETIVO	ESTRATEGIA	RECURSO	OBSERVACIÓN
Juegos psicomotores (La rana)	Desarrollar el lenguaje corporal	En pareja o en grupo de 4 a 8 estudiantes. Se dibuja sobre un papel una rana con una gran boca abierta. Se recorta la boca de forma que resulte un agujero. Se pega entre dos sillas de manera inclinada, los jugadores tendrán que lanzar desde una distancia determinada una serie de pelotas que deben de ser introducidas en la boca de la rana.	Pelota de papel periódico,	(el diámetro dependerá de la edad del niño)
Juegos intelectuales(bingo)	Desarrollar la expresión corporal	Es similar al de la chalupa. El niño que juega o gana, dice una frase con ella y describe la figurita.	Hoja de cuadrícula con figuras, tómbola manual	Participan todos los estudiantes
Juegos de rondas	Permitir la relación y confianza entre tudiantes	Sol solecito  Sol solecito caliéntame un poquito por hoy, por		En estos juegos se goza, se canta , se ríe, salta etc. 76

		<p>mañana. Por toda la semana.</p> <p>Luna, lunera cascabelera cinco pollitos y una ternera. ¡Caracol, caracol! A la una sale el sol. Sale Pinocho tocando el tambor con una cuchara y un tenedor.</p>		
Cantos infantiles	Desarrollar Habilidades lingüísticas y de seriación	La gallina turuleca	Participan todos los niños y niñas	
Juegos con títeres	Desarrolla la creatividad y la expresividad	Se coloca un calcetín y se decora de acuerdo a los personajes y una vez terminado se empieza a jugar introduciendo la mano en el calcetín y listo.	Un calcetín, dos botones, pinceles, rotuladores o pintura acrílica y lana	Tienen que estar a disposición y alcance de los niños
Juegos tradicionales	Rescatar los juegos de recuerdos infantiles	Son juegos que aún perduran en nuestros recuerdos como los colores, nerón nerón, saltar cuerdas y otros	Espacio disponible	Todos participan

Juegos de roles	Desarrolla la adquisición de experiencias	El juguete debe ser deseado por el niño y niña y de acuerdo a la edad, sin diferencia de genero	Juguetes variados	Todos participan
Juegos de presentación	Desarrollar el lenguaje, la memoria y la atención	Se pregunta ¿Quién quiere ayudar al cartero? El docente escribe en la carta el nombre de cada niño y niña y empieza el juego junto al ayudante. Se hace uso del silbato y se saca de la bolsa la primera carta, el ayudante dice llevo carta para... y sale corriendo a entregarla	Bolsa de papel, silbato, flores hojas cartas	Participan todos
Juegos de imitación	Desarrolla la imaginación, los músculos grandes, el conocimiento de su cuerpo.	Formaran parejas, y uno de ellos será el espejo e imitara todos los movimientos que realice el compañero, después cambian de pareja y se repite la acción y cambios de pareja.	Los niños	Participan todos

Juegos sensoriales	Valorar la importancia de la vista, el vocabulario	Los niños expresan cualidades, empieza el docente diciendo veo, veo ¿adivina que veo? Niño: un lunar en la nariz, docente: busca en toda la sala de clase  Y así hasta que pasan todos	Niños y el espacio	Participan todos
Actividades pedagógicas	Aprender cosas nuevas.  Desarrolla hábitos de trabajo, concentración, audición, coordinación motriz,	El docente puede hacer uso de la siguiente actividad: este es mi sombrero. Entrecruzar los dedos de las manos sobre la cabeza, estos son mis anteojos, círculos con el pulgar y el índice de ambas manos para imitar la forma de los anteojos. Y así sucesivamente.	Niños y niñas espacio disponible	Participan todos los niños y niñas.

