



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### RESUMEN

El presente trabajo, tiene el objetivo de desarrollar una propuesta basada en el juego simbólico, la cual será llevada a la práctica a través de los patios pedagógicos; por lo tanto considero al juego simbólico como una estrategia fundamental para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de cinco años. Con la finalidad de sustentar y validar dicha propuesta, en la presente tesis se han recogido algunos elementos teóricos básicos fundamentados en las exposiciones y aportes de los autores respectivos; en una segunda parte se realizó el diagnóstico de la situación escolar con respecto al juego, para ello consideré la participación de los docentes, padres de familia y la observación directa de los niños y niñas. Los datos con los cuales se pudo contar, me permitieron la formulación de una propuesta de trabajo, que tiene como eje teórico fundamental el juego simbólico y como su producto tangible la conformación de un patio pedagógico, que permita a los niños y niñas poner en práctica su creatividad, dentro de un espacio adecuado.

### PALABRAS CLAVE:

Juego, juego simbólico, pensamiento creativo, niños de 5 años.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### ÍNDICE

#### CONTENIDOS

#### **Capítulo 1**

##### **Marco Teórico**

- 1.1 El Juego
  - 1.2 Tipos de Juegos
  - 1.3 Otros tipos de Juegos
  - 1.4 Características de Juegos
  - 1.5 Importancia y Valor del Juego en la Niñez
  - 1.6 Funciones de Juegos
  - 1.7 Juego y Educación
  - 1.8 Valor del Juego en la Niñez
  - 1.9 Definición del Pensamiento Creativo
  - 1.10 Capacidad Creativa y la Educación
  - 1.10.1 Relación entre Educación y Creatividad
  - 1.11 La Escuela Creativa
  - 1.12 El Juego Simbólico
  - 1.13 El Juego Simbólico y el Desarrollo de la Creatividad
- Conclusiones

#### **Capítulo 2**

- 2.1 **Diagnóstico**
  - 2.1.1 Análisis e Interpretación de Resultados
  - 2.2 Encuesta a Docentes
  - 2.3 Entrevista a Padres
- Guía de Observación
- Conclusiones



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### Capítulo 3

#### Propuesta

- 3.1 Justificación
- 3.2 El Patio Pedagógico
  - 3.2.1 El Material Recuperado; como un estímulo para crear, investigar, y experimentar
  - 3.2.2 Los Niños en el Patio Pedagógico
- 3.3 Contraste Metodológico en la Propuesta
- 3.4 Etapas de la actividad; su relación en el desarrollo del pensamiento
- 3.5 Rol del maestro
- 3.6 Informe Sobre la Puesta en Marcha de la Propuesta
  - 3.6.1 Referente Histórico
  - 3.6.2 Referente Teórico
  - 3.6.3 Actividades
  - 3.6.4 Descripción de las estrategias
  - 3.6.5 Alternativas de solución
  - 3.6.6 Resultados obtenidos hasta el momento

#### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Bibliografía Básica

Anexos



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**“EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS:  
INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO”**

**Tesis previa a la obtención del Título de  
Magíster en Educación y Desarrollo del Pensamiento**

**Autora: Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta.**

**Director: Magister Janet Zulema Alvear Vázquez.**

**Cuenca – Ecuador  
2010**



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Las opiniones expresadas  
en el siguiente trabajo  
son de responsabilidad de  
quien al pie suscribe.

**Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta.**



### AGRADECIMIENTO

*Agradezco a Dios, que día a día me regala el don de la vida,  
y la libertad de tomar decisiones que van en mi beneficio.  
A mis padres por creer en mí y darme la oportunidad de  
capacitarme para construir un mejor futuro de manera  
independiente.*

*Un profundo agradecimiento a mi Directora de Tesis Magister  
Janet Alvear V. por su imperecedero apoyo y asesoramiento para  
hacer realidad la presente obra, así mismo a mis profesores  
quienes con sus enseñanzas y consejos supieron inculcar en  
mi los conocimientos que hoy ostento.*

Rita Suarez Mendieta.



**DEDICATORIA**

*Es otro esfuerzo que lo dedico con todo mi profundo amor al ser que Dios me regalo, mi angelito quien con su ternura y su inocencia hace más extenso mi horizonte y los sueños más hermosos del alma mía, mi Danielita querida, mi fuerza, mi vida.*

*A mi esposo Pierino quien está siempre junto a mí, dándome su amor y apoyo en todo momento.*

*Una mención especial a mis padres Ángel y Rita quienes son pilar fundamental en la consecución de mis logros. De igual manera a cada una de mis hermanas, familiares, y amigos por su paciencia y porque siempre desean lo mejor para mí.*

Rita Suarez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### INTRODUCCIÓN

Como docente sé que el juego tiene gran importancia en el desarrollo físico y psíquico del niño y la niña; a través de cada actuación o acción que realizan como, correr, saltar, hablar, etc. se puede apreciar el valor que tiene el juego para el desarrollo integral del infante; la libertad y la espontaneidad que esto conlleva, permite crear y a la vez aprender inconscientemente; precisamente es en estos momentos cuando los sentidos se entrelazan para enriquecer la mente de manera relajada, manifestando estados de ánimo que provocaban estímulos sugerentes que se traducen en producciones valiosas (como por ejemplo el desarrollo del Pensamiento Creativo), lo que permite sacar el mayor provecho en nuestros estudiantes para ayudarlos a ser individuos felices y adaptados a la sociedad.

Esta capacidad de crear se pone de manifiesto al relacionarse con las sucesivas etapas de la formación de los niños en el ámbito educativo, donde cada vez se plantean necesidades de aprendizaje, que son imprescindibles conocer para determinar dónde dirigir la interacción a fin de desarrollar su pensamiento creativo, despertando en ellos el amor por las situaciones de aprendizaje y enseñándoles a desarrollar las habilidades más importantes (intelectuales, lógicas y de razonamiento) de hecho se sentirán estimulados a aprehender de la vida mediante los juegos simbólicos, que en la actualidad existen en una gran diversidad, los mismos que desarrollarán en los niños y niñas: la imaginación y la originalidad, potenciando además en ellos varias maneras de razonamiento y creatividad.

Ciertas actividades recopiladas en esta investigación se basan en el principio de que aprehender es divertido y que dista mucho de relacionarse exclusivamente con la memorización de datos, por el contrario, la adquisición de las habilidades permitirán al niño y la niña manejar las diferentes situaciones a las que se enfrenta de manera productiva y creativa.





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

El sistema educativo, en general, no se encuentra ajeno a este tema, por lo que considero necesario aportar con una estrategia novedosa de aprendizaje trabajada a través del “patio pedagógico” el mismo que se constituirá en el espacio apropiado para ejecutar los juegos simbólicos y a la vez ayudar al niño a fortalecer su pensamiento creativo relacionándolo con en diferentes áreas como: Lógica Matemática, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Psicomotricidad , Autoconocimiento, Arte, Creatividad, etc. contribuyendo de esta manera al desarrollo integral del niño y la niña.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

# Capítulo I

## Marco Teórico



## MARCO TEÓRICO

---

<<Déjame un niño hasta que cumpla siete años  
y te devolveré un hombre.>>

Piaget

Muchos trabajos sobre ésta temática, se han centrado en la aceptación o el rechazo de la inclusión del juego como facilitador del desarrollo del pensamiento; personalmente, considero que la relación juego simbólico – desarrollo del pensamiento creativo es muy amplia y ese es el análisis que pretende lograr esta investigación.

Muchas y variadas son las investigaciones sobre el tema del juego, pero contamos con pocos trabajos que reconozcan su especificidad de simbólico tanto en las aulas como fuera de ellas. Focalizar al ámbito de la educación sistemática, los aportes provenientes de diversos estudios, es condición necesaria para el diseño y puesta en marcha de metodologías y programas que se centren en este punto. La relación juego simbólico y desarrollo del pensamiento creativo es compleja pues incluye variables de diverso orden: pedagógicas, institucionales, culturales, sociales, etc. sin embargo, en la presente investigación me enfocaré únicamente a la dimensión: del juego simbólico como eje para el desarrollo del pensamiento creativo desde el cual se propone un abordaje posible.

Tomaré tres puntos que se consideran primordiales para abordar la relación juego simbólico – desarrollo del pensamiento creativo:

1. La definición de juego en general,
2. Definición del juego simbólico
3. La relación entre juego simbólico y pensamiento creativo.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### 1.1 EL JUEGO

Es importante mencionar que las experiencias de los niños y niñas son fundamentales ya que permiten la formación de las estructuras mentales en su desarrollo integral, tanto en lo afectivo como en lo intelectual; pues bien, se ha visto en la práctica profesional, que todo niño y niña hace de cualquier actividad un juego, no se sabría decir qué tiempo es el que ocupa para aquello, lo que es increíble saber es que, sin lugar a dudas, lo que para un adulto son actividades serias (el vestirse, caminar de prisa, comer etc.) para un niño o niña de cinco años es algo atractivo porque sencillamente lo transforma en divertido. Por ejemplo, cuando un niño en el momento de comer cambia la posición de la cuchara o juega con los alimentos, transforma esta actividad rutinaria en un experimento, o como cuando una niña en el momento de vestirse se pone la camiseta como falda y las medias como guantes, sin duda que su creatividad afloró y convirtió ese momento de su vida en juego.

#### ¿QUÉ NOS DICEN LOS QUE SABEN SOBRE EL JUEGO?

Varios son los autores que han realizado estudios acerca del juego y su importancia en el desarrollo de los niños y niñas, a continuación expongo los más representativos:

##### 1. Karl Groos

Uno de los primeros investigadores que realizó estudios formales fue Karl Groos, quien trabajó básicamente con animales, su teoría del juego se basa en el supuesto principal de que la función del juego es “la eliminación de los sentimientos hostiles y de miedo” y tiene como requisito básico la juventud. Groos marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a que lo define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir, el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos, que más tarde se desarrollarán y darán lugar a actividades como: cazar, comer, correr, etc., que le permitirán sobrevivir en su medio ambiente. Estos trabajos de



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

investigación en animales han servido como punto de partida para descifrar el papel del juego en la vida social del niño y la niña, considerando que hay que tomar en cuenta que los resultados de los modelos de animales deben tener diferencias biológicas y de allí psicológicas y hasta sociales en lo relativo con los seres humanos.

### 2. Jean Piaget

Otro autor importante que se refiere al juego es Jean Piaget y será necesario retomar sus estudios realizados por dos razones fundamentales:

1. Con el fin de ser consistente con el marco teórico
2. Porque su teoría es bastante completa, pues toma en cuenta al juego simbólico en su clasificación y la etapa evolutiva que involucra al niño y la niña de cinco años para el desarrollo de la creatividad.

Piaget (1990) establece la clasificación de los juegos a partir de tres estructuras:

- El ejercicio: La característica de los juegos de ejercicio es la de ejercer las conductas por simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes.
- El símbolo: En el juego simbólico, el símbolo implica la representación de un objeto ausente. Esta representación se sostiene, por un lado a través de la evocación por puro placer, de esquemas conocidos y por otro, por la aplicación de estos esquemas a objetos que no le sirven desde la simple adaptación. Es decir, el símbolo se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado - el significado -, con el objeto presente –el significante. Estas dos condiciones: la evocación por placer y la aplicación de esquemas conocidos a objetos inadecuados, permiten, para Piaget, el comienzo de la ficción
- La regla: Los juegos de reglas son considerados como“(...) la actividad lúdica del ser socializado. (Piaget, 1990:194). Son juegos de combinaciones sensorio - motoras (carreras, lanzamientos, puntería), o



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

intelectuales (damas, cartas, de recorrido) con competencia entre los participantes y regulados por un código transmitido por la cultura o producto de un acuerdo en el mismo grupo. En el caso del juego simbólico, por ser una de las cinco conductas de la función semiótica, interviene en el pasaje de la inteligencia sensorio – motora, sostenida en la acción motora, al pensamiento propiamente dicho, sostenido en la representación.

Para Piaget, el juego es una actividad que tiene un fin en sí misma. En ella no se trata de conseguir fines ajenos: el propio juego debe de ser un placer para el niño y la niña. El juego es siempre creativo y tiene que ver con lo intrapsíquico pero no es innato como tal, sino que necesitamos de otro para desarrollarlo, es por tanto netamente social.

### 3. Scheines

Otra autora que ha realizado importantes aportaciones con respecto al tema del juego es Scheines, (Scheines, 2007) sostiene que el juego es una actividad mágica como un ritual, que oculta y revela identidades. Discrimina la vida real de la ficción del juego, en la cual el jugador “adquiere una conciencia distinta de sí mismo”.<sup>1</sup> El juego para esta autora, es una actividad simbólica y reglada: simbólica porque se impone como otra realidad diferente a la existente que convoca modos de hacer y sentir propios y reglada, porque una vez que los jugadores han aceptado participar en un juego, su libertad “debe amoldarse a la legalidad libremente aceptada”. En síntesis, Scheines define al juego como una actividad espontánea, libre de aceptar o rechazar, que permite descubrir aspectos desconocidos de la propia subjetividad, sostenida en la ficción y separada del orden de lo útil.

Además la inclusión del juego en el ámbito educativo como instrumento para desarrollar la creatividad, la entiende como una re-dimensión pragmática del

---

<sup>1</sup> Scheines. (30 de septiembre de 2007). *www.juegoenlainfancia.com*. Recuperado el 28 de enero de 2009, de *www.juegoenlainfancia.com*: <http://www.juegoenlainfancia.com>



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

mismo. De esta manera, el juego abandonaría su condición de pasatiempo convirtiéndose en un instrumento eficaz. Afirma que “Este intento de encajar el juego dentro del sistema de utilidades y beneficios de la “vida real” escamotea su auténtico sentido: su esencia ontológica y existencial”. Esta trama conceptual acerca del juego no es apropiada para el ámbito educativo. Para aclarar este punto me centraré en dos aspectos: el orden de lo útil y la normativa institucional.

La escuela, como toda institución, está regida por normas, que ordenan las acciones de los que participan en ella, es decir la libertad individual está enmarcada en lo institucional. En la escuela la tarea es sostenida en la realidad y está organizada hacia el aprendizaje y la producción dentro del orden de lo útil (establecido por cada cultura), en donde lo espontáneo se enmarca en las normas y objetivos institucionales. Estas características de la escuela la convierten, según Scheines, en un espacio no propicio para el juego, considerando que no son propios del niño y la niña, sin embargo, considero que esa es precisamente la tarea de todos los docentes, buscar maneras para que el momento y el lugar de juego de un niño o niña logre alcanzar el objetivo planteado que es el de desarrollar la creatividad y, aun más allá, obtener una calidad educativa gratificante.

#### 4. Trigo Aza

Otra especialista en juego es Trigo Aza, (Aza, 2000) ella afirma que “Nacemos creativos, nacemos juguetones y la vida, las circunstancias, las “normas” nos van imponiendo poco a poco una forma de actuar “normal”, que bloquea ese espíritu lúdico base del desarrollo humano”.<sup>2</sup> Esta autora sostiene, que el paso del niño y la niña, desde el juego exploratorio a los juegos reglados, es indicador de un proceso de limitación de la capacidad lúdica, que en la edad adulta implicaría un bloqueo en la sensibilidad. Le otorga al juego un origen innato y contrapone esta actividad a lo requerido por lo social. En este último punto existe afinidad con la

---

<sup>2</sup> Aza, T. (13 de julio de 2000). *google*. Recuperado el 28 de enero de 2009, de [google](http://www.eljuegoenlainfancia.com): <http://www.eljuegoenlainfancia.com>



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

postura de Scheines, al reconocer en el juego una actividad de orden natural, que hay que preservar de las influencias de la sociedad, que aparece como polo opuesto. Para Trigo Aza, jugar por fuera de lo requerido por la sociedad es indicador de libertad y afirma que la función de aquellos dedicados a intervenir a través del juego debiera ser “Ayudar a la gente a redescubrir la risa, el placer, la alegría...”. Si esta debiera ser nuestra tarea, sería a partir de que la sociedad quita o altera la capacidad de un sujeto a experimentar estas sensaciones y afectos. Esta manera de pensar a la sociedad, implica también a la escuela, que terminaría siendo un instrumento para el progresivo bloqueo del “disfrute natural.”<sup>3</sup> Se recalca que, ese bloqueo del que habla Aza es provocado por los adultos, mas no por el lugar en que los niños y niñas juegan. Si una escuela tuviese un lugar apropiado para que niños y niñas se desenvuelvan libremente mediante el juego con toda satisfacción el desarrollo de potencialidades fuera óptimo, el problema radica en que los docentes no creamos ese ambiente.

### 5. Daniel Carbajal

Ha realizado investigaciones sobre el juego, él afirma que tanto los docentes como los estudiantes sufren de aburrimiento y de exceso de contenidos, y propone incluir el juego en la escuela como un modo de desarrollar el pensamiento y la creatividad, abriendo un espacio de discusión en términos de vínculo entre el aprendizaje y el deseo de aprender a aprender. Cuando Carbajal utiliza el término juego, se refiere a éste como una actividad espontánea.

### 6. Parra

Parra es otro de los autores que investiga la relación juego – escuela y señala que incluir al juego como instrumento didáctico es asignarle fines extrínsecos y objetivos de control. Esta afirmación lleva implícita una concepción de juego como

---

<sup>3</sup> Aza, T. (13 de julio de 2000). *google*. Recuperado el 28 de enero de 2009, de *google*: <http://www.eljuegoenlainfancia.com>





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

la de Scheines o Trigo – Aza, desde esta línea se entiende que el juego es libertad, espontaneidad y creatividad.

### 7. Rainer Buland

Rainer Buland (1996) es otro de los investigadores que se ha preocupado por ofrecer un fundamento teórico – científico, a la investigación sobre juego. La mayor dificultad que este autor encuentra, refiere a la imposibilidad de la definición, por ser el juego un término que agrupa hechos de multiplicidad fenomenal. Este aporte es ordenador al discriminar término y concepto, es decir, juego es un término que se utiliza para referirse a diversos fenómenos que implican conceptos diferentes. Para establecer un concepto debemos ubicar al término juego en un marco teórico, superando las definiciones en función de lo fenoménico.

Decir que el juego tiene una esencia, implica que ciertas características corresponden a todos los elementos que componen el término. (Wittgenstein, 1994) Afirma que “(...) Estamos acostumbrados a pensar que debe existir algo que le sea común a todos los juegos y que esta característica común justifique la aplicación de la denominación juego a los distintos juegos, cuando en realidad los juegos forman una familia, cuyos miembros tienen un parecido familiar”. A partir de aquí podríamos agrupar los juegos según sus semejanzas, formando diversas familias: juegos al aire libre, juegos deportivos, juegos de azar.

### 8. Vigotsky

Vigotsky (1998), es un autor que considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño y niña entran para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al sujeto de las determinaciones situacionales. “En el juego, las cosas pierden su fuerza



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

determinante. El niño y la niña pueden estar viendo algo pero actúan prescindiendo de lo que ven”. La situación imaginaria del juego enseña a sostener su conducta en el significado. Esta actividad proporciona un estadio transicional que dirige la evolución desde la acción regida por la percepción a la acción regida por el significado. Vigotsky considera al juego un factor básico del desarrollo tanto desde lo intelectual como desde lo social. Sobre este último punto afirma “(...) que en el juego el sujeto adopta la línea de menor resistencia, hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer y al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea...”. Considerándolo desde lo intelectual, afirma que el juego crea una zona de desarrollo próximo: mientras el niño y la niña juegan están por encima de su rendimiento habitual, resultando esta actividad un marco facilitador para cambios evolutivos.

En estas exposiciones, se está hablando de una actividad realizada:

1. Por decisión del niño
2. Regida por su propia organización intelectual
3. Relacionada con aspectos emocionales, sociales y creativos

Estas características no son asimilables al ámbito de la enseñanza, en el cual las actividades surgen, a partir de la decisión del docente, están organizadas y diseñadas por él, y en las que los aspectos emocionales deben quedar subordinados a la tarea escolar, esto quiere decir que el niño y la niña desarrollan el pensamiento creativo.

### 9. **Sigmund Freud**

Otra teoría psicológica que ha estudiado el juego es el psicoanálisis, éste ha enfocado al juego desde un punto de vista simbólico. Sigmund Freud enlaza el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz que se ponen los niños y niñas para ocultar la realización de sus deseos, lo que en el adulto



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

encuentra expresión a través de los sueños, en los pequeños se expresa a través del juego.

Para Freud el juego simbólico gobierna las actividades lúdicas de los niños y niñas, el juego no es más que la expresión misma del principio del placer, también reconoce que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resoluciones simbólicas de deseos conflictivos.

El juego tiene que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al sujeto. Al revivirlas en su imaginación, sin la presencia de los sucesos reales, el niño y la niña llegan a dominar la ansiedad que le produjeron originariamente como espectadores pasivos. Sometido a las impresiones que el mundo externo va dejando en ellos, niños y niñas se transforman en sujetos activos de su propia experiencia, disponiendo con el juego de un poderoso instrumento para la modificación de algunas de estas impresiones.

### 10. Jerome S. Bruner

Bruner define al juego como “un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y por lo tanto, de aprender en una situación menos arriesgada”<sup>4</sup> Según Bruner, el juego le permite al niño y la niña realizar una actividad sin preocuparse por los resultados de la propia acción. Solo concentrándose en la realización de la actividad el sujeto establece sus metas en función de sus posibilidades, sin verse presionado por la necesidad de alcanzar un objetivo que le produciría frustración de no lograrlo.

En el juego, el niño y la niña pueden alcanzar metas sin proponérselas y sin frustrarse si no las alcanzan, porque la propia realización de la actividad le resulta placentera.

---

<sup>4</sup> Frase que esta publicada en la Revista Novedades Educativas. Año 13. Nro 125. Mayo 2001.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### 11. Bakalár

Considera que la importancia del juego estriba en que ayuda a conseguir un equilibrio psicológico. El juego, como actividad humana específica, intensifica el autoconocimiento y desarrolla la creatividad.

### 12. Homo Ludens de Huizinga

Crea no sólo una clasificación del juego basada en el tipo de canalización que elige el impulso lúdico, sino la presentación conceptual acerca de las perturbaciones del juego. Plantea que: “La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita, son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto... El juego, aún bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductivo... Es una característica del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra”.

### 13. Froebel

Este autor maneja una teoría de la educación sobre el jardín de infancia (niños y niñas de cinco años) que se ha extendido a todo el mundo y fundamenta el renombre internacional de Froebel. Su teoría la aplicó además a la escuela y la puso en práctica en su Instituto General Alemán de Educación de Keilhau. La pedagogía de kindergarten (jardín de infancia) sigue siendo tema de intensos debates en Inglaterra y Japón. Sus materiales lúdicos, los “dones” y “medios de ocupación”<sup>5</sup> se difundieron en el siglo XIX por todo el mundo y junto con la pedagogía de *Montessori* y su material didáctico, representan el programa más eficaz y completo de estimulación pedagógica de niños y niñas de cinco años a través del juego.

---

<sup>5</sup> Froebel un educador que resalto mucho el juego en su gran proyecto del jardín de infantes.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

En la historia de la educación preescolar se reconoce a Friedrich Froebel como su precursor. En Alemania, durante las primeras décadas del siglo XIX, ofreció una alternativa para la instrucción de los niños y niñas pequeños al crear un método pedagógico específico para la educación de la infancia y una institución escolar que proporcionara un ambiente educativo complementario al ámbito familiar, pues identificaba que en el hogar los pequeños no estaban recibiendo una educación adecuada que favoreciera su desarrollo pleno y los preparara para la escuela.

La influencia y permanencia actual de la propuesta pedagógica de Froebel, en sus rasgos esenciales, se explica no sólo porque ofreció una forma definida de trabajar con los niños y niñas pequeños, sino por el gran valor que otorgó a la educación infantil. A lo largo de su tarea educativa, manifestó especial preocupación por la educación desde los primeros años de vida, pues concebía el desarrollo del hombre como un proceso continuo y progresivo; planteaba que cada etapa requiere que se favorezca el desenvolvimiento de las capacidades lo más plenamente posible, ya que sólo de esta manera se beneficia el desarrollo total de la persona. Froebel tuvo diversas experiencias educativas previas a la creación del jardín de niños y niñas propiamente dicho, en las cuales puso en práctica sus primeras ideas acerca de cómo educar a los pequeños, situación que le permitió perfeccionar sus planteamientos con base en los resultados obtenidos.

### 1.2 TIPOS DE JUEGOS

Muchos autores han tratado de clasificar a los juegos marcándolos así:

- **Karl Groos**

Formuló una clasificación basada en el **contenido de los juegos**:



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- a) La primera categoría se llama **“juegos de experimentación”**<sup>6</sup>: en ésta se agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.
- b) La segunda categoría llamada **“juegos de funciones especiales”**: involucra los juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

Pero el problema se presenta cuando pensamos en aquellos juegos que se pueden clasificar en más de una categoría. Por ejemplo el juego del trompo puede ser un simple juego motor, porque a pesar de jugar en compañía de otros niños su juego es individual. Pero, en los niños mayores es además un juego social, porque se toma en cuenta el juego de los demás y en ocasiones existen ciertas reglas que los propios niños establecen.

A partir de los elementos anteriores, podemos observar que el problema principal estriba en que los lineamientos de la clasificación son establecidos a priori, por lo tanto en el momento de ubicar los juegos en distintas categorías, es difícil que estos coincidan exactamente.

- **Stern**

Fue uno de los primeros investigadores que realizó una clasificación tomando como base el grado de complejidad del juego, es decir el grado de desarrollo mental que requiere el niño y la niña:

- a) La primera clase **“juegos individuales”**, involucra diferentes categorías:
  - **“Conquista del cuerpo”**: Esta categoría se refiere a aquellos juegos en los que el cuerpo es usado como instrumento o sea como motor de la acción (Valiño L. G., 2000).

---

<sup>6</sup> Esta clasificación fue tomada en una Revista Conceptos.(2000). Año 77 Nro. 2. Universidad del Museo Social Argentino.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- **“Conquista de las cosas”**: Aquí se ubican los juegos que permiten al niño y la niña investigar los objetos ya sea construirlos o destruirlos.

- **“Juegos de papeles”**: Son a través de los cuales niños y niñas representan diferentes personajes o cosas (he aquí los simbólicos).

b) La segunda clase **“juegos sociales”**: contempla los juegos de imitación simple, que como su nombre lo dice, permite al niño y la niña imitar ciertas actividades simples significativas para ellos.

c) **Juegos de papeles complementarios**: aquí se ubican los juegos que requieren más de un personaje como docentes y alumnos, papás e hijos, etc.

d) **Juegos combativos**: son aquellos que simulan guerras o simplemente enfrentamientos. (Todos estos también conforman los juegos simbólicos).

Esta clasificación, a pesar de ser más amplia con respecto a la anterior, presenta una dificultad en el momento de marcar límites entre lo individual y lo social. Por ejemplo, a veces el niño y la niña juegan en compañía de otros, pero cada uno juega para sí mismo, por lo tanto aunque haya más de un niño o niña, no es un juego colectivo, ya que no existen reglas comunes que definan el juego y es precisamente esto último la principal característica de la vida social del niño la niña y del adulto.

- **Piaget**

Es necesario recordar e indicar que el juego está íntimamente ligado con el desarrollo del niño y la niña, ya que desarrolla las habilidades y destrezas específicas. Según las etapas de desarrollo de Piaget existen, en concordancia y



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

en orden cronológico, tres categorías de juego:

EDAD	ESTADO EVOLUTIVO	CATEGORÍAS
0-2	SENSORIO MOTOR	Juegos de ejercicio
2-7	PRE OPERACIONAL	Juegos simbólicos
7-12	OPERACIONES CONCRETAS	Juegos con reglas
12 en adelante	OPERACIONAL/ FORMAL	Juegos de construcción

Considero que los niños y niñas por lo general crean diferentes tipos de juegos, ya que al ejecutarlos revelan variaciones en el mismo, así que generarán diversas manifestaciones y deberán ser investigadas a profundidad.

- a) **Juegos de Ejercicio:** Aparece durante el II estadio y dura aproximadamente hasta el final del V estadio, en sus inicios es complemento de la imitación y se diferencia de ésta porque el juego se realiza sin preocupación, por así decirlo, de adaptación. En otras palabras, todas aquellas actividades que se realizan sin objetivo específico pueden ser consideradas como juegos, por lo menos en sus inicios.

Las investigaciones que se han realizado con el fin de marcar el inicio del juego nos han proporcionado datos de que las primeras actividades propiamente lúdicas se desarrollan durante el II estadio. Aquí el niño y la niña empiezan a realizar actividades por el simple placer de dominarlas, aunque es necesario aclarar, que más tarde estas actividades llevarán a los pequeños a realizar otras actividades más complejas, éstos al ejercitar ciertas habilidades sin límites ni imposiciones del exterior, elimina la angustia y realiza actividades “superiores” con facilidad. Es importante subrayar que, aunque el juego





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

de ejercicio no involucra ni pensamiento simbólico ni razonamiento propiamente dicho, supera en mucho el pre-ejercicio del que habla Groos con respecto a los animales. Si bien es cierto que en ambos casos se presentan esencialmente movimientos sensomotores, en los animales es generalmente desarrollo de actividades instintivas, como cazar, luchar, etc., que más tarde le permitirán sobrevivir en su medio, de ahí el nombre de pre-ejercicio, en tanto que en el caso del niño, el juego de ejercicio sobrepasa los instintos dando lugar a acciones prolongadas, que más tarde servirán como base para el desarrollo de funciones superiores, en este caso me atrevo a decir, a la función de desarrollar el pensamiento creativo.

La primera etapa del desarrollo lúdico recibe el nombre de juego de ejercicio, éste se subdivide en: juegos sensomotores y juegos de ejercicio del pensamiento. La categoría de juegos sensomotores se divide a su vez en:

1. **Ejercicio simple:** son todas aquellas conductas lúdicas que se realizan por el simple placer de realizarlas, donde básicamente se ejercitan movimientos.
  2. **Combinaciones sin objeto:** esto es una prolongación de las anteriores, pero con la diferencia de que no sólo ejerce actividades ya adquiridas, sino que con éstas hace combinaciones.
  3. **Combinaciones con una finalidad:** estas son las que surgen teniendo un objetivo lúdico que definen sus lineamientos desde un principio.
- b) **Juego de ejercicio sensomotor** consiste en general, en desarrollar actividades por el simple placer de realizarlas. Piaget dice: “Así, se ve que los juegos de ejercicio sensomotor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o de reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

simple placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes”. (Piaget, 1990)

- c) **Juegos de ejercicio del pensamiento** se divide, a la manera de la anterior, en tres subcategorías, pero en este caso la principal actividad a desarrollar no son movimientos sino el pensamiento del sujeto. Así vemos que el niño y la niña pueden plantear preguntas sin estar interesado en la respuesta, esto es preguntar por el placer de preguntar. Pensemos en la famosa “edad del por qué”. Niños y niñas preguntan: ¿Por qué el perro ladra? Respuesta- es su forma de hablar. Y, ¿por qué habla así? Respuesta- porque es un perro. Y ¿Por qué es perro? etc. Podemos darnos cuenta que el niño y la niña se divierten formulando preguntas simplemente.

Esta etapa coincide con la función del ejercicio simple. Ahora bien, puede también inventar un cuento donde no haya un principio o un fin, lo que disfruta es la combinación de palabras y conceptos. Esto es paralelo a las combinaciones sin objeto. Por último, las combinaciones con una finalidad quedarían representadas por la construcción de cuentos o simples narraciones e incluso dramatizaciones que nacen con el fin de jugar, es decir surgen con un objetivo lúdico determinado.<sup>7</sup>

### d) **Juegos Simbólicos**

Se caracteriza, como su nombre lo dice, por el manejo de símbolos, es decir el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio. Pero es necesario mencionar que el principio de esta segunda etapa tiene características tanto del juego senso-motor como del uso de símbolos. Esto se debe principalmente a que, como explica Piaget, el juego (y el

---

<sup>7</sup> El programa de estudios en los niños de cinco años aspira enseñar las destrezas básicas, incluyendo conceptos numéricos y de lenguaje que refuercen las capacidades cognitivas y creativas.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

desarrollo mental de niños y niñas) es una evolución que se basa en los elementos de la etapa anterior y se va desarrollando por medio de las experiencias del sujeto, pero conserva características de cada una de las etapas. Conforme vaya desarrollando esta tesis iré argumentando más sobre ésta etapa ya que es el eje primordial de la investigación.

### e) Juegos de Reglas

Piaget explica el surgimiento del juego de reglas de la siguiente forma: “La razón de esta doble situación - aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia- es muy simple: el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto, así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen...” (Piaget, 1990) Con respecto a esto es necesario aclarar que las reglas son características del ser socializado debido a que éstas nacen como consecuencia de la convivencia con otros sujetos (ya sean de su edad o adultos).

La regla consiste básicamente en establecer cierta regularidad en las actividades del sujeto en este caso en el juego del niño y la niña, donde existen ciertos castigos para aquellos que no observen las conductas establecidas.

### f) Juegos de Construcción

Son juegos de habilidad y creación en los que reconstruye el mundo con pocos elementos y en los que las reglas consisten precisamente en eso: reproducir el mundo haciendo aviones, edificios, personas, etc. Este tipo de juegos requiere del manejo de un modelo mental y una capacidad de representación avanzada, incluso cuando está copiando un modelo desde la realidad.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- **Smilansky**

También Smilanski (1968), categoriza al juego desde el punto de vista social:

1. FUNCIONAL, como simple práctica, los niños y niñas repiten movimientos musculares simples.
2. CONSTRUCTIVO, uso de materiales para crear algo.
3. DRAMÁTICO (juego simbólico), el niño es un actor, observador, etc.
4. CON REGLAS, controlan conductas dentro de sus límites.

- **Otra clasificación:**

En el Ecuador el Ministerio de Educación ha proporcionado a los docentes de un libro cuya elaboración tiene un convenio con Alemania y muestra los tipos de juegos que se utiliza, o más bien se debería utilizar, según Buytendijk la siguiente clasificación:

**1. Jugar con algo:** juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento (colocar colores tamaños, etc.), el niño y la niña explora su ambiente o su objeto, con su imaginación trata de resolver problemas.

**2. Jugar como algo:** juego de imitación, de representación, de roles, el juego el niño y la niña construye un mundo imaginario, una realidad ficticia representado en roles es aquí que se trabaja con el juego simbólico.

**3. Juegos sobre algo:** juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados, se formulan e integran reglas determinadas en un campo recreativo y deportivo es decir siempre el niño o niña va a jugar con una idea central.

Aunque muchos tipos de juegos por así decirlos son esencialmente diferentes entre ellos tienen algo en común, todos quedan lejos de la seriedad de la vida



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### 1.3 OTROS TIPOS DE JUEGOS

Existen otros autores que clasifican a los juegos, en cinco tipos en relación al grado de complejidad en participación:

1. **Desocupados:** cuando un niño o niña nunca participan en el juego, únicamente rodea el área de juego.
2. **Observadores:** cuando un niño o niña demuestra interés por el juego, y hace preguntas al respecto.
3. **Juego independiente o solitario:** cuando el niño o la niña juega solo con objetos, no interactúa con otros.
4. **Paralela:** cuando un niño o niña juega con los juguetes como aquellos usados por otros niños más cercanos, pero no se involucra con aquellos.
5. **Juegos de asociación:** cuando los niños y niñas pueden intercambiar juguetes, conversan pero cada uno persiste en su proyecto, no hay propósito definido.
6. **Juego cooperativo y suplementario:** cuando los niños y niñas cooperan para construir, competir, dramatizar, exigencia de un líder.

Brevemente nombraremos a Rubin, quien establece categorías de juegos a través de combinaciones de Parten y Smilaski, manifestándose de la siguiente manera; SOLITARIO-DRAMÁTICO, SOLITARIO -CONSTRUCTIVO, PARALELO - CONSTRUCTIVO, Y JUEGOS COOPERATIVOS.

### 1.4 *CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS*

Aceptadas por diversos autores los juegos se caracterizan de la siguiente manera:



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- El juego es una actividad placentera, ya que el elemento clave es que se produce por un placer personal que obtiene un jugador.
- Es autotélica. Tiene finalidad en sí misma se caracteriza por la satisfacción de realizarla, no tiene propósito real, sin objetivos, metas o finalidades manifiestas. Cabe recalcar que también pueden orientarse objetivos según lo desee el participante.
- Tiene un efecto estimulador y relajante.
- Jugar conlleva en ocasiones tensión, puesto que en los juegos se deben aceptar retos y superar obstáculos.
- Las actividades realizadas en el marco del juego son producto de la ilusión. En el juego se puede conseguir todo lo que se desee. Esto es así porque no importa el beneficio que pueda reportar, colma el deseo de realización.
- El mundo de lo real y el mundo del juego son dos planos interrelacionados, el pase del uno al otro es continuo y constante.
- Se logra nueva información y se asegura lo aprendido.
- En el juego se hallan implicados los conocimientos y las habilidades que se poseen en un momento dado. Para realizar distintas actividades lúdicas.
- En el mundo del juego el niño y la niña pone en acción todas sus capacidades físicas y mentales, lo cual colma todas sus expectativas de ejecución y dominio, siempre y cuando no haya presión impuesta por un adulto.
- El juego responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar, todo ello se lleva a cabo en situaciones de bienestar y seguridad, sólo cuando el niño y la niña conoce un ambiente se atreverá a jugar en él.
- El juego puede ser decidido por el participante, que junto a sus compañeros de juego negocia a qué jugar y cómo hacerlo, es imposible obligar a jugar, esta libertad de elección, seguimiento y acción es esencial e inseparable del mundo de los sentimientos.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Es motivador, produce sorpresa, estimula los sentidos llama la atención y provoca el ejercicio motor.
- Es interactivo, ya que mediante el juego se entra en contacto con el mundo físico, provoca curiosidad exploratoria que caracteriza a los niños y niñas de las primeras edades.
- Estimula la iniciativa creadora, es decir desarrolla la creatividad.
- Es una actividad auto expresiva del yo

### 1.5 IMPORTANCIA Y VALOR DEL JUEGO EN LA NIÑEZ

El juego es el lenguaje principal de los niños y niñas; éstos se comunican con el mundo a través del juego, por lo tanto éste siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares les muestra la ruta a la vida interior, es así que pueden expresar sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego. El juego de los niños y niñas refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea, a través de él pueden lidiar con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro, además estimula todos los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación, ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas. El juego es divertido y los niños y niñas tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo.

#### **EL JUEGO FACILITA EL DESARROLLO DE:**

- Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, *crear*, memorizar.
- Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.

#### **EL JUEGO FACILITA EL APRENDIZAJE SOBRE:**

- Su cuerpo- habilidades, limitaciones

**Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Su personalidad- intereses, preferencias
- Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños
- El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites
- La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores
- Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas
- *Solución de problemas*- considerar e implementar estrategias
- Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

### EL JUEGO A TRAVÉS DE LAS ETAPAS DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS:

- 0-1 año- estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes
- 1-3 años- movimiento físico, comienza el juego imaginativo, juego paralelo
- 3-5 años- arte, construcción, juego con otros niños o adultos
- 6 -12 años- juego social, juegos de reglas, juegos que complementan las actividades escolares, desarrollo de intereses personales, juego independiente, colaborativo, y competitivo.

#### 1.6 *FUNCIONES DEL JUEGO*

El juego proporciona:

1. **Satisfacción emocional** considero que no debo insistir en este punto ya que desde lo emocional, el juego para los niños y niñas es la necesidad de manifestarlos es una acción placentera.
2. El **sentido de eficacia** cuando los niños y niñas logran realizar una determinada tarea durante el juego comprueban que son eficaces, que son capaces de hacer cosas, que pueden superar obstáculos.





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

3. El buen **manejo de la agresividad** se evidencia la armonía y control de sus impulsos, además disfruta más de la actividad.
4. Durante el desarrollo del juego se van produciendo exigencias que van produciendo perfeccionismo y de hecho se **adquiere** y acrecienta **destrezas**.
5. La **coordinación mano-ojo** es primordial en cualquier acción que se ejecute y en el juego se da de mejor manera lo manifiesto.
6. **La imaginación** es un elemento valioso puesto que hay un sinnúmero de juegos relativos, el mismo que desarrolla el psiquismo humano.
7. **Mejora la concentración, la observación, y la experimentación**, en el mismo hecho de “querer ganar” el niño o la niña se afanan para hacer bien las cosas y se concentran, observan y experimentan variantes que lo hagan ser eficiente ante otros jugadores.
8. Las reglas del juego hacen que los participantes mantengan una ética que contribuyan a **mejores relaciones interpersonales**.

### 1.7 JUEGO Y EDUCACIÓN

La educación, es el medio que lleva al ser humano a conocer y a desarrollar cualidades y facultades, y cumplir, con su verdadera vocación de manera espontánea y libre. En este sentido, se encuentra en continuo perfeccionamiento, contando a lo largo de su vida con la posibilidad de conocer, actuar y crear.

Froebel plantea que la finalidad de la educación es conservar las características particulares que lo definen como tal, favoreciendo el desarrollo de los diversos aspectos de su personalidad, además de que desde su más tierna edad debía ser estimulado a trabajar, encauzando su actividad sin menoscabo de su personalidad como infante. Para conseguirlo, bajo un enfoque pedagógico y didáctico, habría que aprovechar entonces la actividad espontánea del niño y la



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

niña y su gran interés por el juego.

Bajo estos principios básicos, Froebel formuló nuevos métodos y materiales educativos e ideó juegos y actividades para ofrecer una mejor orientación a las maestras. Le dio una importancia central al juego, cuyos fines pedagógicos permitían la formación de los niños y niñas de manera libre y espontánea; esto no significaba que aquél no fuera dirigido, pues el propósito era evitar que perdiera su función educativa. Con ello, el jardín de niños, además de proporcionar ambientes educativos para favorecer la actividad intelectual, también propició la convivencia entre ellos en un clima de alegría, amor, libertad, colaboración y respeto.

Por otra parte, Froebel otorgó relevancia al papel de la familia en la educación de los niños y niñas, pues para él la familia constituía la unidad socializadora donde se forman los principios básicos de los caracteres. Consideraba a la mujer como la persona más apta para encargarse de la educación sistemática de los niños, ya que de ella surge de un modo natural y espontáneo la tendencia a proteger, orientar y educar integralmente a niños y niñas. Este reconocimiento a las virtudes femeninas tuvo un fuerte impacto social, ya que con ello resaltaba la importancia de los sectores más ignorados en su época: las mujeres y los niños.

Los principios educativos propuestos por Froebel para la creación de los jardines, destacan aspectos referidos a lo que el educador debe considerar relevante en toda experiencia educativa: la importancia de una educación temprana, el valor educativo del juego, el concepto de educación y sus objetivos, la idea del ser humano como unidad.

Froebel reconoce que el empleo de materiales concretos, el juego como actividad relevante para el aprendizaje y la utilización de recursos educativos – “tangibles e intangibles” para Froebel– siguen vigentes para favorecer el proceso



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

educativo en la educación preescolar.

### 1.8 VALOR DEL JUEGO EN LA NIÑEZ

El valor del juego se sustenta en sus aportaciones al desarrollo del niño y la niña y se reconoce:

- a) El juego como recurso para el desarrollo del pensamiento, aunque en muchos estudios focalizan como una función auto educativa. El juego se interpreta como un aprendizaje que permite el desarrollo y dominio de habilidades, aptitudes, se reconoce que mediante el juego se aprende con interés.
- b) **Valor en el aspecto físico y psicomotor:** desarrollan las cualidades físicas, las habilidades y destrezas motrices básicas y las habilidades perceptivo-motrices contribuyendo así al control de todos los movimientos.
- c) **Valor intelectual:** hay juegos que contribuyen a la abstracción, a la elaboración de nociones e imágenes mentales. Los juegos requieren de los niños y niñas la capacidad de prever que vendrá después y cuál es la regla que rige el juego. Hay juegos que permiten el desarrollo de conceptos, relaciones, series, comparaciones, y clasificaciones. Otros ejercitan la percepción y la atención del niño y niña sobre el entorno. Todos ellos pueden ser utilizados en la escuela.
- d) **Valor Social.** El juego es un elemento esencial para la socialización entendida como proceso inseparable del logro de la individualidad. La participación sobre el juego abarca la cantidad y características de la interacción que se mantiene con otras personas. La interdependencia demanda atención, interés en los otros, actividades compartidas, El juego se ve influido por la sociedad y el medio en el que tiene lugar. El juego es una forma de aprendizaje de los valores sociales, que se presentan en los juegos de manera simbólica, en sus reglas y a través del material y juguetes. Los juegos de ficción llevan en su esencia la identificación, la interiorización, de conductas, la expresión de modelos sociales y familiares.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Los juegos en grupos inician al niño y la niña en funciones sociales, relaciones con el otro, conductas aceptación del otro, responsabilidad, respeto a las normas.

- e) **Valor Cultural**, el juego supone la primera inmersión del niño y la niña en el mundo de la cultura. El aspecto cultural del juego se vivencia a través de los juegos de tradición oral.
- f) **Valor Afectivo y Emocional**, además de ayudar al niño o niña a organizar su mundo interior, le permite manifestar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y emociones.
- g) **Valor Proyectivo**, el juego puede utilizar el educador para conocer necesidades, sentimientos y conflictos. El juego permite conocer a los niños y niñas en su faceta colectiva e individual, en sus habilidades personales, y en su relación con los demás. En el juego se puede evaluar ámbitos muy diferentes: El desarrollo físico, cognitivo, social, creativo; la complejidad comunicativa y la comprensión de los mensajes; aspectos de la personalidad como la introversión y la extroversión, la capacidad de controlar los impulsos y de liderazgo, etc. El descubrimiento del desarrollo social o proceso de socialización del niño o la niña puede ser abordado mediante la observación del juego.

En el juego se puede observar rasgos de carácter, reacciones y pueden ser objeto de reconducción. Rasgos de la personalidad infantil como la agresividad, la aceptación o no del fracaso, el conformismo, o la rebeldía, la asunción de la inhabilidad, entre otros, pueden ser detectados y enfocados sicopedagógicamente a través del juego.

*<<Mientras más rica sea la experiencia del hombre, mayor será el material con el que contará su imaginación... Mientras el niño más haya visto, escuchado y vivido, mientras más conozca, asimile y mayor cantidad de elementos de la realidad tenga en su experiencia, más importante y productiva será la actividad de su imaginación en otras condiciones>>. (Vigotsky, 2004)*



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

A pesar que varias son las definiciones de la creatividad dependiendo de sus fundamentos teóricos y el enfoque filosófico, es importante mencionar los más referenciales a mi tema.

La creatividad, no solo se expresa en el arte sino en todos los ámbitos del quehacer humano, no solo el científico y técnico, sino también en nuestro quehacer cotidiano desde nuestra forma de amar y de relacionarnos, hasta en la manera de conocer, comportarnos, y descubrir el mundo, permitiéndonos así solucionar de manera innovadora los distintos desafíos que se nos presentan en la vida y desarrollar el potencial de cada individuo. Gran parte del aprendizaje de los niños y niñas, es proporcionado por el establecimiento escolar. En este ambiente aprenden a relacionarse con la gente y de esta manera adquiere modelos significativos, los cuales darán ciertas pautas que lo guiarán en su desarrollo personal. Por esta razón creo que esta propuesta de crear un Patio Pedagógico puede ser la encargada de motivar, otorgando herramientas innovadoras y principios éticos que le ayuden a enfrentar el mundo. Consideramos que la creatividad es una de las habilidades fundamentales que debieran estar presentes, ya que le permite al niño y la niña llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Para estimular la creatividad hay que tomar en cuenta factores tales como el clima social, los procesos conceptuales, lingüísticos, motivacionales y estudiantiles.

### **¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?**

El concepto de creatividad es diferente según el contexto en que se encuentre, y no tiene un solo significado, ya que la actividad humana implícita en él puede ser variada. Esto no significa que se pueda llamar creativa a cualquier situación. Hay límites determinados para el uso del vocablo, pero esas mismas fronteras son vagas; los límites, indeterminados. Lo cual no implica que no podamos reconocer que estos límites existen.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Para definir el concepto de creatividad es necesario conocer su raíz etimológica. La palabra creatividad deriva del latín “creare”, la cual está emparentada con “crecere”, lo que significa crecer; por lo tanto la palabra creatividad significa “crear de la nada”.

Dentro de las distintas áreas y según varios autores podemos encontrar distintas y variadas definiciones acerca de la creatividad según los distintos enfoques. Algunas publicaciones hablan de 400 términos distintos de la creatividad, varios de ellos son ambiguos y confusos; lo que sí se tiene claro es que la creatividad sería más que una condición necesaria en las actuales condiciones de vida y que por lo demás ha sido siempre necesaria ya que el medio obliga al sujeto a modificarlo para que éste sea más adaptable a su entorno y pueda sacar mejores ganancias. Sí se puede decir entonces que la mayoría de los logros de la humanidad son logros creativos como por ejemplo lo es la escritura, la luz eléctrica, el teléfono y tantos más elementos que han ayudado al progreso de la humanidad.

Las personas en general son creadoras y su acción consiste en hacer algo nuevo y original, pero de algo ya existente. La obra de creatividad según su noción psicológica, se refiere a un ser que ya existía, pero que en virtud de la acción del ser inteligente, que es el creador, recibe un nuevo modo de ser; y esto es lo que les otorga la consideración de “verdaderas creaciones”. Donde se desprenderían rasgos de la creación:

- **La contingencia o secundariedad**, puesto que ya había un ser y el creador le dio un nuevo modo de ser.
- **La racionalidad**, esa forma nueva e inserción de la misma a materiales ya existentes corresponde a los seres inteligentes y en virtud de su actividad inteligente a lo que se le puede añadir la selección. Es el caso de los niños y niñas y la propuesta de patios pedagógicos quienes manejan materiales creados por el hombre y crean un uso diferente.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- **La originalidad**, que es una forma o estructura de la materia que nadie había captado antes (la psicología se referiría a esto como imaginación creadora).
- **La singularidad**, que es la rareza o excepcionalidad y consiste en la exclusión de otros ejemplares de la misma obra.
- **La sensibilidad** del creador y de los espectadores.
- **La flexibilidad** del creador para aceptar la forma mejor para esos materiales.
- **La independencia**, que se refiere a los gustos del creador.
- **Trabajo**, la elaboración intelectual y material que implica un esfuerzo.
- **Enriquecimiento de la cultura**, debe desarrollar las facultades de las personas, poniendo por encima la inteligencia, razón o voluntad.

### 1.9 DEFINICIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO

En cada niño y niña existe ese momento creativo que requiere de atención, en algunos más que otros, como docentes y padres debemos estar atentos a este llamado creativo. Las oportunidades para pensar de manera creativa hacen que liberen la mente de los niños y niñas para que se adentre en las zonas más personales del pensamiento de orden superior y manifiesten las nuevas posibilidades de expresión y actuación, lastimosamente en este régimen educativo no todos los sujetos tienen las mismas oportunidades para pensar y actuar con creatividad, pero los que si lo poseen descubren la sensación de disfrute con ello. Los niños y niñas que son creativos comparten algunas cualidades neuro-evolutivas básicas.

En la escuela San Pedro Nolasco, lugar en donde se realizó esta investigación, los niños y niñas que manifestaban problemas de aprendizaje han demostrado su alto grado de creatividad cuando dan rienda suelta a su imaginación; por ejemplo: al jugar a la tienda o bar, un niño que tiene un lento aprendizaje en matemáticas, al sentir una actividad placentera se manifiesta de



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

forma positiva, cuando al utilizar billetes didácticos tiene mejor posibilidad de hacer las operaciones matemáticas.

- **GUILFORD**

Guilford (1959), proporcionó una configuración sobre la creatividad en su modelo de capacidades mentales que formaba de manera colectiva un mapa o estructura de la inteligencia, incluyo en el modelo una lista de operaciones mentales de las cuales una es básica para lo que muchos investigadores consideran un proceso de la creatividad.

También sostenía que la información almacenada en la memoria puede implicar dos tipos de operaciones la conversión divergente y la convergente. En la primera instancia se requiere para problemas que puedan ser resueltos en muchas formas diferentes e igualmente aceptables como en el problema de ¿Qué se puede hacer con una escoba a más de que sirva para barrer? En la segunda instancia implica la búsqueda de información específica para solucionar un problema que requiere una respuesta correcta, única y lógicamente necesaria. Ej. Mauricio es más alto que Elías y Elías es más alto que Eduardo ¿Quién es más alto?

Este autor determinó que la creatividad implica el pensamiento divergente, representado por la fluidez y la originalidad de los procesos de pensamiento, lo cual implica que ofrecería una limitación que es una simple acumulación de información. Las personas que tienen una alta fluidez de ideación, producen una gran cantidad de ideas de solución de problemas en un tiempo corto; aquellos que tienen una alta flexibilidad pueden cambiar con facilidad el enfoque de solución de problemas que han estado usando. Problemas nuevos exigen enfoques nuevos.

La originalidad en los niños y niñas cuando es alta puede hacer sugerencias inusuales incluso únicas, por lo tanto los niños y niñas que son creativos pueden





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

generar ideas en un rito rápido (fluidez) “romper lo establecido” a fin de atacar a los problemas desde una perspectiva nueva (flexibilidad) y generar ideas nuevas y genuinamente diferentes (originalidad).

Es necesario tener claro que el pensamiento convergente implica un razonamiento lógico y deductivo, que conduce a saber que una sola respuesta sea la correcta. Mientras tanto el pensamiento divergente o creativo exige imaginación, flexibilidad y originalidad, considera a los problemas desde varios puntos de vista y permite varias respuestas.

- **TORRANTE**

Torrante (1990) ha desarrollado diversas pruebas para medir el pensamiento divergente, estas incluyen generar usos inusitados para una caja o ladrillo, completar un boceto parcial ambiguo convirtiéndolo en un dibujo interesante y sugerir como un animal disecado podría ser mejorado para hacerlo más interesante, para **jugar** con él, las respuestas a estas tareas son calificadas en cuanto a fluidez, flexibilidad, y originalidad. Pero por otra parte la “Prueba de creatividad” es confinada a pruebas de producción divergente y si la prueba se lleva a cabo bajo condiciones relajadas y festivas, las relaciones entre puntuaciones de fluidez, flexibilidad y originalidad y CI, tienden a ser diferentes.

- La fluidez: En cuanto a las palabras, ideas, asociaciones y expresiones.
- La flexibilidad: Que se refiere a las diferentes categorías.
- La originalidad: Es la unicidad, lo auténticamente nuevo.
- La elaboración: Hace alusión a la sensibilidad o análisis de detalles.

Estos factores de creatividad se corresponden en cierta medida con los niveles de Taylor: así la fluidez estaría en relación con el nivel productivo; la originalidad con el innovador; y la elaboración con el emergente.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- **EDWARD DE BONO**

El pensamiento creativo llamado también por el autor pensamiento lateral plantea que es una cuestión de actitud, en la cual ciertas técnicas de aprendizaje ayudan a crear novedosas ideas en todos los ámbitos de la vida en general. El autor, no sólo se enfrasca en la búsquedas de ideas creativas para la solución de problemas, va más allá de sólo encontrar alguna alternativa que resuelva ciertas cuestiones problemáticas, el enfoque no está dirigido a los que podría ser una dificultad, es buscar nuevas formas de vivir, de ver y hacer las cosas.

En el bestseller De Bono se encuentran, cuáles son las actitudes que se deben aprender para estar receptivos ante la creatividad y la generación de nuevas formas de hacer las cosas. Edward De Bono, expone claramente los métodos y técnicas a seguir para la búsqueda de las ideas, que no sólo se basan en la solución de problemas, sino que la inexistencia de ellos. Uno de los aspectos en que se enfoca para encontrar, ubicar y crear nuevas alternativas, es en aquello que no se había tomado en cuenta, definir un foco distinto, estos a su vez genera más opciones de pensamiento creativo.

Para ello, De Bono, explica que se debe hacer un gran esfuerzo para detenerse a buscar, encontrar, enfocar nuevas alternativas, realizar una pausa creativa es el primer paso para encontrar nuevas ideas, definir los focos para concentrarse y ubicar más opciones es otro, la utilización de un punto de referencia en el cual poner nuestra atención, hacerse cuestionamientos creativos es una de las técnicas a utilizar, preguntándose los por qué, de hacer las cosas de una manera y no de otra, no es fácil ejercitar el pensamiento creativo, pero con esfuerzo y voluntad se logrará de seguro.

- **CSIKSZENTMIHALYI**

Para este autor el primer rasgo que facilita la creatividad es la predisposición biológica para un campo dado. A veces una ventaja sensorial es la responsable



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

de que surja un interés prematuro por el campo, sin una buena dosis de curiosidad, admiración e interés por cómo son las cosas y por cómo funcionan, es difícil reconocer un problema interesante al que dedicar toda su atención.

- **HERRÁN**

Considera que la persona llega a este mundo con un sustrato neurológico que le permite desde el primer momento experimentar la creatividad. Este autor considera que en los primeros años, el aprendizaje y la creatividad van ligados al desarrollo personal, y a medida que crece la creatividad fluye del individuo al exterior, hasta el punto de que puede desconectarse de este mismo desarrollo. Entonces, la creatividad deja de estar en constante evolución y pasa a considerarse más objetiva, en sus producciones, realizaciones, y capacidades.

- **LÓPEZ MARTÍNEZ**

Es un autor que considera y afirma que el desarrollo de la creatividad es algo que debe servir en la escuela para incorporar a la metodología docente estrategias o tácticas que hagan posible el disfrute del niño con aquello que hace. Es conocido que lo que hace el niño, no solo le proporciona satisfacción, sino que se constituye en un aprendizaje, que pasa a formar parte de su bagaje de destrezas y conocimientos permanentes, que se irán perfeccionando, y en tal razón no serán olvidados. En este marco la estrategia del juego debe ser considerada como una de las más eficientes para lograr aprendizajes de calidad, en un ambiente de confianza y afectividad.

- **GARDNER**

Un creador ideal cuando es reconocido por sus importantes avances, dispone de gran afectividad e innovación. El creador ideal trabaja casi todo el tiempo, exigiéndose muchísimo a sí mismo y a los demás.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Lo que parece definitorio del individuo creativo es la capacidad para sacar provecho, o explotar, a un aparente desajuste o falta de conexión fácil dentro del triángulo de la creatividad (individuo-campo-ámbito)

- **MAYERS**

Por su parte define la creatividad como la capacidad para producir nuevas y valiosas ideas. Las distintas salidas a la creatividad dependen de la cultura, en donde esta significa expresar temas familiares a través de nuevas formas. Este autor identifica cinco componentes de la creatividad:

- ❖ **Competencia:** una base de conocimiento bien desarrollada. Cuantas más ideas, imágenes y frases nos encontremos a lo largo de nuestro aprendizaje, más posibilidades tenemos de combinar estas piezas mentales de nuevas formas.
- ❖ **Pensamiento Imaginativo:** Proporciona la capacidad de ver las cosas de distintas formas, de reconocer modelos, de establecer conexiones.
- ❖ **Personalidad Audaz:** tolera la ambigüedad y el riesgo, persevera en superar los obstáculos del camino y busca nuevas experiencias, en lugar de seguir la corriente
- ❖ **Motivación Intrínseca:** las personas creativas no se centran en motivaciones externas como pueden ser alcanzar metas, impresionar a las personas o ganar dinero, sino más bien en el placer y el desafío intrínseco de su trabajo.
- ❖ **Un entorno creativo:** suscita, apoya y perfecciona las ideas creativas.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### COMPLEJIDAD PSICOLÓGICA

Barron en sus investigaciones sobre creatividad, al estudiar las diferencias que tenían las personas más creativas con las no creativas al responder a orden y al desorden, encontró que las personas más creativas responden y toleran más el desorden que los no creativos. Desde esta investigación formuló cinco hipótesis sobre las personas creativas:

- Prefieren la complejidad y cierto desequilibrio aparente en los fenómenos.
- Son psicodinámicamente más complejos y poseen un mayor ámbito personal de creatividad.
- Suelen ser más independientes en sus juicios.
- Son más autoafirmativos y dominantes.
- Rechazan la represión como mecanismo defensivo para el control de los impulsos.

Barron planteó que los individuos más creativos están dotados de grandes reservas de energía disponible, esta puede ser resultado de un alto nivel de salud psíquica. Las investigaciones de Barron arrojan doce características básicas de las personas altamente creativas:

- Son más observadores que la mayoría.
- Expresan verdades a medias.
- Además de ver las cosas como otras personas, las ven de otra manera.
- Son independientes en relación con sus facultades cognoscitivas, las cuales valoran mucho.
- Se sienten motivados por su talento y valores.
- Son capaces de manejar y comparar varias ideas al mismo tiempo y efectuar síntesis más elaboradas.
- Su impulso sexual es más acentuado, son más vigorosos físicamente y más sensibles. Tanto su vida como su percepción del universo son más complejas.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Están más conscientes de sus motivaciones y fantasías inconscientes.
- Su yo es suficientemente fuerte como para efectuar regresiones sin riesgo de desintegración.
- Permiten que la distinción entre sujeto y objeto desaparezca en algunas situaciones, como el amor y el misticismo.
- Experimentan al máximo la libertad objetiva de su organismo, y su creatividad está en función de su libertad subjetiva.

Torrance ha dicho: “he señalado siempre con énfasis la importancia del valor moral y la honradez, pues pienso que todo condicionamiento negativo de estos rasgos es contrario a la creatividad y el desarrollo integral del potencial humano”. John M. Keil señala que las personas creativas tienen características particulares como una gran curiosidad, son capaces de tener ideas y llevarlas a cabo, de aceptar la crítica, de soportar las presiones, no se ponen impacientes y son capaces de trabajar en más de una cosa a la vez. Plantea que hay dos características fundamentales en los niños: la capacidad de sorpresa, el eidetismo y la capacidad de sobreponerse a las frustraciones. La capacidad de sorpresa permite que el niño sea impactado por la realidad y esta le llame la atención y junto con el eidetismo permite que el niño y la niña al encontrar algo que no conoce pueda imaginarlo en forma vivida, y suponer las consecuencias de tal o cual acción. La capacidad de sobreponerse a las frustraciones se ha desarrollado cada día más gracias a la computación, esto se debe a que se ha observado que los adultos se frustran y abandonan rápidamente su interés por algo que les produce angustia, mientras que los niños y niñas juegan y se divierten, transformando en un reto aquello que en un principio le provoca frustración. Para resumir podemos decir que el individuo creativo es capaz de tolerar la ambigüedad conceptual y no se angustia ante el desorden configurativo. Se ha planteado, además, la idea que para ser un sujeto creativo hay que aprender a serlo, siendo creativo.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### 1.10 CAPACIDAD CREATIVA Y LA EDUCACIÓN

“El concepto de creatividad ha resultado uno de los más viscosos para la reflexión educativa. Identificada a veces con la propia expresión, otras con la resolución de problemas y el pensamiento divergente, también con la imaginación mucho más con la originalidad extraordinaria y singular que toca a unos pocos sujetos y aun con el talento y genialidad, el problema específicamente educativo ha sido, no solo lo que es la creatividad o, qué es una persona creativa, sino sobre todo si la creatividad es educable” (Teriggi, 1998)

La palabra creatividad del latín *creare* tiene varios significados, uno de ellos es instituir, fundar, introducir una cosa por primera vez; en sentido figurado hacerla nacer, dar vida, es un rasgo humano que se plantea desde su nacimiento como una potencialidad que tiene que ser desarrollada desde el nacimiento y durante toda la vida para transformarse en real y constituirse en creatividad cultural, siendo la escuela quien abre las puertas para enseñar a ser creativos.

Muchas de las actividades que dan sentido a nuestra existencia humana se caracteriza por ese potencial de creatividad aunque debemos diferenciar precisamente la creatividad como rasgos humanos que incluye una alta gama de diferencias individuales y otra cosa es la persona creativa única que sobresale sobre otros por poseer cualitativamente un rasgo en grados excepcionales.

Según Ausubel, Novak (en Teriggi, 1998) las capacidades creativas están distribuidas normalmente en la población y por ello sería susceptibles de enriquecimiento con las experiencias educativas. Esta afirmación de que las capacidades creativas son comunes a todos los seres humanos y que la escuela puede y aun debe promover el desarrollo de la creatividad está ligado a entender como tal el desarrollo de procesos autónomos de exploración activa para la formación de iniciativa personal y auto confianza en la resolución de problemas, Bruner (1988) va mas allá en la definición de creatividad, planteando que la



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

educación tiene que tender a estimular la imaginación para superar la información y reconstruir otros acontecimientos. Como potencialidad necesita de condiciones del contexto social y cultural para ser desarrollada durante toda la vida, solo así se transformará en realidad y se constituirá en creatividad cultural.

En la vida cotidiana, la creación es la condición indispensable para la existencia desde la más temprana infancia. Por eso los niños y niñas juegan y en sus juegos no solo reproducen experiencias anteriores sino que las organizan y combinan para dar lugar a una nueva realidad que responde a sus exigencias e inclinaciones. Pero la forma en que las combine depende directamente de la riqueza y de la experiencia anterior del sujeto, que es la que brinda el material para la fantasía.

### 1.10.1 RELACIÓN ENTRE EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD

A la creatividad suele verse como un talento o don, que únicamente poseen unos pocos, a quienes por coincidencia legaliza lo que se califica: ser *creativo*. ¿Es acaso que deberíamos formar a toda una población para que sea creativa y pueda ejercer su creatividad? Este modo de pensar en varios establecimientos educativos pretende enajenar la capacidad creativa es decir anular la capacidad de pensar, querer, soñar, que define no solo al niño y la niña sino a la naturaleza humana.

En discrepancia, (Bruner, 1995) plantea que la existencia del relato o la historia como forma es una garantía perpetua de que la humanidad siempre irá más allá de las versiones recibidas de la realidad, que los sujetos necesitan elaborar marcos que le permitan dar sentido a lo que viven y los dispongan a encontrar una versión diferente simplemente como algo <<humano>>. De allí que si bien la cultura proporciona un marco permanente de instituciones y costumbres que posibilita que los sujetos se conecten con su pasado, también proporciona las condiciones de interés y de emoción que favorecen su desarrollo cognitivo.





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Cuando existen oportunidades para organizar la propia experiencia compartiendo significados con los demás no solo se produce educación, sino la libertad de crear a transformar esa realidad que se presenta como limitante y condicionante, por eso este autor afirma que sin esos marcos que se construyen socialmente estaríamos perdidos en las tinieblas de una experiencia caótica y probablemente nuestra especie nunca hubiera sobrevivido.

En el juego de los niños y niñas pequeños (Vigotsky, 2004) se observan inicios de procesos creadores en la aproximación de la educación y la cultura ya que no solo se limitan a imitar elementos de experiencias propias y ajenas a su realidad social y educativa sino que los reelaboran creativamente y construyen nuevas realidades, acorde a sus aficiones y necesidades. De allí que sea sumamente importante revisar de forma crítica<sup>8</sup> nuestro quehacer cotidiano en la escuela para plantearnos la relación necesaria entre creatividad, y educación.

A partir de la modernidad en la escuela se trató de homogenizar la realidad mostrándose igual para todos los tiempos y para todas los sectores sociales con la finalidad de que los conocimientos sean comunes para esa época, pero en la escuela actual la competitividad dificulta la comunicación humana y realza una formación con nuevos modos de ver y de relacionarse con el mundo. Lo que se comunica por medio de la televisión llega rápidamente a los hogares y la escuela queda fuera de ese circuito de comunicación. Se torna muy difícil ser creativo, tener pensamiento propio, ya que actualmente el ser creativo solo se suscribe en el ámbito comercial a lo que tiene valor mercantil.

La creatividad se enseña como un artículo de lujo que solo esos pocos de manera particular lo obtiene, se crean cursos para desarrollar la creatividad, pero este programa no se incorpora en el proceso educativo que supone la educación común, gratuita y popular. Lejos esta de concebir como actividad creadora cualquier tipo de actividad del hombre que crea algo nuevo, ya sea un objeto o

---

<sup>8</sup> En el sentido de preguntar, y dar cuenta a las cuestiones que inciden. A fin de exponer la complejidad del hecho educativo y como transformar ciertas situaciones.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

cierta organización del pensamiento o de los sentimientos que actúa y está presente solo en el propio sujeto.

### 1.11 LA ESCUELA CREATIVA

Los temas que están en boga son la creatividad, autoestima, autonomía como si fuesen cuestiones entre sí, separadas del proceso educativo y del trabajo que demanda el aprender, el pensar sobre los problemas que plantea la realidad. Si la creatividad es entendida como elemento constitutivo del hecho educativo, la realidad es pensada como compleja, contradictoria y cambiante, como integradora de múltiples miradas y perspectivas para generar conocimiento sobre ellas. Este modo de conocer requiere de interacciones individuales y colectivas basadas en valores de libertad y de responsabilidad y de respeto por la diversidad.

Una escuela creativa es la que aumenta la oportunidad y la posibilidad para que los sujetos puedan ejercer su derecho a pensar críticamente, necesita no solo de recursos y espacios materiales sino también de presupuestos para una formación docente continua y en servicio, que asegure las condiciones para desarrollar la creatividad tanto en docentes como en estudiantes. Necesita de proyectos institucionales en los cuales se elaboren qué, por qué, para qué, cómo, con qué, cuándo, dónde, con quiénes, vamos a desarrollar este pensamiento, crítico y divergente. La escuela creativa tiene que estar integrada a la cultura popular y por ello necesita de procesos de autogestión donde el conocimiento a transmitir sea seleccionado como herramienta para dar sentido a los propios proyectos.

Sin embargo, hasta la presente fecha, el desarrollo del pensamiento no ha sido tomado en cuenta en la educación, pues se ha considerado que solamente el aprendizaje de contenidos de las diferentes disciplinas es suficiente para alcanzar una educación integral. Debemos considerar que, el desarrollo del pensamiento y



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

la creatividad son importantes para comprender el funcionamiento del mundo social, científico y representarlo de acuerdo con la visión que se tenga de él.

Las personas creativas difieren entre sí de diversas maneras, pero en un aspecto son similares, les encanta lo que hacen. No con el objetivo de ganar dinero o de alcanzar la fama sino por disfrutar lo que hacen, el ser profesor o estilista no resulta agradable en sí mismo. Pero si uno hace estas cosas de una determinada manera, entonces se convierten en gratificantes, dignas de ser hechas por sí mismas.

Un diagnóstico de la educación Ecuatoriana dado en 1993, consideró que los bachilleres que iniciaron sus estudios superiores, llegaban con lagunas profundas, graves errores conceptuales, evidentes deficiencias en materia científica, incapacidad para el juicio lógico, bajo desarrollo del pensamiento reflexivo, creativo y crítico, manifestando inhabilidad en las técnicas de aprendizaje comunicación e investigación, percepción ingenua, anticientífica y descontextualizada de la realidad.

Pensamos entonces, que en la escuela San Pedro Nolasco y en todas las instituciones educativas del país, se necesita con urgencia tener un sustento de desarrollo del pensamiento, que sea capaz de resolver problemas con el que nuestros estudiantes actúen con sentido crítico, creativo en la práctica diaria.

Los docentes pioneros del cambio, maestros responsables de las nuevas generaciones debemos estar conscientes que la educación del futuro debe favorecer al desarrollo del pensamiento mediante el trabajo pedagógico para la comprensión, la crítica, la creatividad, la interpretación, la asimilación del conocimiento y la utilización de sí mismo, sin embargo si no se cuenta con los instrumentos del conocimiento y las destrezas intelectuales necesarias no podrá lograr este objetivo, es decir la misión de la educación del futuro no es transmitir información, sino procesar, apropiarse y utilizar el conocimiento.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

En la praxis cotidiana y desde la temprana infancia, los estudiantes cuanto más adquieran los instrumentos del conocimiento trabajadas en destrezas intelectuales, mayor será el desarrollo del pensamiento creativo auto independiente; una de las estrategias metodológica funcional para dicho desarrollo es el juego, que no solo reproduce experiencias sino que las organiza y combina para dar lugar a una nueva experiencia.

La creatividad aparece cuando no solamente cuando el niño o la niña imitan, sino que además elaboran y procesan la información transformándola con el sello personal, siempre y cuando las oportunidades que haya en la escuela o aula sean favorecedoras de la creatividad que puede generar cualidades en el sujeto.

Desde el punto de vista psicológico se puede reconocer la creatividad, cuando se la encuentra incluida en una enorme cantidad de factores, capacidades, potencialidades y procesos, el mismo que denota dificultad de definir la creatividad y mucho más difícil todavía medirla por la complejidad y la variabilidad que se deposita en ella, además cabe recalcar que una persona puede ser muy creativa en su profesionalismo mas no en su vida personal.

### **PENSAMIENTO CREATIVO Y LA RELACION CON DIFERENTES AREAS DE APRENDIZAJE**

En la etapa pre operacional la misma que está en estudio describe el pensamiento del niño de 5 años. Según Piaget el desarrollo cognitivo se da por:

- El crecimiento físico (maduración),
- La experiencia física (por manipular objetos y utilizar el cuerpo), y
- La interacción social (con padres, madres, docentes, amigos).

Piaget creía que los niños y niñas aprenden a través de las experiencias que tienen con el ambiente, es decir cuando experimentan con objetos y se relacionan con las personas. Sostenía que los niños y niñas construyen conocimientos



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

cuando realizan actividades por sí mismos y no cuando un docente les daba explicaciones, por eso decía “que la construcción es superior a la instrucción”.

Tenía además la creencia de que los niños y niñas aprenden cuando un tema les llama la atención y tiene significado para ellos, definió que la mejor estrategia para el currículo de Educación Inicial (4 a 5 años) era estimular la curiosidad de los niños ofreciéndoles retos para la resolución de problemas es decir mejorar así también su creatividad, en lugar de llenarlas de información, destacó el juego simbólico en este periodo como la mejor vía para el aprendizaje.

### ❖ EN EL LENGUAJE:

En este periodo los niños y las niñas tienen un rápido desarrollo del lenguaje, esta es una habilidad o digámosla destreza importantísima para el ser humano, ya que por medio del lenguaje podemos expresar, nuestros pensamientos, sentimientos y nos relacionamos con otras personas. Alcanzar logros claves en el desarrollo del lenguaje oral a tiempo es clave para un desarrollo adecuado de la lectura en etapas posteriores.

### ❖ EN LA MATEMÁTICA

Los docentes de matemáticas tienen las mismas oportunidades que los docentes de arte y poética, si no es más, de promover la creatividad en sus clases. La creatividad matemática es intelectual pero a su vez tiene componentes estéticos.

## 1.12 EL JUEGO SIMBÓLICO

Con el fin de hacer más explícita esta idea, daremos un ejemplo. El juego del adulto ya ha superado la etapa del ejercicio senso-motor y la etapa simbólica, sin embargo existen juegos que requieren de estos para poder activar la creatividad en el sujeto. Ahora bien, el surgimiento del juego simbólico lo marca la



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

aparición de los esquemas simbólicos, éstos consisten en reproducir los esquemas ya adquiridos en una situación y con un objetivo diferente a los que comúnmente los evoca.

“Estos esquemas simbólicos señalan la transición entre el juego de ejercicio y el juego simbólico propiamente dicho; del primero conservan el poder de ejercer una conducta fuera de su contexto de adaptación actual por el simple placer funcional, pero en el segundo presenta ya la capacidad de evocar esta conducta en ausencia de su objetivo habitual, ya sea frente a nuevos objetos concebidos, como simples sustitutos o sin ninguna ayuda material.” (Piaget, 1990). Esta etapa del juego se divide en cuatro tipos diferentes: IA, IIA, IB y IIB.

- El tipo IA consiste, a grandes rasgos, en la generalización de los esquemas simbólicos ya adquiridos. En la etapa anterior, por ejemplo hacía como si durmiera, ahora hará dormir a su muñeco. Hace que otros objetos realicen actividades que él niño o niña llevan a cabo.
- A esta etapa IA, le sigue su correspondiente IIA, que consiste en prolongar estas actividades, pero ahora son evocadas con el objetivo principal de jugar y en situaciones que no tienen nada que ver con las acciones realizadas. Por ejemplo un niño ve un palo y juega con ella como si fuera un carrito y luego como si fuera un señor, etc. Es obvio que un palo en nada se parece a un hombre o a un coche, pero el niño le adjudica las actividades características de esos objetos.
- La etapa IB es también de generalización, pero no de las actividades propias del niño y la niña sino más bien imitación de acciones que se realizan en el ambiente que lo rodea. Por ejemplo una niña toma una paleta de madera y hace como si se maquillara luego toma un crayón y lo vuelve a hacer, como si fuera la mamá.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Por último, la etapa IIB "... consiste en una asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos cualesquiera, es decir, a un juego que ordinariamente se llama 'Juego de imitación'. Esta etapa prolonga la IB, pero ahora no solo imita acciones sino que las hace suyas, es decir no solo imita a la mamá sino dice que ella es la mamá, luego cambia y dice que ella es la hija, etc.

Así vemos que el desarrollo del juego simbólico se lleva a cabo a la manera de enlaces que se relacionan entre sí. La etapa IB es a la vez correspondiente con la IA y a la IIB, así como la IA es correspondiente con la IB y IIA. Ahora bien, la prolongación de estas etapas se lleva a cabo al llegar a los tres o cuatro años aproximadamente y recibe el nombre de etapa III, que se divide en: IIIA, IIIB y IIIC.

La etapa, IIIA llamada de combinaciones simples, consiste en la prolongación de las actividades ya mencionadas, pero no son solamente evocaciones de escenas aisladas vividas por el niño, más bien evocación de una situación más completa o extensa. Por ejemplo, antes decía que un pedazo de madera era un carro, ahora dice que es un carro que va por la carretera y relata lo que hay en el paisaje.

A continuación surge la etapa IIIB de combinaciones compensadoras, que son reproducciones de situaciones que en la realidad provocan en el niño angustia o miedo. Ahora no solo reproduce la situación sino la corrige. Por ejemplo, si a un niño le prohíben jugar con agua, él se acerca a la cubeta y hace como si jugara con el agua.

A esta etapa le sigue la IIIC llamada de combinaciones liquidadoras. Estas son aquellas donde el niño y la niña resuelven un problema real como en el caso anterior, pero esta vez reproduce la situación en un contexto diferente, esto le permite asociar esta situación con otras actividades y así assimilarlas a la vez que la resuelve.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Durante los cuatro y siete años más o menos, tiene lugar un desarrollo que a pesar de ser difícil de marcar, Piaget habla de tres razones para hablar de esa evolución:

1. Adquiere un mayor dominio respecto del orden secuencial de las escenas, es decir ahora es capaz de hacer un relato semejante a un cuento donde hay una secuencia lógica.
2. Existe cada vez mayor interés por que su imitación sea una copia fiel de la realidad. Esto se da estrechamente vinculado con las construcciones objetivas, cuando el niño y la niña empiezan a armar casas, escuelas, etc. lo más reales posible.
3. Se inicia el simbolismo colectivo, su característica principal es que los papeles se diferencian acentuadamente y se hacen complementarios.

Aunque en etapas anteriores ya había juegos de papeles, no era muy claro que rol desempeñaba cada individuo, sino más bien eran juegos con varios sujetos, pero sin mucha interrelación. Al llegar al simbolismo colectivo se hace evidente la congruencia de cada papel con relación al total del juego. Esto se debe a dos razones principales. Primera, el niño y la niña tienen cada vez mayor relación social con otros sujetos, es decir, se adquiere una mayor socialización; y segunda, los progresos de las estructuras mentales le permiten al niño y la niña ser más coherentes con sus acciones e ideas.

Al finalizar esta etapa de juego simbólico, a los once años aproximadamente, se puede observar una disminución del simbolismo del niño y la niña para dar lugar al juego de reglas, el cual es cada vez más cercano al trabajo real y productivo, este se lleva a cabo entre los siete y los once años y se desarrolla a lo largo de toda la vida.





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

La explicación del desarrollo del juego desde un punto de vista cognoscitivista nos permita ver el vínculo que existe entre la formación de las estructuras mentales del sujeto y sus juegos, así como las consecuencias en su evolución integral. Podemos decir que el juego es vital para niños y niñas y más aún para el adulto ya que de su desarrollo infantil depende en gran medida su actitud ante la vida en general, específicamente ante la vida productiva.

De acuerdo con Hildergard Hetzer se puede resumir con las siguientes palabras: "...el juego fecundo que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena. Los niños -y no solo los más pequeños aprenden a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodean por medio del Juego." (Piaget, 1990).

Hasta este momento se ha desprendido la evolución del juego, de la teoría piagetiana, el símbolo es un elemento que no está presente y que solo tenemos su representación, que no queda reducida a una copia de la realidad, sino que es una imagen cargada de una significación determinada por los esquemas del sujeto, que, por ser subjetiva, transforma el objeto, dándose lugar a un proceso de asimilación deformante. Es decir que el niño y la niña tienen la posibilidad de transformar la realidad, de acuerdo a sus necesidades, por ejemplo: utilizar una chompa imaginando a un bebé, representa simbólicamente a este y se satisface con su ficción.

Entre el símbolo propiamente dicho y el juego, existe un intermediario que es el símbolo constituido en movimientos desprovistos de representación, el símbolo no reemplaza ni suprime el juego sino que se subordina a él. De lo sensomotor a lo simbólico, a medida que a este último se integran otros elementos, sus funciones apuntan cada vez más a la compensación, la realización de deseos o a la **resolución de conflictos**.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Piaget plantea que en el periodo Pre-operacional, se da la transformación de actos cognitivos superiores llamados manipulaciones de la realidad, interiores, simbólicas. Es importante tomar en cuenta que la imagen debe estar previamente establecida, ya que es la representación mental de un objeto, que no está presente, de allí que se evoca imágenes significantes esquemas anticipadores de acciones futuras. Se distingue dos significantes:

- a) Los signos cuyos significados son socialmente compartidos y que son arbitrarios en el sentido de que no tiene semejanza con sus significados.
- b) Otro significativo son los símbolos más privados y codificados y que por lo común, tienen alguna semejanza física con sus referentes.

El juego simbólico es posible gracias a la función simbólica la misma que se produce a través de la imitación producto importante para la reproducción activa que hace el individuo de algún hecho externo que sirve de modelo. “La acomodación como la asimilación” es la función que proporciona al niño y la niña en sus primeros significantes los que pueden representarles interiormente el significado ausente. Según la evolución de la capacidad de imitar permite al individuo imitaciones tanto internas como externas visibles.

Es así que tanto el niño como la niña en su pensamiento puede evocar imitaciones mediadas en el pasado sin que se concreten en la realidad, llamada imitación interna, la misma que toma la forma de una imagen constituyéndose como significativo (cuyo significado es la acción, objeto o palabra de la cual la imagen es replica reducida.)

El símbolo es un significativo que testimonia una semejanza cualquiera con su significado. En el juego se presenta un simbolismo “consciente”, por ejemplo: al jugar con dos carros estos son únicamente carros pero si existe competencia, pelea. (Simbolismo inconsciente). Siendo esta una imitación al adulto en sus tareas y conductas anteriores, mostrando en esta imitación una especie de



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

carácter mágico de sustitución. Hay en su juego una necesidad de incorporarse al mundo de los adultos, de aprender a ser como ellos en todas sus circunstancias fundamentalmente desde su rol afectivo.

### 1.13 EL JUEGO-SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

#### **Procesos de creatividad a través del juego simbólico:**

Para plantear si el juego simbólico estimula la creatividad, señalo a continuación los elementos que se encuentran en proceso de creatividad:

- Imaginación y percepción novedosa, que no se ajusta a la conformidad.
- Interés y particular atención para descubrir dificultades y problemas.
- Confianza en las propias posibilidades y la capacidad para expresarlas por medios no tradicionales.
- Curiosidad y capacidad de resolución de problemas
- Elaboración y combinación de alternativas diversas
- Trabajo sistemático para comprobar hipótesis
- Flexibilidad para cambiar y/o modificar la estrategia elegida en primer término.
- Implicación a la solución de problemas
- Aptitud para criticar
- Sensibilidad ante las producciones de otros niños
- Posibilidad de producir impactos en la sensibilidad y sentimientos para tomar contacto, comprender y producir obras de arte a través del juego simbólico
- Apertura para modificar y reorganizar el propio pensamiento
- Aprovechamiento del conocimiento proveniente de diferentes áreas disciplinares
- Capacidad de discrepar y apartarse de ciertas normas.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Esta lista que se pone en juego en los procesos de creatividad puede orientarnos respecto de las tareas con las que se tiene que comprometer el juego simbólico para formar niños y niñas creativas.

Al contrario cuando los procesos se obstruyen es porque existen situaciones como:

- Ausencia de actividades o proyectos que permitan dar solución a los problemas.
- Actividad predeterminada, que se propone un resultado con un único camino, sin tener varias posibilidades de solución
- Juegos en las que las actividades fragmentadas y descontextualizadas que no permiten establecer relaciones posibles
- Juegos predeterminados que no posibilitan percibir el problema o definirlo
- Ausencia de juegos que promuevan la creatividad
- Ausencia de juegos que promuevan el conocimiento
- Juegos simbólicos expresivos que se enseñan sin tener en cuenta el contexto y la combinación de las mismas para expresar mejor una idea
- Juegos con reglas que tienen serias restricciones a la libertad
- Ausencia de espacios formales para los juegos.

Así mismo como una rama de la producción divergente, que supone que identificadas las dificultades o el problema, el niño y la niña busca una diversidad de soluciones (provenientes de diferentes campos de conocimiento) o ideas, mediante el empleo del juicio abierto, se hacen hipótesis, se comprueba, se ensaya y se modifica, si es necesario, comunicando los resultados.

Como innovación la creatividad es la elaboración de asociaciones valiosas formadas a la vista de combinaciones nuevas. Resulta importante pensar en propuestas que integran oportunidades para que los niños y niñas puedan expresar su propia subjetividad, en el primer año de Educación Básica.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### CONCLUSIONES

El presente trabajo investigativo pretende la búsqueda de cambios en los lectores sobre la visión que se ha tenido hasta el momento acerca de los juegos simbólicos; además, profundizar su estudio y conocer una propuesta que ayude a un adecuado desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Se presentan diversas conceptualizaciones acerca del juego, el juego simbólico, y el pensamiento creativo que ayudan a una mejor comprensión y análisis sobre el tema; sin embargo, pongo énfasis en la propuesta “El Patio Pedagógico” pues considero que es de gran importancia para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años, para la solución de problemas en su vida cotidiana.

Piaget plantea la clasificación de juegos según las etapas de desarrollo, he tomado como esencial, al juego simbólico ya que el símbolo se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado -el significado-, con el objeto presente –el significante. El juego simbólico es posible gracias a la función simbólica la misma que se produce a través de la imitación, factor importante para la reproducción activa que hace el individuo de algún hecho externo que sirve de modelo.

El juego simbólico es una de las actividades fundamentales de la tarea educativa en el primer año de Educación Básica, es fundamentalmente creadora, en ella se conjugan en el placer, la enseñanza, aprendizaje, y en general la adquisición de conocimientos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

# Capítulo II

# Diagnóstico



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### DIAGNÓSTICO

---

#### 2.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

#### **CRITERIOS SOBRE LA ENCUESTA DE LOS DOCENTES**

Para llevar a cabo la encuesta a los profesores es importante reconocer algunos de los criterios que forman parte de la investigación como es la aceptación o el rechazo de la inclusión del juego simbólico, como facilitador de desarrollo de la creatividad, además conocer si los docentes utilizan el juego como estrategia de aprendizaje, si se conoce sobre lo que es la creatividad, cómo se manifiesta la creatividad en los niños y niñas en el momento del recreo, etc. Sin embargo se sabe que muchas son las investigaciones sobre el tema juego, pero se cuenta con pocos trabajos que reconozcan su especificidad en el ámbito de las escuelas, tanto en las aulas como fuera de ellas. Focalizar al ámbito del juego simbólico como influencia del pensamiento creativo, las opiniones y los aportes provenientes de diversos educadores, es condición necesaria para la puesta en marcha de la propuesta de Patios Pedagógicos. La relación juego simbólico – pensamiento creativo es compleja ya que incluye variables de diverso orden: pedagógicas, institucionales, culturales, sociales, por ello es necesario conocer las opiniones de diversos profesores ya que cada grupo tiene su estilo, su experiencia y conocimiento.

##### 2.1.1 ENCUESTA A DOCENTES

El objetivo de esta encuesta es constatar el juego y los elementos que emplean los niños y las niñas para desarrollar el pensamiento creativo en el momento del recreo. En referencia a la encuesta aplicada a los docentes, se puede sintetizar la siguiente información, la misma que está en función de las preguntas que se les pidió que contestaran.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

La primera pregunta que se les hizo fue: **¿Qué importancia tiene el juego en el niño y cómo está organizada el área de recreación de los estudiantes?**

En las respuestas, la mayoría de los docentes coinciden en señalar que el juego ayuda a desarrollar el vocabulario; da la oportunidad para la socialización; propicia el desarrollo motriz, la imaginación; da paso a la creatividad a la socialización y, a que los niños y niñas tengan libertad en poner sus reglas y límites. Se señala también que el juego ayuda a descargar emociones, tensiones afectivas y energía física, contribuyendo al equilibrio psíquico. A través del juego se va formando el carácter, los valores tales como la honestidad, la cooperación. La interacción con otros niños les permite actuar entre ellos con seguridad, aceptando los puntos de vista de los demás. El juego, se advierte, es parte de la educación potencializadora, que permite un desarrollo integral; es parte del individuo, de su naturaleza.

Con respecto a la organización, afirman que en su institución existe una cancha para los más pequeños y otra para los niños grandes; en la primera se pueden encontrar juegos infantiles como: resbaladeras, columpios y otros, de acuerdo con su edad. Debe tomarse en cuenta que el área tiene que estar equipada para que le permita a los niños y niñas desarrollar la creatividad. En otros casos se señala que área de juego está organizada mediante los rincones de trabajo dentro del aula.

- **Cuadro No 1**

Distribución de las respuestas a la pregunta **¿Utiliza el juego como estrategia de enseñanza?**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	100,00
No	0	0
TOTAL	21	100,00

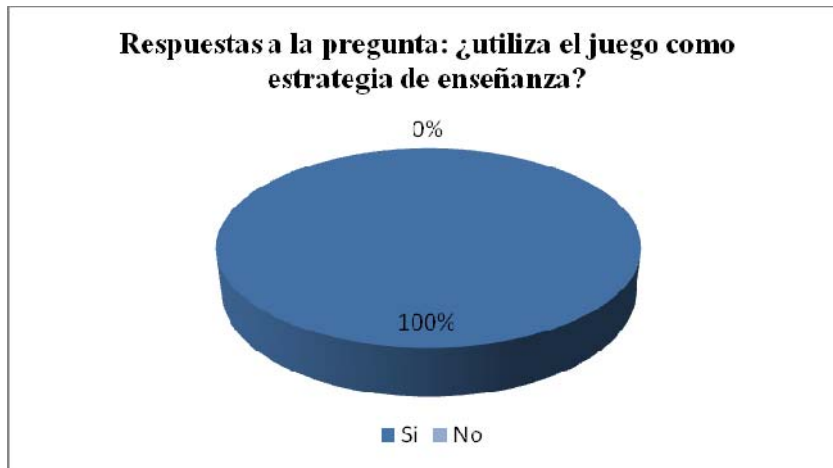
Fuente: entrevista a docentes





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Elaboración: Rita Suárez



Dado el carácter de la pregunta, fue posible cuantificarla y, como se puede observar en el cuadro y gráfico respectivo, el 100% de los docentes utilizan el juego como una estrategia de enseñanza. Esta situación podría ser interpretada como la priorización de una tendencia natural del niño y la niña y su aprovechamiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El momento en que lo utilizan, según los entrevistados, es aquel en que se realizan la construcción y la transferencia del conocimiento, mediante la participación colectiva. La mayoría de los docentes señalan que el juego se lo utiliza en todo momento, esto es, a lo largo de toda la jornada de trabajo, especialmente cuando se trata de contenidos complejos, para que se vuelvan más asimilables. Señalan situaciones concretas, tales como la enseñanza de destrezas del lenguaje o relaciones lógico matemáticas. Algunos se limitan a utilizar el juego durante las horas de Cultura Física, como fase de motivación, en el abordaje de temas específicos, especialmente en el área de matemática, en la formación de series numéricas. Hay docentes que señalan que el juego debe ser utilizado de manera planificada, específicamente en el bloque de expresión lúdica; para desarrollar nociones como: izquierda derecha, adelante, atrás, etc.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

A la pregunta **¿Qué es la creatividad para usted?**, los docentes encuestados han dado algunas respuestas tales como:

- Una manifestación espontánea y transformadora.
- Utilizar la imaginación para crear y dar vida a algo, inventar, crear juegos
- Plasmar de manera espontánea algo que desee, de acuerdo a mi gusto e imaginación; también se dice que es desarrollar el pensamiento
- Alguien la define como la capacidad de imaginar y realizar algo nuevo, de manera original.

Desde la perspectiva del docente, la creatividad se define como la capacidad de ingeniarse algo que es bueno para la enseñanza y el aprendizaje. Se entiende también como la destreza de crear algo nuevo utilizando materiales del medio; como una aptitud del profesor para enseñar utilizando juegos innovadores.

Al realizar una interpretación de las respuestas, se puede encontrar que no existe apego a una determinada teoría; cada definición responde a la apreciación de los propios encuestados, generándose una especie de eclecticismo. En muchos casos se confunde la perspectiva, y el encuestado cae en un error de interpretación de la pregunta y por consiguiente se sesga el sentido que debería tener la respuesta. Concretamente, se define la creatividad por su efecto práctico, no desde el punto de vista teórico conceptual.

Al preguntarles **¿cómo se manifiesta la creatividad en los niños en el momento del recreo?**, se han obtenido las siguientes respuestas:

- La creatividad se manifiesta de manera espontánea.
- Cuando inventan o dan vida a los objetos, cuando ponen reglas de acuerdo a sus conveniencias.
- Cuando empiezan a interactuar y a compartir con sus compañeros.
- A través de los juegos de imaginación, en los que participan personajes y lugares muy lejanos.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- La creatividad se manifiesta en la representación.
- Cuando los niños y niñas practican juegos creados por ellos mismos y cada uno actúa de diferente manera, con la guía de un líder.

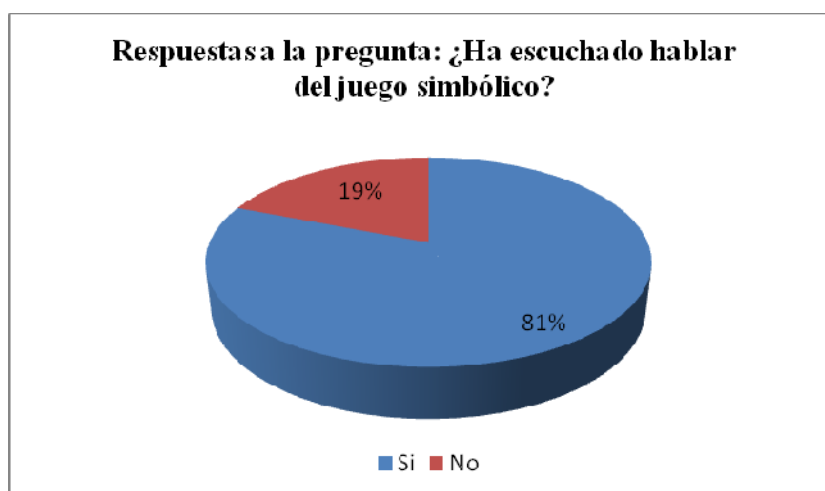
La pregunta está encaminada a conocer la manera como se da la creatividad, es decir, si ésta es espontánea, dirigida, inducida por algún tipo de motivación; mas las respuestas apuntan a mostrar como ésta se viabiliza, esto es, a mostrar a través de que se manifiesta, por ello se insiste que es en el juego. Igualmente se señala en dónde se da la creatividad, el cuándo y el por qué.

### Cuadro No 2

Distribución de las respuestas a la pregunta: **¿Ha escuchado hablar del juego simbólico?**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	80,95
No	4	19,05
TOTAL	21	100,00

Fuente: entrevista a docentes  
Elaboración: Rita Suárez





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Según los datos obtenidos, se puede observar que el 81% de docentes encuestados ha escuchado hablar del juego simbólico y el 19% no.

Al complementar la tabla con la pregunta: **¿Qué es una representación simbólica?** Se obtuvieron las siguientes respuestas: es la representación de roles que realizan los niños y niñas durante el juego, vivenciados de forma directa o indirecta. Es dar un significado a un elemento, para jugar, atribuir características a un elemento. Es imaginar algo sin necesidad de tener el objeto presente. Traer a la mente cosas ausentes. Hacerse una imagen en la mente. Alguien define una representación simbólica como: dibujos que se realizan para representar algo y que a su vez sirven para enseñar. Se dice que una representación simbólica es: un gráfico, un símbolo que representa algo. Es el espacio en donde se puede representar el mundo personal y del entorno, mediante una combinación y aplicación de técnicas y materiales. Es la imitación de un juego que está dentro de él. Son medidas estratégicas que sirven para que el niño reconozca lo que se le quiere decir, por medio de dibujos, números, etc.

Como se puede apreciar, se tienen las más diversas concepciones sobre el significado de una representación simbólica. Sin embargo, muy pocos son los docentes que se acercan a la definición correcta, desde el punto de vista psicopedagógico, ya que una representación simbólica, desde el punto de vista psicopedagógico puede ser definida como: una creación virtual basada en conocimientos anteriores a la que el niño da un sentimiento de realidad invisible o misteriosa.

### Cuadro No 3

Distribución de las respuestas a la pregunta: **¿Considera que el juego simbólico es una estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo infantil?**

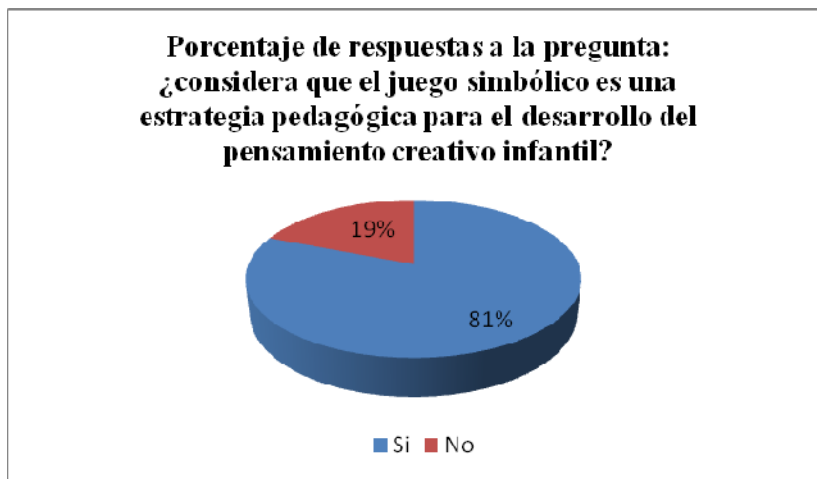


## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	80,95
No	4	19,05
TOTAL	21	100,00

Fuente: entrevista a docentes

Elaboración: Rita Suárez



Según el cuadro y gráfico respectivo, el 81% de los encuestados considera que el juego simbólico es una estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo infantil. El 19% señala que no.

Al preguntarles sobre el **¿Por qué?**, de sus respuestas, contestan así: el juego simbólico hace que el niño asimile más pronto el conocimiento cuando participa con elementos que él conoce. Le permite desarrollar su imaginación, e incluso investigar para desplegar la actividad que desea realizar. El juego es una actividad pensante y todo proceso mental está dirigido a la solución de problemas determinados. Mediante el juego simbólico permitimos desarrollar la imaginación, la memoria y el pensamiento creativo. Mediante el juego aprende normas de comportamiento. Porque mediante el juego simbólico se hacen cosas que están en la mente del niño. Le ayuda al niño y la niña a entender de mejor manera las ideas, y pensando en que aún no saben leer, requieren mucho del juego simbólico.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Una respuesta interesante es la siguiente: El porqué de la pregunta debe ser argumentado si se conoce exactamente lo que es el juego simbólico. Sin duda ésta la dio alguno de los encuestados que dijeron no conocer lo que es el pensamiento simbólico, por lo que la tomó como fuera de lugar.

A los docentes que participaron en la encuesta, se les preguntó también sobre **¿Qué características tiene el pensamiento creativo?** Interrogante que tuvo las siguientes respuestas: Es libre, individual, permite la evolución en el desarrollo personal y social. Es útil, divertido. Se señalan como características, el ser diferente, independiente. No es característico en todas las personas, se manifiesta particularmente en pintores, escultores, etc. La principal característica del pensamiento creativo es que permite ver las cosas de manera diferente. Desarrolla la imaginación. Son características: la utilización adecuada de los recursos didácticos, plasma ideas mediante el dibujo, pintura, modelado, interpreta carteles, imágenes, fotografías; valora personalmente el trabajo propio y de los demás. Permite el desarrollo de las habilidades en forma secuencial, de lo fácil a lo difícil, de lo concreto a lo abstracto. Amplía y precisa los conocimientos, desarrolla el lenguaje, exterioriza diversas formas de actividad psíquica. El pensamiento creativo es generador de nuevos roles, es transformador, es original, plantea nuevas soluciones; desarrolla nuevas habilidades.

La siguiente pregunta planteada en la presente encuesta fue: **¿Qué elementos de juego existen en su institución, para el momento de recreo?** Las respuestas las sintetizamos de la siguiente manera: Juegos recreativos, balones, juguetes, libros; juegos de parque como: columpios, subibajas y un pequeño patio. Resbaladeras, espacios verdes; aros de básquet, raquetas; cancha de tenis, canchas de uso múltiple, rompecabezas, carritos, muñecas, piezas para armar, arenero, piletta. Cabe aclarar que todos esos implementos existen en las instituciones que participaron en el presente estudio.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

A la pregunta: **¿Qué elementos desearía que hayan en el patio de su institución para los estudiantes?** Los encuestados respondieron: Juegos para arrastrarse, juegos de direccionalidad, de disfraces; un lugar para relacionarse con los animales; llantas; maderos; un lugar para que puedan tener contacto más directo con la tecnología; mayor variedad de juegos, ruletas, juegos de equilibrio, laberintos, murallas para trepar; piscina para natación, túneles, castillos.

### Cuadro No 4

Distribución de las respuestas a la pregunta: **¿Cree que es necesario que los estudiantes tengan un lugar específico de juego en el momento del recreo?**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	66,67
No	7	33,33
TOTAL	21	100,00

Fuente: entrevista a docentes

Elaboración: Rita Suárez





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Como se puede apreciar, el 67% de los encuestados responde que sí; en tanto que el 33% señala que no es necesario que los alumnos tengan un lugar específico de juego, en el momento de recreo.

Al pedirles que argumenten el **¿Por qué?** de su respuesta, razonan de la siguiente manera: le ayuda al niño, o a la niña, a ubicarse en el espacio y diferenciar las distintas nociones. Se dice que, según la edad del niño y niña, necesita estar independiente para desarrollar su imaginación. Pueden desarrollar mejor su inteligencia y su creatividad. Es el momento en que el niño y niña debe liberar su energía y deberían desarrollar diferentes juegos, con pares de la misma edad. Debe haber un lugar seguro para evitar riesgos, y apropiado para su edad. En el patio los niños y niñas tienen la oportunidad de correr, gritar, arrastrarse, reptar, gatear libremente. Necesitan un lugar en donde puedan correr, brincar, liberar sus tensiones. Allí encuentran el espacio necesario para realizar todas las actividades que ellos requieran. Aprenden que cada cosa tiene su lugar, y que no pueden estar en cualquier lado, evita accidentes e inconvenientes con el resto de compañeros y compañeras.

Los docentes que respondieron que no, creen que señalarle un lugar determinado, significa cohibirle la libertad al niño y niña; señalan que en el momento del recreo son libres para moverse, expresarse y escoger sus juegos favoritos. Esta libertad les permite ser creativos y hacer lo que más les gusta. Para desarrollar su ingenio, en suma necesitan libertad y espacio.

Si bien es cierto el patio es un lugar donde los niños y niñas pueden expresarse voluntaria y espontáneamente, aun así el tener un lugar estratégico para jugar no limita esa libertad ya que al estar solos o libres de alguna regla por así decirlo no impide el desarrollar el pensamiento creativo.





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

También se les preguntó a los docentes encuestados: **¿Es conveniente que los juguetes que haya en ese lugar sean más adaptables a la realidad?** Sus respuestas fueron las siguientes:

- El niño se halla más familiarizado con el objeto, le brinda mayor atención.
- Deben ser juguetes que le permitan desarrollar su creatividad, imaginación y deberían ser acordes a la edad del niño.
- Deben ser manipulables y apropiados para su desarrollo corporal y mental.
- Los instrumentos de juego deben ser acondicionados propiamente para los niños; no tienen que implicar ningún peligro.
- Los juguetes deben ser acondicionados, puesto que los niños no se deslindan del mundo en que viven.
- No deben estar aislados de la realidad. Si son juguetes que provienen de otras culturas, es posible que los niños no los entiendan.
- Los juguetes deben ayudar a recrear la realidad, de acuerdo a como perciban su entorno.
- Algunos consideran que no es necesario, dado que el niño, con su imaginación, puede convertir cualquier cosa en lo que él desee.
- Generalmente el niño juega con lo que esté a su disposición.
- Los niños adaptan los juguetes a su realidad y a las circunstancias.

### Cuadro No 5

Distribución de las respuestas a la pregunta: **¿Ha escuchado hablar sobre el patio pedagógico?**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	9,52
No	19	90,48
TOTAL	21	100,00

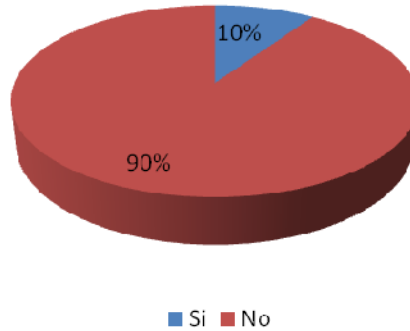
Fuente: entrevista a docentes

Elaboración: Rita Suárez



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### Respuestas a la pregunta: ¿ha escuchado hablar sobre el patio pedagógico?



Según la información obtenida, apenas el 10% de los docentes encuestados ha escuchado, hablar sobre los patios pedagógicos. Dé su criterio:

- Creo que tiene que ver con juegos que desarrollan destrezas.
- Es muy importante porque los niños desarrollan sus destrezas, habilidades, expresión lúdica, expresión corporal, etc.

El hecho de encontrarnos con el caso de que apenas un pequeño porcentaje de maestros y maestras haya escuchado hablar de los patios pedagógicos, nos lleva a pensar que en algunos casos seguimos creyendo que el proceso de aprendizaje queda reducido al espacio del aula; en este caso el patio de recreo tendría un valor únicamente de distensión y relajamiento. Lo cual, en nuestra concepción, es un error conceptualarlo de esa manera.

### 2.2 ENTREVISTA A PADRES

#### CUADRO No 6

Distribución de las respuestas a la pregunta: **¿Sabe con qué juega su hijo en la escuela en el momento del recreo?**

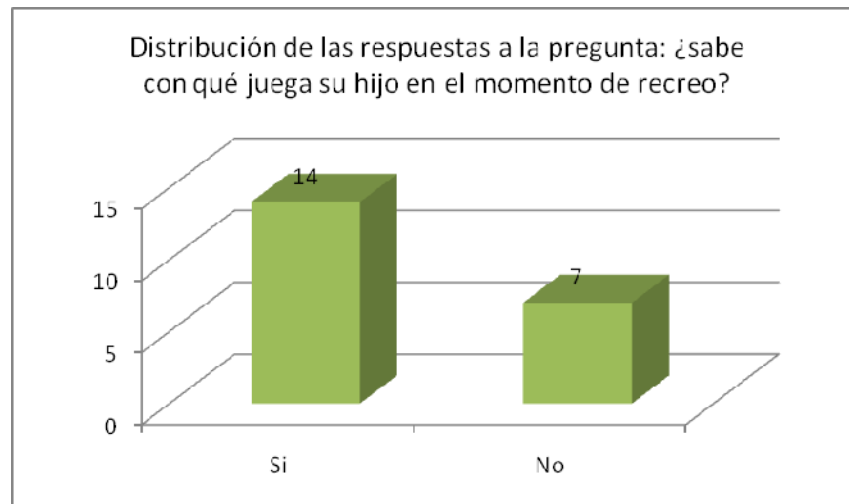


## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	66,67
No	7	33,33
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100,00</b>

Fuente: entrevista a padres

Elaboración: Rita Suárez



Según la información que se tiene en el cuadro, el 67% de los padres sabe con que juegan sus hijos en la escuela, no así el 33%. Podría significar esta situación, de que los padres no tienen contacto permanente con la institución educativa de sus hijos, o muestran muy poco interés por lo que suceda con los niños.

En el listado que se les pidió que realizaran, señalaron los balones, los tastos, el columpio, el sube y baja, muñecas, juguetes, la patineta, cromos, rompecabezas.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

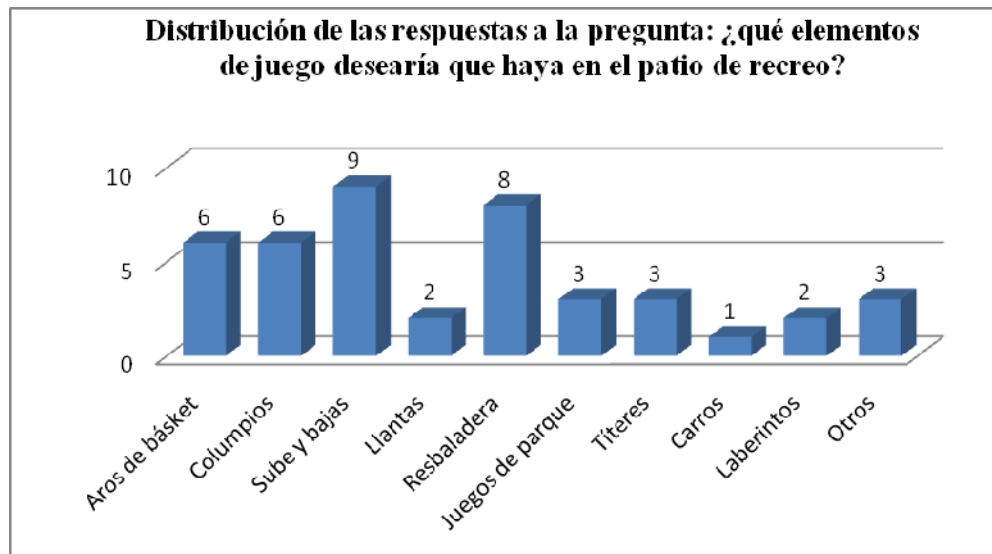
### CUADRO No 7

Distribución de las respuestas a la pregunta: **¿Qué elementos de juego desearía que haya en el patio de recreo en la institución?**

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Aros de básquet	6	28,57
Columpios	6	28,57
Sube y bajas	9	42,86
Llantas	2	9,52
Resbaladera	8	38,10
Juegos de parque	3	14,29
Títeres	3	14,29
Carros	1	4,76
Laberintos	2	9,52
Otros	3	14,29

Fuente: entrevista a padres

Elaboración: Rita Suárez



El cuadro N° 7 se elaboró teniendo presente que muchos padres coincidían en señalar los mismos elementos, por lo que se porcentualizó las respuestas, observando que la mayor coincidencia se da en la necesidad de sube y bajas, que registra el 42.86%. Le sigue las resbaladeras con el 38.1%; los aros de



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

básquet y los columpios registran igual porcentaje equivalente al 28,57%. Los juegos de parque y títeres obtienen un 14.29% en cada caso. Los demás juegos no alcanzan mayores porcentajes, sin embargo deben ser tomados en consideración dentro de las necesidades de implementación de la institución educativa en la que fue realizada la entrevista.

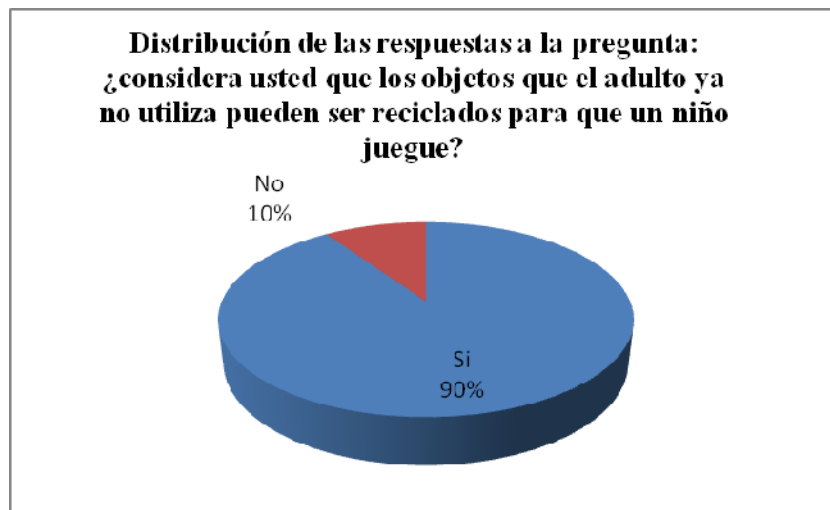
### CUADRO No 8

**¿Considera usted que los objetos que el adulto ya no utiliza pueden ser reciclables para que un niño juegue?**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	19	90,48
No	2	9,52
TOTAL	21	100,00

Fuente: entrevista a padres

Elaboración: Rita Suárez



La información del cuadro y gráfico respectivo, señala que el 90% de los representantes, considera que los objetos descartados por los adultos pueden ser utilizados por las niñas y los niños, para que jueguen. Un 10% considera que no.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Al respecto se podría comentar que tanto quienes creen que pueden reciclarse los objetos descartados por los adultos, cuanto los que señalan que no, tienen razón; en el primer caso, un objeto descartado, puede ser desmontado completamente para volver a ser armado, o aprovechadas sus partes, dando paso a desarrollar la imaginación y creatividad del niño o la niña. En el segundo caso, es posible que los padres vean como peligroso el hecho de utilizar materiales que formaron parte de objetos que pueden ser nocivos para la salud, tal es el caso de partes de computadoras, de equipos electrónicos, que contienen radiación, también es el caso de los plásticos que son tóxicos, en cuanto son sometidos al calor o a algún proceso de descomposición.

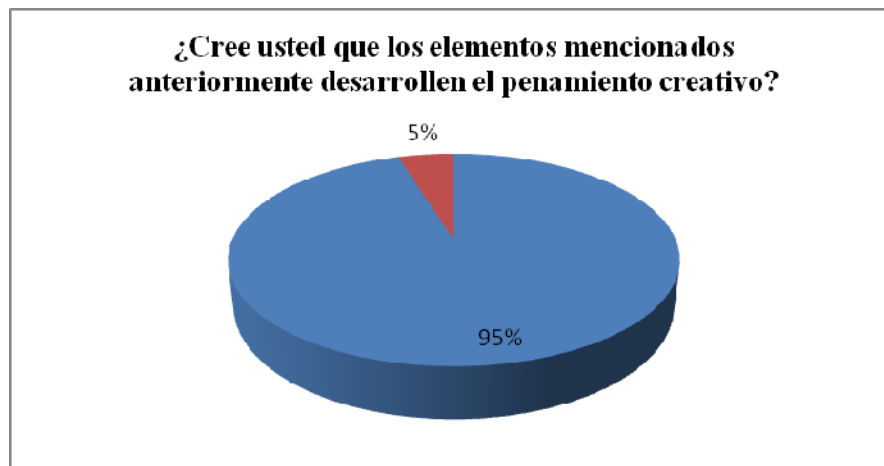
### CUADRO No 9

**¿Cree usted que los elementos mencionados anteriormente desarrollen el pensamiento creativo?**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	95,24
No	1	4,76
TOTAL	21	100,00

Fuente: entrevista a padres

Elaboración: Rita Suárez





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Según la encuesta, el 95% de los padres cree que los elementos que mencionaron antes, desarrollan el pensamiento creativo, el 5% cree que no.

Las razones por las que aseguran que sí, son las siguientes:

- Son más adaptables a la realidad
- Ayudan a los niños y niñas a perfeccionar sus conocimientos
- Desarrollan su imaginación
- Satisfacen la curiosidad
- Los niños y niñas aprenden a manipular y usar otros elementos que no son muy comunes en sus juegos
- Aprenden a socializar sus aprendizajes
- Despliegan su pensamiento
- Rompen con las rutinas
- Amplían su marco de acción al crear nuevos juegos
- Se relacionan con el mundo de la tecnología
- Desarrollan aptitudes que en lo posterior serían las inclinaciones hacia una profesión.

### CUADRO No 10

**¿Le gustaría que sus niños tengan un lugar específico que desarrolle el pensamiento creativo en el momento del recreo?**

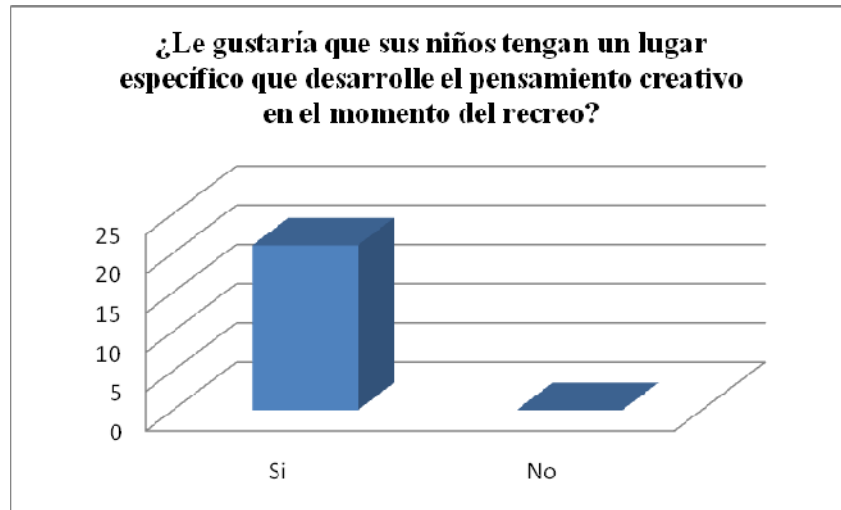
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	100,00
No	0	0,00
TOTAL	21	100,00

Fuente: entrevista a padres

Elaboración: Rita Suárez



## UNIVERSIDAD DE CUENCA



El 100% de los entrevistados señalan que les gustaría que sus hijos tuvieran un lugar específico para que realicen actividades que les ayude en el desarrollo del pensamiento creativo. Entre las razones que dan al respecto, mencionan que en un lugar determinado se concentran más en la actividad que están desarrollando, conocen mejor a sus compañeros y le sacan mayor provecho al juego, además despiertan la curiosidad y desarrollan la imaginación e inteligencia.

### CUADRO No 11

**¿Está dispuesto a colaborar con la creación de un lugar estratégico para desarrollar la creatividad mediante el juego en su niño?**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	100,00
No	0	0,00
TOTAL	21	100,00

Fuente: entrevista a padres

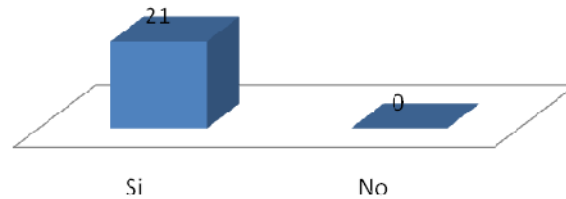
Elaboración: Rita Suárez





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

**¿Está dispuesto a colaborar con la creación de un lugar estratégico para desarrollar la creatividad mediante el juego en su niño?**



El 100% de los entrevistados dicen estar dispuestos a colaborar para la creación de un lugar estratégico para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas, se ofrecen colaborar con materiales como una batidora, raquetas de ping-pong, celulares, computadoras, planchas en desuso, colchonetas, DVD, ollas de aluminio pequeñas, platitos, grabadora, materiales reciclados, con un taladro, una cámara mouse e inclusive dinero si fuera necesario.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### 2.3 GUÍA DE OBSERVACIÓN

Mediante la guía de observación se pretende constatar el juego y los elementos que emplean, el niño y la niña para desarrollar el pensamiento creativo en el momento del recreo.

#### CUADRO No 12

##### Tipo de juegos que realiza el niño o la niña

Tipo de juego	Frecuencia	Porcentaje
Organizados	7	33,33
Acción	5	23,81
Imitación	3	14,29
Libres	5	23,81
Es simple espectador	1	4,76
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



Con respecto al tipo de juegos, se ha tratado de establecer un criterio que englobe en grandes categorías la acción lúdica de los niños y niñas, atendiendo a la actitud, la cantidad de energía empleada, la capacidad de actuación, el



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

conocimiento y aplicación de reglas o, simplemente la libre acción. De esta manera se ve que:

- El **33% se inclina por los juegos organizados**, entre los cuales se destaca el fútbol, las guerras, policías y ladrones, los tastos; la característica que sobresale en estos casos es que lo realizan en equipo.
- El **24% se dedica a jugar libremente**, en forma individual o en grupo, pero sin atenerse a reglas, ni formar equipos, en este caso juegan a los carritos, en los columpios.
- Igual porcentaje de alumnos se dedican a ejecutar **juegos de acción**, estos tienden a reproducir lo que han visto en la TV, básicamente los Power Ranger, el Hombre Araña, lucha libre y otros.
- El **14% desarrolla juegos de imitación**, tales como a las mamitas, al papá, a la profesora o profesor.
- El **5%, permanece la mayor parte del tiempo como simple espectador**; son niños o niñas que tienen que ser motivados por el docente para que se integren al grupo y puedan interactuar.

### CUADRO No 13

#### Tipos de juegos según el contexto

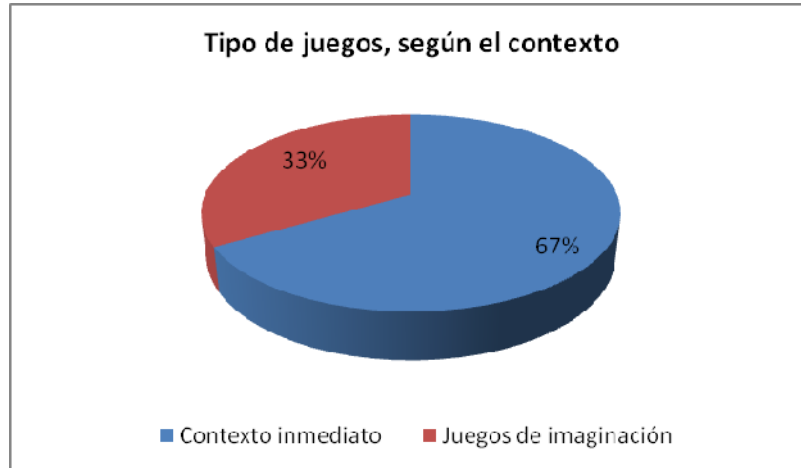
Característica	Frecuencia	Porcentaje
Contexto inmediato	14	66,67
Juegos de imaginación	7	33,33
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



## UNIVERSIDAD DE CUENCA



De acuerdo al contexto, el 67% de los niños y niñas ejecutan juegos que todos los conocen, estos son juegos de imitación de lo que el niño y la niña observa en su medio inmediato, tales como las ventas en la tienda, los quehaceres domésticos, los oficios del barrio; el 33% realizan juegos de imaginación, basados especialmente en los programas de TV, tal el caso de Dragon Ball Z Ben 10, etc.

### CUADRO No 14

#### Emociones que manifiestan los niños y las niñas al momento de jugar

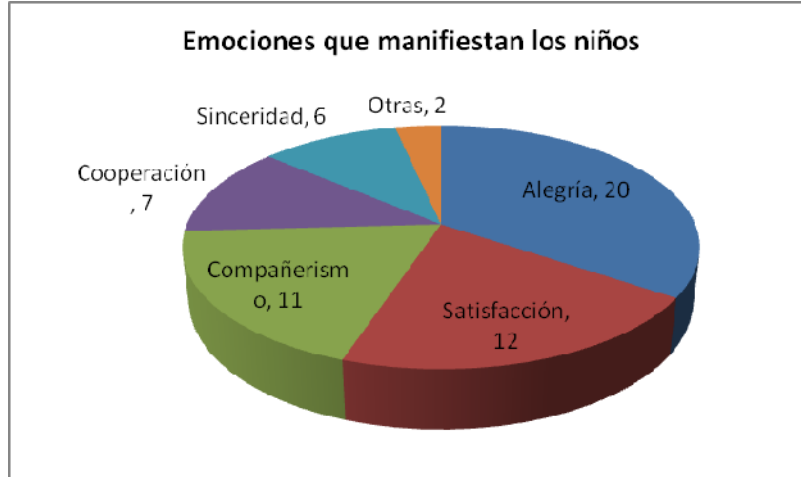
Emoción	Frecuencia	Porcentaje
Alegría	20	95,24
Satisfacción	12	57,14
Compañerismo	11	52,38
Cooperación	7	33,33
Sinceridad	6	28,57
Otras	2	9,52

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



## UNIVERSIDAD DE CUENCA



Entre las emociones que se observa en los niños y niñas, las que se manifiestan con mayor frecuencia son: alegría, que se observa en el 95% de los encuestados; un 57% muestran satisfacción; el 52% muestran compañerismo; el 33% cooperación; el 29% sinceridad y, un 10% muestran otras emociones.

Según lo que podemos apreciar, el juego causa alegría, casi en todos los niños y niñas, razón por la cual, debe llamar la atención a los docentes, el hecho de que un niño o niña se ponga al margen de la actividad lúdica; además, como se ve es fuente de satisfacción y les permite practicar el compañerismo.

### CUADRO No 15

#### Distribución de los niños, según empleen o no objetos para jugar

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	80,95
No	4	19,05
TOTAL	21	100,00

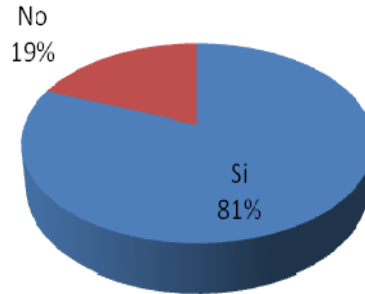
Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### Distribución de los niños, según empleen o no objetos para jugar.



Según el cuadro el 81% de los niños y niñas emplean juguetes para jugar y el 19% no. Entre los juguetes que más se observan están: las muñecas, los carros, las pelotas, palos que se emplean como espadas, látigos; guantes de arquero, tasos.

Se puede observar que los niños y niñas son capaces de crear elementos, sin necesidad de tener objetos reales en sus manos; sobre esta base, se puede afirmar que el simbolismo en esta edad está presente en cada uno de los actos de juego. Pero también se da el caso de que un objeto que para un adulto es simplemente un palo, un pedazo de hierro, o cualquier otra cosa insignificante, para un niño o niña tiene un valor de representación y cobra sentido en sus manos, pudiendo llegar a ser una bazuca, un marciano, un dinosaurio o un ser mitológico, que inclusive cobran vida.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

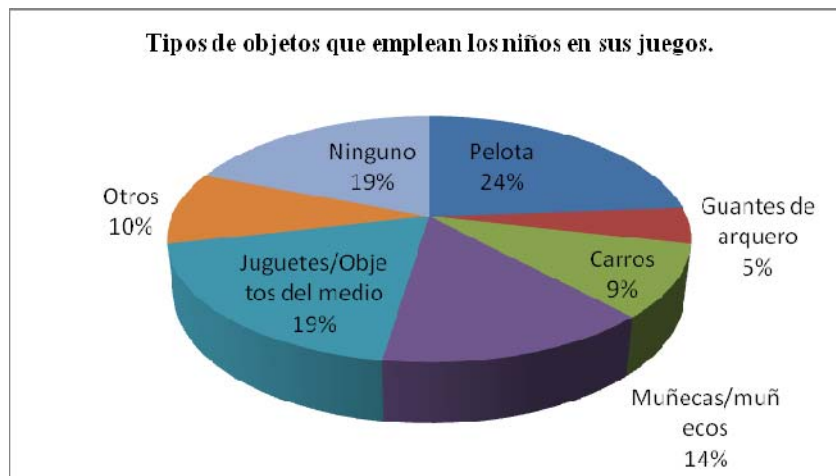
### CUADRO No 16

#### Distribución de los niños según los tipos de objetos que emplean para jugar

Tipo de objetos	Frecuencia	Porcentaje
Pelota	5	23,81
Guantes de arquero	1	4,76
Carros	2	9,52
Muñecas/muñecos	3	14,29
Juguetes/Objetos del medio	4	19,05
Otros	2	14,29
Ninguno	4	19,05
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



Según los datos obtenidos, los objetos que más se registran son:

- La pelota en un 24%
- Juguetes y objetos del medio 19%
- El 14% corresponde a una gama de objetos, que responden a varios motivos por lo cual no se los puede clasificar, sino como otros.
- El 10% corresponden a carritos
- El 5% guantes de arquero
- Finalmente se presenta un 19% que no emplea ningún objeto, lo cual puede significar que realizan juegos de imaginación.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

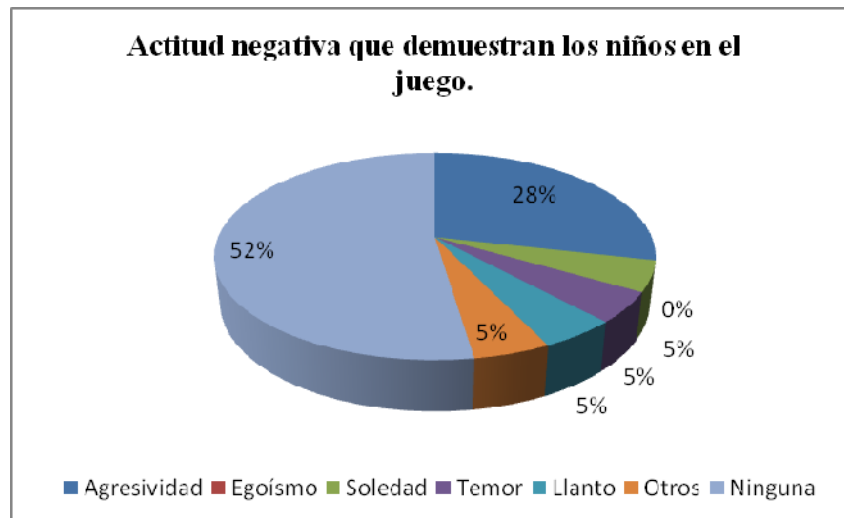
### CUADRO No 17

Distribución de los niños según la actitud negativa que el niño o la niña demuestre en el juego.

Actitud	Frecuencia	Porcentaje
Agresividad	6	28,57
Egoísmo	0	0,00
Soledad	1	4,76
Temor	1	4,76
Llanto	1	4,76
Otros	1	4,76
Ninguna	11	52,38
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



La agresividad es la actitud que más demuestran los niños y las niñas durante el juego, con un porcentaje del 28.57%; soledad, temor, llanto y otros, llegan a un 5% cada uno; el 52% no demuestra ninguna actitud, simplemente juega para satisfacer su necesidad de participar con los demás niños y niñas. Siendo la agresividad la actitud más notoria, es posible que la influencia del hogar esté presente en el niño o la niña; es decir, que sea un elemento de su propia vivencia.





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Se debe pensar también que las escenas de la TV en este sentido se plasman en la sensibilidad del niño y él las considera como normales.

### CUADRO No 18

**Distribución de los niños según la manera como surge la actividad del juego.**

Manera	Frecuencia	Porcentaje
Voluntaria	19	90,48
Involuntaria	2	9,52
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



El juego tanto en los niños como en las niñas observados surge de manera voluntaria en un 90%, mientras que en el 10% surge de forma involuntaria; posiblemente se trate de niños tímidos o con algún tipo de problema, como la falta de confianza en los demás y/o de seguridad en sí mismo. La manera como se presenta el juego, deja una vez más clara la situación de que, bien canalizado se convierte en la mejor estrategia de aprendizaje, que debe ser aprovechada por los docentes, en su práctica diaria. Esto implica un cambio completo en la concepción del juego, en la planificación escolar y en el método de aplicación.

**Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

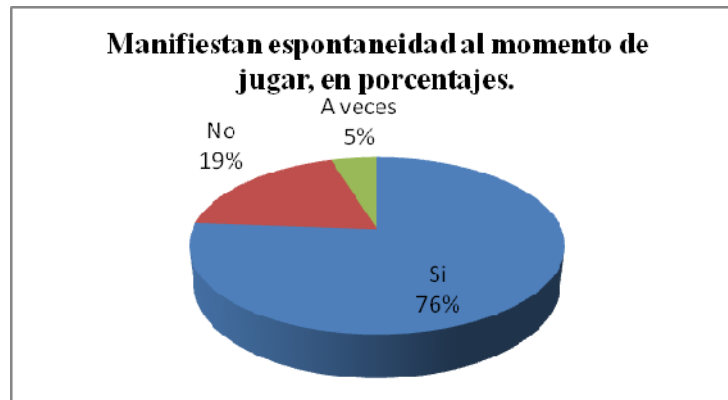
### CUADRO No 19

#### Distribución de los niños según manifiesta espontaneidad en el juego.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	76,19
No	4	19,05
A veces	1	4,76
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



Los niños y niñas manifiestan espontaneidad en el juego en un 76%; el 19% no lo son y el 5% solamente a veces. Siendo el juego la principal actividad desarrollada por los niños y niñas, se supone que debe ser de carácter espontáneo en todos ellos o ellas, sin embargo hay quienes requieren de insinuación, para que se integren a jugar con los demás. Probablemente este tipo de reacción se deba a ciertas restricciones que sufren en los hogares, en donde la orden es: “no haga un desastre la casa con sus juguetes”, o lo que es más restrictivo aún “aquí no se debe jugar”. Quizás también se deba a otros factores de orden personal de los niños o las niñas, que tienen que ser analizados en el marco psicológico.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

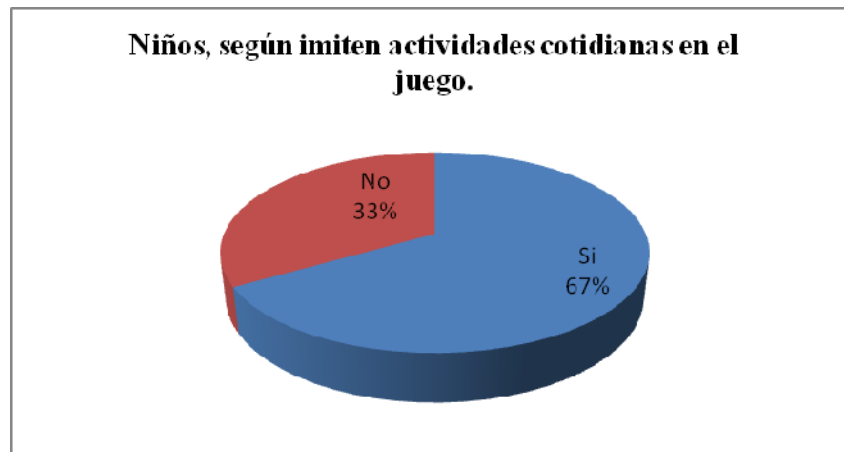
### CUADRO No 20

Distribución de los niños según imita actividades cotidianas en el juego.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	66,67
No	7	33,33
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



El 67% de los niños imita actividades cotidianas; y, el 33% no.

### CUADRO No 21

Distribución de los niños según ¿Qué actividades manifiesta?

Actividades	Frecuencia	Porcentaje
El rol de mamá	4	19,05
El rol de maestra	1	4,76
Rol de papá	2	9,52
Actividades del hogar	2	9,52
Ninguna	5	23,81
Actividades que observa en la TV	1	4,76
Imita a personajes/jugadores	3	14,29
Policías y ladrones	1	4,76
Lo que hacen los animales	1	4,76
El castigo a los niños	1	4,76
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

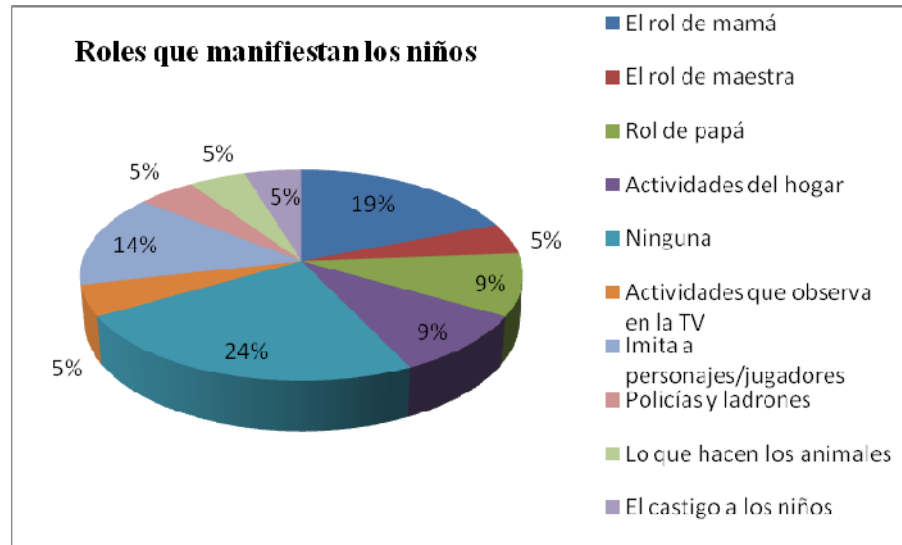
**Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Elaboración: Rita Suárez



Las actividades o roles que imitan son los siguientes: el rol de mamá, de maestra, de papá, actividades del hogar, actividades que observa en los personajes de la TV; imita a personajes del deporte; a los policías y ladrones; lo que hacen los animales, representan el castigo hacia los niños. En esta gama de actividades, el rol de mamá tiene el mayor porcentaje: 19%. Sin embargo, el 24%, no imita ningún rol.

Las características que presentan los personajes imitados son: dedicación a los quehaceres del hogar; da órdenes, manda; cocina, manda a los niños a la escuela; pide disciplina; trabaja como su papá; obedecen; combaten, roban; actúan como pistoleros, presidiarios; tiene poses de jugadores famosos, luchadores, pilotos de fórmula, son sumisos como las mascotas.

Como se aprecia en la información, la mayor cantidad de juegos son aquellos de imitación, de lo cual se puede deducir que los niños y niñas, observan mucho a sus padres y a quienes viven y están cerca de ellos, aprenden sus actitudes sus reacciones, inclinaciones, favoritismos. etc.



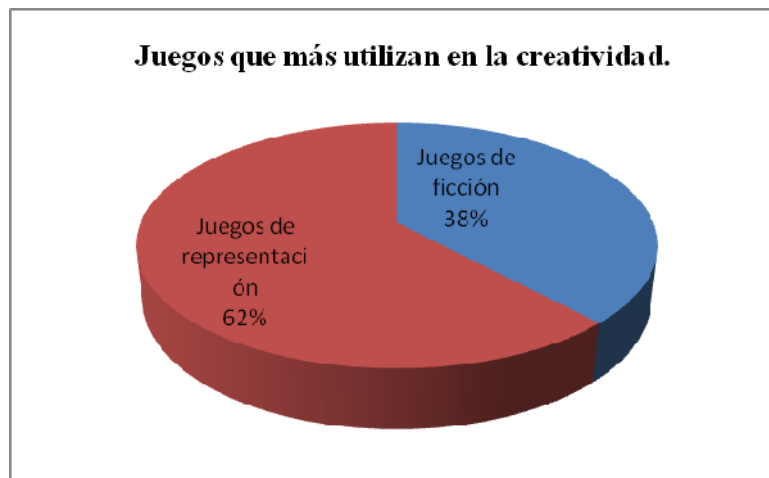
## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### CUADRO No 22

Distribución de los niños según los juegos más utilizados para crear.

Tipo de juego	Frecuencia	Porcentaje
Juegos de ficción	8	38,10
Juegos de representación	13	61,90
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación  
Elaboración: Rita Suárez



Los juegos más utilizados en las actividades que implican creatividad son los de representación, con un 62%; mientras que los juegos de ficción alcanzan un 38%. Al igual que en el caso anterior, aquí se confirma que lo más cercano es lo que se deja ver en los niños y niñas; esto se nota cuando representan los roles de mamá, de papá, de alguien que se encarga de mandar a la escuela a los niños, de dar órdenes, de imponer reglas. Los juegos de imaginación se basan generalmente en lo que muestra la TV, en las series de personajes mitológicos, de los grandes “héroes”, de personajes creados por ellos mismos, diríamos por los propios niños y niñas.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

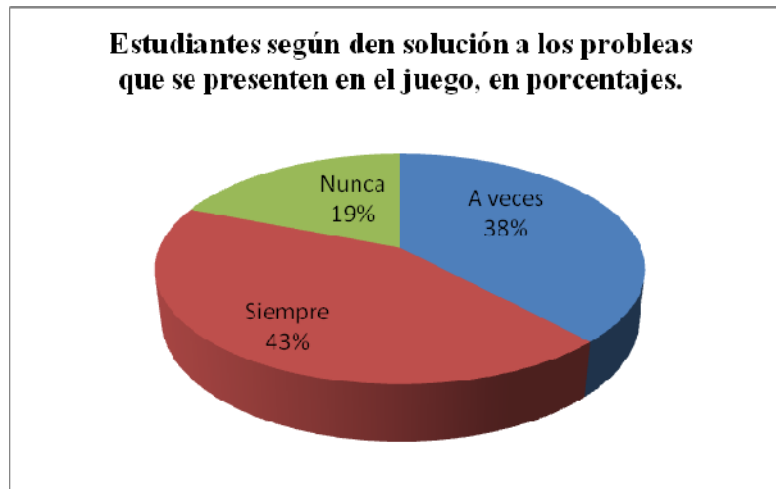
### CUADRO No 23

Distribución de los niños según den o no solución a problemas que se manifiestan en el juego.

Característica	Frecuencia	Porcentaje
A veces	8	38,10
Siempre	9	42,86
Nunca	4	19,05
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



Con respecto a si son capaces de dar solución a los problemas que se manifiestan en el juego, el 43% de los niños y niñas lo hacen siempre; el 38% y, el 19% nunca lo hace. Según la observación realizada podemos darnos la idea de que el proceso de maduración de los niños, no es homogéneo. Un porcentaje significativo se presenta como capaces para resolver sus problemas, lo cual puede ser fruto de una mayor autonomía en los hogares, en donde les dejan actuar con libertad. El grupo que muestra un retraso, posiblemente se manifiesta de esa manera por cuanto no alcanza la madurez requerida, o podría ser que se dé una situación de sobreprotección en los hogares.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

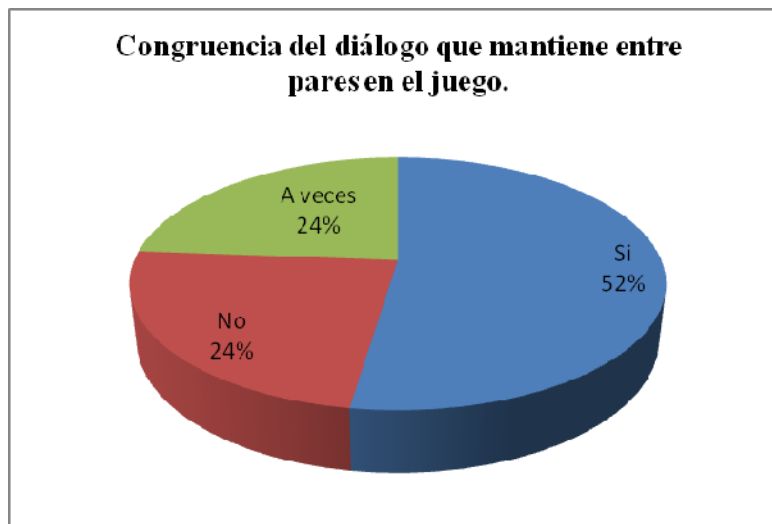
### CUADRO No 24

Distribución de los niños según si el diálogo que mantienen con sus pares en el juego es congruente.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	52,38
No	5	23,81
A veces	5	23,81
TOTAL	21	100,00

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Rita Suárez



De acuerdo a los datos del cuadro, el 52% de los estudiantes mantiene un diálogo congruente con sus pares; el 24% no; y, el 24% restante solamente a veces. Los problemas más comunes que se presentan en el diálogo son: El niño o la niña que hace de líder, sabe lo que hace; no son diálogos, sino órdenes; los niños y las niñas se dirigen a los demás con voz de mando y de poder; los demás deben obedecer; son indicaciones de cómo se debe jugar, se presentan problemas del lenguaje.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Los niños o niñas que lideran los juegos, tienen la tendencia a fortalecer su rol y demandan reconocimiento, utilizando todos los artificios que estén a su disposición. En este caso se valen del lenguaje que lo utilizan con mucha astucia, para conseguir sus objetivos. Así el monólogo, o el simple acaparamiento de la palabra, no tiene otro sentido que el de impartir órdenes y dejar sentir su supremacía.

### CUADRO No 25

**Distribución de los niños según si defienden sus opiniones en el grupo.**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	61,90
No	4	19,05
A veces	4	19,05
TOTAL	21	100,00

**Fuente: Guía de observación**

Elaboración: Rita Suárez



Observando el cuadro podemos apreciar que el 62% de los niños y niñas defienden las opiniones en el grupo. El 19% no y, un porcentaje igual, lo hace a veces. Los argumentos que esgrimen responden a los personajes que representan y son los siguientes:

- Ella es la mamá y tienen que obedecerle





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Ella es más grande
- Él tiene el poder.
- Repiten frases aprendidas en la TV.
- Tienen un referente en el padre
- La madre está al cuidado de la familia.
- Las cosas deben ser como la mamá dice.
- Es la mamá y puede castigar.
- Hay que respetar las reglas de juego.
- El es el mejor piloto.
- Hay algunos niños que no opinan nada.

### CONCLUSIONES:

Como se puede apreciar, los argumentos a favor de sus opiniones se sustentan en situaciones modelo, en lo que hacen los padres u otros personajes, poniendo en evidencia que están bajo la influencia directa de quienes están más cerca o permanecen con ellos o ellas; inclusive si la influencia viene de la TV, puesto que se repiten frases típicas de los programas que más ven los niños y niñas.

De manera general, las dos encuestas y la ficha de observación permiten tener un panorama más certero de lo que significa el juego en la relación pedagógica que se establece en un centro educativo. Me atrevería a afirmar que respecto de los docentes encuestados, la casi totalidad de ellos, a pesar de saber que el juego es uno de los factores que forma parte fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, no le dan la importancia que se merece, más bien lo relegan a un plano secundario.

Los padres de familia se muestran comprometidos con la educación de sus hijos y en esta perspectiva, reconocen la necesidad de implementar los patios de recreo con juegos que den la posibilidad de que sus hijos alcancen un buen desarrollo, sobre todo en lo que se refiere a la creatividad.

### **Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Finalmente, partiendo de la observación directa a los estudiantes, se ha podido llegar a entender que el juego simbólico es una actividad privilegiada que debe ser encausada de manera planificada, cuya finalidad sea la de hallar el máximo provecho en beneficio de un aprendizaje creativo



UNIVERSIDAD DE CUENCA

# Capítulo III

**PROPUESTA INNOVADORA, “PATIO PEDAGOGICO” PARA EL PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA**



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

PROPUESTA: "PATIO PEDAGÓGICO"

### **PROPUESTA INNOVADORA, "PATIO PEDAGOGICO" PARA EL PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA**

#### 3.1 JUSTIFICACIÓN

Desde el punto de vista tradicional, el juego ha sido visto como un recurso que alivia la tensión de los alumnos y de los docentes, cuando la clase ha llegado a un límite tal que se vuelve caótica e "incontrolable". Esta situación persiste en muchos establecimientos educativos, pese a que el juego es considerado en el desarrollo del niño y la niña como uno de los factores fundamentales en el aprendizaje.

Con oportunidad de realizar el trabajo de investigación previo a la titulación de Magister en Educación y Desarrollo del Pensamiento, me he propuesto analizar la situación conceptual y dar paso a la creación de un Patio Pedagógico, como lugar específico en donde los niños y las niñas tengan la oportunidad de manifestar sus emociones, sentimientos y conocimientos, de forma voluntaria, desarrollando en ellos el pensamiento creativo. La idea alcanzó su concreción con el apoyo de una especialista en la formación de docentes de educación infantil, quien me dirigió en el proceso, al tiempo que compartía sus conocimientos y experiencias adquiridas a lo largo de una ardua labor que la lleva a cabo como Supervisora de Educación Pre primario, en el Magisterio de la Provincia del Azuay.

La creación de un Patio Pedagógico tiene gran importancia, en la medida que ubica al juego en un lugar específico, que se convierte en eje de la educación infantil; específicamente el juego simbólico como un momento fundamental en la tarea de la educación pre primario. Hoy se hace particularmente necesario trabajar desde las diferentes posibilidades de obtención de elementos lúdicos y replantear la propuesta basada en el juego, realizada desde hace varios años atrás, por distintos pedagogos y psicólogos; de manera concreta hacemos



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

referencia al juego simbólico: juego de imitación, el juego dramático, juego de representación de objetos.

### 3.2 EL PATIO PEDAGÓGICO

Muchas de las actividades que el docente realiza en la parte exterior, tiene igual o mayor peso que el de las de aula, ya que su organización tiene un orden y leyes ya determinadas, los objetos están agrupados y depositados en lugares específicos y está establecidos en lugares donde se pueda trabajar y desarrollar las actividades. Cada objeto que en casa deja de ser útil, es posible de ser reciclado para otro uso, por ello se le denomina recuperable (lógicamente es importante estar pendiente de que no se trate de materiales peligrosos, rotos, herrumbrado, filosos, etc.).

En el Patio Pedagógico los niños y niñas tienen la oportunidad de estar en contacto con elementos reales que cumplieron su función, en contraposición a los juguetes industriales diseñados por adultos para niños y niñas. Estos elementos los ponen en contacto con los objetos usados en su comunidad y por medio del juego experimentan su función simbólica, relacionándose con su historia vital de la persona que lo uso. Los objetos verdaderos permiten construir en el juego un mundo más real y sirven para crear, investigar y experimentar.

Una de las características de los objetos modernos es que su uso es limitado, se remplazan relativamente pronto por objetos nuevos y precisos. El uso de material recuperable puede ayudar a los niños y niñas a acostumbrarse a utilizar cosas nuevas, distintas cambiantes, permitiéndoles proyectar libremente su imaginación creadora en acciones como por ejemplo transformar una refrigeradora en un avión, una batidora en un carrito, o un pozuelo en una tina de spa para muñecas, etc.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Este material tiene un valor sentimental, más allá de un nivel intelectual, verbal o cognitivo del niño y la niña. No hay juguete más significativo que el teléfono que se dejó de usar, el juguete industrial puede serle es frío e impersonal puesto que no hay en su vida impresiones que su uso dejó a través del tiempo.

### 3.2.1 EL MATERIAL RECUPERADO COMO ESTIMULO PARA CREAR, INVESTIGAR Y EXPERIMENTAR.

El material recuperado permite desarmar, sin haber creado un cargo de culpabilidad por haberlo roto, se puede desarmar y reconstruir sin tener que volver a dejarlo en su forma original, es acto permite que los niños y niñas desarrollen su pensamiento creativo buscando varias formas de solución al problema. Los niños y niñas de los primeros años de educación básica tienen varios y valiosos motivos por los cuales necesita desarmar un objeto:

- a) Curiosidad de conocer un mecanismo
- b) Volcar tensiones y agresiones
- c) Necesidad de dominar el proceso de destrucción, sin entrar en conflicto con los adultos
- d) Tener la razón en las posibles soluciones
- e) Crear nuevas formas de utilización de los desechables.

En el patio Pedagógico existen varias posibilidades:

- a) Tener elementos propios
- b) Derecho a tomar decisiones
- c) Incorporar a otros niños y niñas en la actividad
- d) Transportar elementos de un juego simbólico a otro.
- e) Promueve la autonomía y cooperación.

Lo que el niño o la niña a construido para su juego simbólico le pertenece, es valorado y respetado por los demás, tiene su estilo creador que lo identifica y puede disponer de su territorio propio, además pide ayuda y puede dejar de lado



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

su actividad para cooperar, La forma de resolver problemas es a través de la conversación, tratando de comprender y convencer, estimulando el dialogo.

El factor estético es muy significativo, desde afuera se ve desordenado y poco elegante, pero si analizamos el trabajo de los niños apreciaremos el orden, estructura y cuanta **creatividad** se invierte en el trabajo.

Lo ideal será que el Patio Pedagógico este delimitado por un cerco natural, para evitar que influya en la estética de los lugares circundantes, pero que este a la vista de quien entienda y se interese por esta actividad. El factor seguridad es básico; es responsabilidad de la maestra de primer de básica controlar el estado de los materiales recuperables por lo menos una vez por semana, eliminando elementos rotos herrumbrados, con puntas filosas, que tengan contenido material toxico, etc.

### 1.2.2 LOS NIÑOS EN EL PATIO PEDAGÓGICO

Los niños y niñas al jugar en el Patio Pedagógico están ocupados en explorar activamente el mundo. El Patio es parte integral de cada uno de los grupos, durante todo el año, durante todo el día, no solo para un periodo determinado de antemano. El material encierra la riqueza multifacética que la vida ofrece; la responsabilidad de su control y cuidado recae sobre la maestra.

Es el lugar para expresar la curiosidad espontanea y el juego transformativo y **creativo** del niño y la niña. El juego simbólico es la forma existencial de ser y no un periodo determinado del currículo. Provee mayor gratificación sensual que la mayoría de las actividades.

El Patio Pedagógico contiene cuatro tipos de objetos:

1. **Elementos para construir:** de tamaño grande, como toneles, partes de maquinas, etc.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

2. **Utensilios de la vida cotidiana**, compartidos por todos, que le transmiten al niño parte de la historia de su comunidad y les permiten identificarse con distintos adultos de la misma.
3. **Partes de distintos artefactos** o complementos que son usados para ensamblarlos y ponerlos en función. Estos elementos promueven experiencias en diseños o en collage de tres dimensiones.  
Las funciones múltiples de estos objetos son parte de las características de transformación del medio, a través del juego simbólico
4. **Materiales para experimentación** que son parte del medio ambiente y son incorporados al patio por los niños o el docente. Estos materiales proveen un contacto directo con el mundo material y se complementan con excedentes de agricultura, de la industria y la construcción. Estos elementos son utilizados en forma original o pueden ser transformados por los niños de acuerdo a su imaginación.

### 1.3 CONTRASTE METODOLOGICO EN LA PROPUESTA

La vida en el Primer Año de Educación Básica está regida por normas. Las reglas de seguridad y de cooperación son las mismas dentro y fuera del jardín, pero las de trabajo y juego son diferentes; existen contrastes significativos que se transforman en desafíos para el desarrollo de los niños y niñas.

#### ❖ El primer contraste tiene que ver con la ubicación espacial

El espacio interior está planeado por el docente de acuerdo a su filosofía educativa y a las necesidades de los niños y niñas; tiene un área para construir y para juego simbólico, otro para trabajar en mesas, otro para reunirse, etc. Todos los artefactos y materiales pertenecen a un lugar determinado y al fin de la





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

jornada queda prolijamente ordenado, (un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar).

En el Patio Pedagógico no hay una rutina de orden. Los niños y niñas deben organizar el espacio por sí mismos. Cada uno o un grupo de ellos pueden contar con los elementos o con parte del espacio como propios utilizándolos cuanto tiempo lo considere necesario. El arreglo del espacio está cambiando constantemente, no hay lugares fijos para agruparlos, los materiales y las actividades pueden desarrollarse en cualquier sitio.

### ❖ El segundo contraste es la categorización.

Dentro del Primer Año de Educación Básica el niño y la niña encuentran lo que necesitan en un lugar preestablecido y cuando se ordenase hacer de acuerdo a un criterio fijo de categorización del docente. Los objetos que están afuera no están clasificados; el niño y la niña deben investigar el patio y los recipientes para encontrar lo que necesita; esto estimula una percepción mucho más flexible.

### ❖ El tercer contraste tiene que ver con construcción

Toda lego que hay en un aula de clase constituye un modelo matemático armónico, un lego tiene similitudes y relaciones predictibles con los otros legos del equipo, el niño y la niña pueden valerse de ellos para realizar sus construcciones dentro del jardín. Pero en el Patio Pedagógico el niño y la niña que quieren construir se encuentra con situaciones diferentes, debe transferir esos conceptos de construcción aprendidos de los legos a diferentes materiales, formas volumen, y peso. Se encuentra frente a problemas de balance y estabilidad.

Piaget nos dio una gran lección, sobre el sentimiento de conflicto que surge en situaciones en que las premisas básicas no se cumplen, pueden llegar a desestabilizar el pensamiento. Los problemas que el niño y la niña plantean en un



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

ambiente desestructurado, en el Patio Pedagógico en actividades iniciadas por él, llevan a más planteamientos de desequilibrio que el ambiente organizado dentro del aula. Creemos que el alternar material estructurado con desestructurado promueve la orientación rápida en contextos diferentes o en otras palabras la flexibilidad de percepción.

### ❖ El cuarto contraste se refiere al juego simbólico

Dentro del Primer Año de Educación Básica el juego dramático es simbólico; los elementos reales son remplazados por sustitutos lúdicos, se juega “como si”; en exteriores pueden ser elementos reales como por ejemplo agua, alimentos, etc. En el patio pedagógico se puede ser más expresivo, por la libertad de movimiento y mayor posibilidad de gratificación sensorial y afectiva.

En el Patio Pedagógico la dialéctica entre libertad y estructura puede llegar a una expresión plena. Los límites claramente marcados del patio posibilitan al niño y la niña sentirse en su propio micro- mundo, donde puede expresar libremente sus sentimientos. El juego, trabajo aprendizaje en este espacio incluye a la persona total: músculos, sentidos, emoción, e intelecto, crecimiento, individual e integración social.

### 1.4 ETAPAS DE LA ACTIVIDAD: SU RELACION CON EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO.

Toda actividad que el niño y la niña represente mediante el juego es evaluada sistemáticamente mediante la observación espacialmente el proceso de la actividad, ya que el análisis es un factor aun más importante que el resultado. En la mayoría de las actividades no hay participación directa del docente, pues surge de la motivación del niño y niña.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

La observación de cada actividad se trata de encontrar ciertas leyes, lo común y lo universal, sin olvidar lo que el niño expresa con su creatividad, sus experiencias y sus representaciones mentales. Sabemos entonces que en muchas de las actividades hay experiencia, selección de material, y organización de elementos, pero a más de ello el niño y la niña tienden a manifestar:

- **Autoexpresión:** Los niños y niñas pueden expresar aquello que ven, sienten, oyen y piensan; la autoexpresión puede ayudarles a encontrar su propio estilo único.
- **Curiosidad:** A los niños y niñas se les permite dar seguimiento a su intuición, sus impulsos y su deseo natural de averiguar qué son las cosas, cómo funcionan, y qué sucedería si...
- **Imaginación:** Los niños y niñas están en libertad de fantasear, de dedicarse al juego imaginativo o de encontrar muchas posibilidades en aquello en que se estén concentrando, con frecuencia probando cosas o planteando posibilidades que, en nuestra opinión, son imposibles.
- **Pensamiento abierto:** Los niños y niñas están extendiendo sus aptitudes cognoscitivas al no tener que llegar a una sola respuesta o un resultado único. Estos elementos, o cualidades, que son naturales en la creatividad son importantes para el desarrollo de los niños. Establecen una base para que los niños adquieran destrezas de resolución de problemas, así sentirse bien acerca de sí mismos, desarrollen un sentido de singularidad y amplíen sus destrezas intelectuales o cognoscitivas, como también su perseverancia. Estas son importantes destrezas que los niños pueden aplicar en la vida cotidiana y continuar aprovechando en su proceso de transformarse en adultos.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### 1.5 ROL DEL MAESTRO:

- El área de juego debe estar relativamente limpia y organizada, debe ser cómoda en cuanto a iluminación, ventilación, y espacio, segura y supervisada. Al escoger juguetes, el docente debe tomar precauciones de seguridad.
- Observar a los niños y niñas para descubrir sus habilidades y preferencias, dejar que sean ellos los que dirijan la actividad de juego; añadir complejidad, hay muchas maneras de usar el mismo juguete; se puede estimular la creatividad.
- Ofrecer reconocimiento y felicitación cuando los niños y niñas hablan, comparten, ayudan, piden ayuda, aceptan ayuda, tratan los juguetes con cuidado, usan su imaginación, demuestran paciencia y persistencia, intentan algo nuevo, ponen esfuerzo, recogen los juguetes, usan buenos modales, o demuestran destrezas artísticas, atléticas, mecánicas, o de razonamiento.
- Describir en voz alta el juego de los niños y niñas, demostrando atención e interés, enseñando conceptos, y dando ejemplo de cómo usar el lenguaje. Reflejar el habla apropiada de sus estudiantes durante el juego, demostrando que escuchamos, aceptamos, y comprendemos lo que dicen, ayudándoles a desarrollar sus destrezas de comunicación. Ignorar las conductas inapropiadas de sus niños durante el juego (a menos que sean peligrosas o destructivas), reduciendo la frecuencia de estas conductas.
- Ofrecer estructura y orden durante el juego, facilitando una sensación de seguridad en sus niños y niñas, hacerles preguntas durante el juego, sin convertirlo en un interrogatorio.
- Observar el juego de los niños y niñas, para notar indicadores de dificultades o necesidad de ayuda profesional (por ejemplo, evaluación pediátrica o psicológica), observando las emociones durante el juego.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### 3.6 INFORME SOBRE LA PUESTA EN MARCHA DE LA PROPUESTA

#### 3.6.1 REFERENTE HISTÓRICO:

La propuesta ha sido implementada en un grupo de cinco a seis años (5 a 6 años), formado por 21 alumnos (10 niñas y 11 varones), De la escuela particular San Pedro Nolasco ubicado en las calles La Merced y Rafael María Arízaga de la ciudad de Cuenca. Los niños y niñas utilizan herramientas, juguetes, utensilios y electrodomésticos reciclables. En general, el juego es individual ya que si bien comparten los materiales se centran en su propio juego.

Para este grupo se elaboró actividades organizadas mediante dramatizaciones, representaciones y roles, en un espacio característico en el patio de la escuela, donde se puede ejecutar juegos de tipo simbólicos, los que podrán evaluarse en forma verbal, narrativa y gráfica expresada en sus conocimientos de manera creativa, la finalidad de evitar la impresión de evaluación que se podría sentir al momento en que los niños y niñas ejecuten el juego, sin limitaciones estrictas a fin de propiciar el sentido del proceso creador.

El contexto expuesto y que se sugiere imitar es a un ambiente hogareño en donde los niños y niñas no deben dejar de sentir ese vínculo fraterno y familiar que a la vez trae consigo indicios creativos, por ello se ha recogido elementos reciclables y poco a poco se ha ido formando este "Patio Pedagógico" que sin duda cumplirá con el objetivo propuesto.

Durante el año lectivo 2009-2010, al observar el recreo de los niños y niñas escolares del Nivel Inicial se encontró que la mayoría de éstos, no jugaban; se limitaban a corretear la media mañana y en algunas ocasiones a enfrentarse entre ellos; es decir que se cambió a la actividad lúdica de juego, por expresiones de agresión física. Los estudiantes más grandes se dedican únicamente a jugar el fútbol sin control, con el mínimo respeto a los más pequeños.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

A raíz de lo observado se identificaron dos variables de este fenómeno:

- La carencia de un espacio lúdico para desarrollar el juego placentero, ya que el patio era relativamente desolado, para la población matriculada.
- La falta de maestros interesados por compartir juegos y risas con los niños y niñas.

Teniendo en cuenta estos dos aspectos y en calidad de profesora, con la ayuda de la Magíster Janet Alvear V. supervisora Provincial del Nivel Pre primario, el Director de la Escuela San Pedro Nolasco Padre Fray Juan Carlos, y subdirectora Dra. Martha Fajardo, se puso en marcha la propuesta del “Patio Pedagógico”.

Fue así como se da comienzo a la tarea de consultar, recopilar, crear y recrear, juegos simbólicos que se acomoden a un espacio para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de dicha institución; surgiendo entonces, el nombre de Patio Pedagógico, donde se ejecute los juegos simbólicos: por imitación, representación, y dramatización, permita reunir a los jugadores, sin necesidad de causar molestia, sino vivir la alegría y el gozo que produce el juego.

Los excelentes resultados obtenidos en la práctica, pueden generalizar la idea en todos los grados desde preescolar hasta el séptimo de básica y secundaria, de recuperar el Patio como ámbito de juego y no sólo de descanso, sino en lo cognitivo y desarrollo del pensamiento creativo.

La propuesta se inició con una encuesta de 21 docentes de Nivel inicial de diversos establecimientos educativos de la ciudad de Cuenca. En el desarrollo de este proceso se detectó que “Patios Pedagógicos” no sólo podían implementarse en los establecimientos educativos sino también en las hogares, por ejemplo, esta idea fue tomada en cuenta por familiares de un barrio en el sector de Sidcay, en



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

donde se rescató y se promovió el juego simbólico, vivencial<sup>9</sup> y al mismo tiempo reconstruye el concepto de creatividad.

### **ACTORES**

Lic. Rita Suarez M. y Magister Janeth Alvear V.

### **COMITÉ OPERATIVO**

Profesores parvularios del Nivel Preprimaria de diferentes centros educativos.

### **ENCARGADA**

Lic. Rita Suarez.

### **COLABORACIÓN**

Padre Fray Juan Carlos Ulcuango (Director de la institución)

Dra. Marta Fajardo (Directora Pedagógica de la institución)

Comita Central de Padres de Familia de la escuela San Pedro Nolasco

Estudiantes de cinco años (varones y mujeres).

Docentes parvularios de varias instituciones

### **OBJETIVO GENERAL:**

Incrementar un Patio Pedagógico para niños y niñas de cinco años, que permita desarrollar el pensamiento creativo a través del juego simbólico.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Manifestar al docente la importancia de la creatividad a través del juego simbólico de forma alegre, participativa y de aprendizajes significativos para la vida.

---

<sup>9</sup> Se refiere a que el niño demuestra sus propias vivencias a través del rol que tome en el juego.

### **Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Rescatar el juego simbólico en el patio de la escuela y transformar el espacio físico con elementos recuperables, permitiendo el intercambio de ideas y mayor interacción social.

### 3.6.2 REFERENTE TEÓRICO:

#### **JUEGO PEDAGÓGICO**

Son todas aquellas acciones sociales dirigidas con los escolares para que en forma sana, alegre, positiva, y trascendente generen aprendizajes significativos y agradables a través de la vivencia lúdica, de la exploración, abstracción, reflexión, creación y solución de problemas aprendiendo para la vida.

#### **JUEGOS SIMBÓLICOS**

Como su nombre lo dice, es el manejo de símbolos, es decir el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio. Es la capacidad de evocar una conducta en ausencia de su objetivo habitual, ya sea frente a nuevos objetos concebidos, como simples sustitutos con o sin ninguna ayuda material.

#### **APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS**

Son los que se adquieren en la conducta de aprendizaje a partir de la experiencia y que satisfacen necesidades sentidas por el ser humano; lo que para este tiene significado se aprende para la vida.

#### **PENSAMIENTO CREATIVO**

Es instituir, fundar, introducir una cosa por primera vez; en sentido figurado hacerla nacer, dar vida. Rasgo humano que se plantea desde su nacimiento con una potencialidad que tiene que ser desarrollada desde el nacimiento y durante toda la vida para transformarse en real y constituirse en creatividad cultural, siendo la escuela quien abre las puertas para enseñar a ser creativos.





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### 3.6.3 ACTIVIDADES:

- Investigación de campo.
- Observación de los juego de tipo simbólico en los escolares.
- Realización de diagnóstico.

### SITUACIÓN PROBLÉMICA:

1. Carencia de un lugar estratégico para implementar el Patio Pedagógico durante el recreo.
2. Docentes poco lúdicos
3. Clases monótonas, aburridas, de poca participación en la mayoría de las observadas.

### 3.6.4 DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

- Observaciones y registros de campo en espacios de recreo.
- Investigación - acción - participación.
- Debate y discusión permanente de la situación problemática con los compañeros de las diversas escuelas.
- Creación y diseño lúdico de juegos simbólicos, de acuerdo a la situación problemática.
- Sensibilización a toda la comunidad educativa San Pedro Nolasco.
- Involucrar a los docentes de la comunidad educativa en el proceso, padres de familia, estudiantes y asociaciones de padres como representantes del Gobierno Estudiantil.
- Compartir el programa con otros núcleos educativos de la ciudad.
- Registrar y sistematizar la experiencia y llevarla a plenaria en reuniones de profesores y Comité Operativo.

**Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### 3.6.5 ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN

1. Involucrar a personas capacitadas y conocedoras del área lúdica, recreativa, formar un grupo de estudio y de trabajo para dar posibles soluciones a dichas falencias.
2. Crear, recrear y recopilar juegos simbólicos que se acomoden al espacio del patio institucional; naciendo aquí la propuesta “Patio Pedagógico”.
3. Nacimiento de la propuesta, “Patios Pedagógico” durante el recreo y mejoramiento del proceso creativo a través de los juegos simbólicos.
4. Sensibilizar a Comité Operativo, docentes, estudiantes y padres de familia en la propuesta.
5. Capacitación a los docentes del Centro Educativo San Pedro Nolasco.
6. Prueba piloto con el Nivel Inicial de la Escuela San Pedro Nolasco.
7. Sensibilizar y capacitar a docentes y padres de familia para que colaboren en los recreos y jornadas recreativas nucleares, entendiendo la importancia que tiene el juego simbólico en los procesos de desarrollo creativo en vida del escolar.

### 3.6.6 RESULTADOS OBTENIDOS HASTA EL MOMENTO

- Dinamización de los recreos.
- Implementación del “Patio Pedagógico” en la escuela San Pedro Nolasco.
- Uso adecuado y creativo del espacio (patios de recreo).
- Armonización en el acto recreativo pedagógico, mayor participación de los escolares y padres de familia.
- Disminución de la agresividad física en los recreos y salones de clase.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Mayor interacción en la relación docentes - estudiantesa - padres de familia.
- Herramienta lúdica pedagógica y metodológica para los docentes.
- Decoraciones estéticas en patios de recreo.
- Mejoramiento de la actitud lúdica de los escolares y docentes.
- Creación de nuevos diseños y formas de juegos simbólicos, docentes con implicaciones lúdicas, pedagógicas y sociales.
- Personal capacitado para aplicar juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad: docentes, estudiantes, padres de familia y líderes comunitarios.
- Propiciar desarrollos cognoscitivos, afectivos y psicomotores.
- Se aprende a través del juego simbólico a expresar ideas, respetarlas, concertar y negociar conflictos, resolver problemas en el juego y para la vida.
- Servir como referente a otros centros educativos para desarrollar el programa.
- Elaborar una propuesta para ejecutarla, en la cual se cuente con la participación de todos los personajes implicados con la escuela.
- Compartir la propuesta e impactar en zonas marginales o rurales.
- Se ha logrado un desarrollo de la creatividad infantil en la implementación de nuevas formas de juego simbólico.
- Trascendencia del patio Pedagógico a otros lugares como: casa particulares



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### CONCLUSIONES:

El lineamiento de lo creativo y la relación con el juego simbólico es de hecho muy importante ya que se toma en cuenta la imagen, que debe estar previamente establecida en la estructura mental, de un objeto que no está presente, o de la situación que en ese momento no es existida, de allí se evoca imágenes significantes, esquemas anticipadores de acciones futuras.

Al relacionar el pensamiento creativo con los juegos simbólicos forman una simpática mezcla entre el saber pensar y crear una manera de resolver **conflictos** mediante una actividad placentera donde manifiesta el niño la autonomía sobre el medio. El juego simbólico es una actividad didáctica que se debe experimentar para desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas.

El juego simbólico no ha sido aplicado por los docentes, dado que aún persisten conceptos distorsionados acerca de la actividad lúdica de los niños, que hasta hoy ha sido canalizada hacia la consecución de objetivos, en el campo de la simple recreación. El "Patio Pedagógico" constituye una novedad entre los docentes, y como tal no existe; en esa virtud hay reticencias y temores, frente a lo que posiblemente implica un cambio de mentalidad, que supone el abandono de la rutina.

Dentro de este marco doy a conocer la propuesta "EL PATIO PEDAGÓGICO", como una alternativa válida para el trabajo con niños y niñas, cuya finalidad es potenciar la educación creativa, la misma que puede ser desarrollada en el patio de la escuela, a través de la interacción entre docentes y educandos. La Propuesta "PATIO PEDAGÓGICO" se centra en los juegos simbólicos para el desarrollo del pensamiento creativo para niños y niñas del Primer Año de

#### **Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Educación Básica que constituyen al juego un marco especial para la enseñanza y aprendizaje. Si bien el juego no solo tiene importancia por su carácter didáctico, sino que también se trata de un derecho del niño que no debe ser ignorado, en este caso se realza el valor del juego simbólico en el ámbito escolar y como una importante estrategia de aprendizaje.

Es una propuesta que tiene eficacia en la actualidad, cuyos fundamentos y propuestas mantienen su presencia teórica y práctica, lo que cambia son los modos de realización en la práctica, adecuándoles a las tendencias educativas actuales por ejemplo el sector donde se debe ejecutar el juego es en el patio, durante las actividades de trabajo, el mismo que esta implementado con los respectivos elementos recuperados para el desarrollo del juego simbólico.

### **RECOMENDACIONES:**

La intencionalidad con este trabajo es ofrecer un aporte a los padres de familia y docentes que cotidianamente tienen un trabajo educativo para con los niños y niñas con la finalidad de mejorar su capacidad creativa, por lo tanto el objetivo es fomentar el desarrollo de la creatividad mediante el juego simbólico, permitiendo al niño y la niña expresar sus emociones, sentimientos e ir más allá de sus conocimientos.

Tomando como referencia el enfoque de Piaget, el cual sugiere dar importancia y trato pertinente a cada etapa de desarrollo, en este caso al periodo Pre-operacional donde es relevante el juego simbólico sugiero:

- Fortalecer la estimulación de juego por parte de los adultos, para así mejorar la creatividad de los niños y niñas.
- Dejar que la espontaneidad discurra en los niños y niñas, no experimentando bloqueos en los juegos.
- Evaluar constantemente la conducta creativa en los niños y niñas. La observación de los modelos creativos servirán para reforzar la resolución de problemas y conflictos en diversos juegos.

### **Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Los docentes debemos enfrentar como un reto los desafíos que nos impone la profesión, en aras de mejorar nuestro ámbito laboral, haciéndolo más dinámico, innovador y con miras a producir una educación de calidad.
- La institución educativa en la que nos encontramos laborando, no debe ser únicamente el centro que nos convoca a cumplir una rutina diaria, sino que debemos convertirlo en el espacio de educación permanente, en el que se solventen inquietudes, se dé paso a iniciativas y proyectos, en el marco de la búsqueda constante del mejoramiento de la calidad de la educación.
- Es recomendable ser flexible en cuanto a la cantidad de niños y niñas en función de sus necesidades, manteniendo siempre un pequeño grupo, se puede seleccionar tareas diversas y modificar el juego mediado por la maestra si así lo decidiera el niño o el grupo.

El docente pone en juego, como en todo accionar, la creatividad para que el juego simbólico representando una diversidad de soluciones frente a conflictos determinados de los niños y niñas. Sugerencias como estas pueden ayudarnos a acrecentar la creatividad, es necesario concientizar a los docentes en especial parvularios que el juego en sí es beneficioso para mejorar la calidad creativa educativa, por ende dejo abierta a disposición de continuidad para quien le interese seguir con este campo investigativo.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Ahumada de Díaz, Rosario. *Jugando Aprendemos*. México, ed. Trillas, 1980.
- Anijovich, Rebeca, *Transitar la formación pedagógica: dispositivos y estrategias*. Buenos Aires: Paidós 2009.
- Artora González, Ancillo Isabel, Mosteiro Pilar. *Prueba de Imaginación Creativa*. Madrid. Tea Ediciones, 2003.
- Arturo Quizhpe, Eliana Bojorque. *Jugando a vivir. Cuenca. 2001*.
- Balarezo, G y Sánchez, C. Tesis: Los juegos tradicionales y los problemas de aprendizaje.
- Barona, Luis Roberto. *Escuela para maestros*. Enciclopedia de Pedagogía Práctica. Barcelona, 2007.
- Bermeo, Fabiola. *Desarrollo de la creatividad*. Quito, Edit. Don Bosco, 2002.
- Betancourt Morejón, Julián. *La creatividad y sus implicaciones*. Habana, ed. Academia, 1990.
- Betancourt, Julián y Valdez María Dolores. *Atmósferas creativas juega piensa y crea*. México, ed. México, 2000.
- Bousaz, Patricia. *El constructivismo de Vigotsky*. Buenos Aires, Losenller, 2004.
- Corbalán Javier, Martínez Fermín, Donolo Danilo, Monreal Carlos. *Inteligencia creativa*. Madrid. Tea Ediciones, 2003.
- Chateau. *Psicología de los juegos infantiles*. 1958.
- De Bono Edward .*Seis Sombreros para pensar*. Buenos Aires, ed. Granica, 2003.
- De Bono, Edward. *El Pensamiento Lateral*. Piados Empresa. Buenos Aires, 1999.

**Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Duckworth, Eleanor. Como tener ideas maravillosas, y otros ensayos sobre cómo enseñar y aprender. Madrid: Visor, 1994.
- Paulson, Schwarmann, Frugone, Hermida. *Educacion Inicial*. Dinaped, Primera Edición. Quito: 2010.
- Gardner, Howard. The unschooled mind: How Children Think et how schools teach. New York: Basic Books, 1991.
- Hohmann, Mary y Weikart, David. La Educación de Niños Pequeños en acción. México: Editorial Trillas, 1999.
- Joaquín Campillo. *Psicología de la Educación*. Editorial Magisterio Español. Madrid. 1976
- Labinowicz. Introduccion a Piaget: Pensamiento, aprendizaje, enseñanza. México: Addison Wesley Longman. 1987.
- Laura Pitluk. *La planificación didáctica en el jardín de infantes*. Santa Fe, Argentina. Homo Sapiens. 2006.
- Lowenfeld, Viktor. *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires, ed. Kapelusz, 1972.
- Matamoros Adriana, Peralta Elizabeth. Tesis: *Crecer Jugando*. Cuenca 1999.
- Michelle Lambert. *Como ser más creativo*. Gallarta, ed. Mensajero, 2001.
- Noemí E. Burgos. *La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el jardín de infantes*. Santa Fe, Argentina. Homo Sapiens. 2007.
- Piaget, Jean. *Psicología de la inteligencia*. Barcelona, ed. Ariel, 1999.
- Rogoff, Barbara. Aprendices del Pensamiento. Desarrollo cognitivo en el contexto social. Barcelona: Paidos. 1993.
- Rosas Ricardo, Sebastian Christia. Piaget, Vigostki y Maturana. *Constructivismo a tres voces*. Buenos Aires: Editorial 2001.

**Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Sarina, Simón. Ciento un juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los Niños. Barcelona, ed. Ceac, 2001.
- Stein Rebeca – Szulanski Susana, Educacion pre escolar en Israel una experiencia significativa. Editorial Aurora. Tel Aviv. 1997
- Vallejo Raúl. *Manual de escritura académica*. Quito Ecuador, Editorial Nacional, 2006.
- Vigotsky, Lev. *Psicología Pedagógica*. Buenos Aires, AIQUE, 2001.
- Violante, Rosa. *Desarmar... para armar*. Buenos Aires Argentina. Ediciones Novedades Educativas. 2002.
- West, Janet. *Terapia del juego centrada en el niño*. México, ed. el Manual. S/f.

### FUENTES DE INTERNET:

- [http:// www.cultureduca\\_creatividadvsjuego.com](http://www.cultureduca_creatividadvsjuego.com) . Marzo 2009.
- <http://www.educare>. “Juego y juguetes en la educación infantil” Acceso: 17 de febrero 2009.
- [www.creativo.com](http://www.creativo.com) “La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico” Acceso: 28 enero 2009.
- [www.oai:dialnet.unirioja.es](http://www.oai:dialnet.unirioja.es) Acceso: marzo 2009.
- [www.comunidadescolar.cnice.mec](http://www.comunidadescolar.cnice.mec) Costa Ferrer, María.”Los juegos y los juguetes en el contexto educativo” Acceso: 28 enero 2009.
- <http://www>. ‘El juego simbólico en psicología evolutiva”. Acceso: Abril 2009.
- <http://www.movilizacióeducativa.net> “Los principios educativos de Froebel”. The school and society.
- [http://www.reeduca.com/manifestaciones\\_de\\_la\\_función\\_simbólica](http://www.reeduca.com/manifestaciones_de_la_función_simbólica) SEP2008/ acceso: Abril 2009.
- <http://www.juego.com> Jambrina Hernández, Ricardo. “El juego en la infancia”.

### **Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- <http://www.educarargentina.com.ar> Marcelo Adrián Fuentes, “Jugando y aprendiendo juntos AGO 2005/educ104.htm
- <http://www.reeduca.com/> Margarita Vidal Lucena, 2004. “El juego simbólico y teoría de la mente en el Síndrome de Down”.
- [www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar) “El juego en el jardín” Acceso marzo 2009.
- <http://inclusion.udea.edu.com> “Inclusión y sistema educativo” Acceso diciembre 2010.
- <http://www.ericdigests>. “Otra perspectiva sobre lo que los niños deben los niños estar aprendiendo”
- <http://es.4children.org/issues/2007> Tepperman, Jean. pdf. Jugar La manera de aprender de los niños pequeños. Memorando informativo.
- <http://www.redceja.edu.bo/entrevistarosa.pdf> Torres, Rosa, los desafíos de la Educación infantil. Entrevista con Rosa María Torres.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

# Anexos



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Anexo No. 1

GUÍA DE OBSERVACIÓN

1. TITULO:

El juego en el patio durante la hora de recreo. Influencia de la creatividad en el alumno.

Fecha: .....

.....

Plantel.....

.....

Año ..... de

básica.....

.....

Observado.....

..... Fecha ..... de

nacimiento..... Edad.....

.....

Observador.....

.....

2. OBJETIVO:

Constatar el juego y los elementos que emplean el niño y la niña para desarrollar el pensamiento creativo en el momento del recreo.

3. ASPECTOS A OBSERVAR:

a) Tipo de juegos que realiza el niño/a.

.....  
.....  
.....

b) Los juegos del niño/a son por lo general de su contexto inmediato (casa, tienda, barrio, etc.) o juegos referentes a la imaginación (Dragon Ball Z, Ben 10 etc.)

.....  
.....  
.....

**Autora:**

Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

c) Emociones que manifiesta el niño/a al momento de jugar

- |                   |                  |
|-------------------|------------------|
| Alegría .....     | Cooperación..... |
| Satisfacción..... | Sinceridad.....  |
| Compañerismo....  | Otros.....       |

d) Emplea objetos para el juego

SI ( )                                  NO ( )

Cuales.....

e) Actitud negativa que el niño o niña demuestra en el juego

- |                  |             |
|------------------|-------------|
| Agresividad..... | Temor.....  |
| Egoísmo.....     | Llanto..... |
| Soledad.....     | Otros.....  |

f) El juegos surge de forma:

1. voluntaria ( )                  2. Involuntaria ( )

g) Manifiesta espontaneidad al momento de jugar

Si ( )                  No ( )

h) Imita actividades cotidianas en los juegos

Si ( )    No ( )

Cuales?.....  
.....  
.....

i) Característica de personajes que reflejan en los juegos de roles

.....  
.....  
.....

j) Juegos que más utilizan para crear

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| Juegos de ficción | Juegos de Representación |
| .....             | .....                    |
| .....             | .....                    |



UNIVERSIDAD DE CUENCA

k) Da solución a problemas que se presentan en el juego

A VECES

SIEMPRE

NUNCA

l) El diálogo que mantiene con sus pares en el juego es congruente

Si ( ) No ( )

¿Cuáles son las más comunes?

.....  
.....  
.....

m) Defienden sus opiniones en el grupo

SI

NO

.....

¿Qué argumento emplea

.....  
.....



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**Anexo No. 2**

**ENCUESTA A DOCENTES**

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

Fecha:.....

Plantel:.....

Año de Educación Básica:.....

Encuestador:.....

**2. OBJETIVO**

Constatar el juego y los elementos que emplean el niño y la niña para desarrollar el pensamiento creativo en el momento del recreo.

**3. INSTRUCCIONES**

Sírvase a contestar las siguientes preguntas de forma anónima. Estimo que sus respuestas serán de mucha utilidad para esta investigación que estoy realizando acerca del juego simbólico y la influencia del pensamiento creativo.

a) ¿Qué importancia tiene el juego en el niño y como está organizado el área de recreación de los estudiantes?

.....  
.....  
.....  
.....

b) ¿Utiliza el juego como estrategia de enseñanza?

Si ( ) No ( )

En qué momento

.....  
.....



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

c) ¿Qué es la creatividad para Ud.?

.....  
.....  
.....

d) ¿Cómo se manifiesta la creatividad en los niños en el momento del recreo?

.....  
.....  
.....

e) ¿Ha escuchado hablar del juego simbólico?

Si ( ) No ( )

f) ¿Qué es una representación simbólica?

.....  
.....  
.....

g) Considera que el juego simbólico es una estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo infantil.

Si ( ) No ( )

Por qué

.....  
.....  
.....

¿Qué características tiene el pensamiento creativo?

.....  
.....  
.....

h) ¿Qué elementos de juego existe en su institución para el momento del recreo?

.....  
.....





UNIVERSIDAD DE CUENCA

i) ¿Qué elementos desearía que haya en el patio de su institución para los estudiantes?

.....  
.....  
.....

j) ¿Cree que es necesario que los alumnos tengan un lugar específico de juego en el momento del recreo?

Si ( ) No ( )

Por qué

.....  
.....  
.....

k) ¿Es conveniente que los juguetes que haya en ese lugar sean mas adaptables a la realidad?

Explique.....  
.....  
.....

...

¿Ha escuchado hablar sobre el patio pedagógico?

Si ( ) No ( )

De su criterio

.....  
.....  
.....

**Observaciones:**

.....  
.....  
.....

Muchas gracias por su colaboración.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Anexo No. 3

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

1. DATOS INFORMATIVOS:

Fecha:.....

Plantel:.....

Año de Educación Básica:.....

Entrevistador:.....

Entrevistado\ s:.....

2. OBJETIVO

Constatar el juego y los elementos que emplean el niño y la niña para desarrollar el pensamiento creativo en el momento del recreo.

3. INSTRUCCIONES

Sírvase a contestar las siguientes preguntas, estimo que sus respuestas serán de mucha utilidad para esta investigación que estoy realizando acerca del juego simbólico y la influencia del pensamiento creativo.

a) ¿Sabe con qué juega su hijo/a en el momento del recreo?

Si ( ) No ( )

Enliste.....

.....  
.....  
.....

b) ¿Qué elementos de juego desearía que haya en el patio de recreo en la institución?

.....  
.....  
.....



UNIVERSIDAD DE CUENCA

c) ¿Considera Ud. que los objetos que el adulto ya no utiliza pueden ser reciclables para que un niño juegue?

Si ( ) No ( )

d) ¿Cree Ud. que los elementos mencionados anteriormente desarrolle el pensamiento creativo?

Si ( ) No ( )

Por qué

.....  
.....

e) ¿Le gustaría que sus niños tengan un lugar específico que desarrolle el pensamiento creativo en el momento del recreo?

Si ( ) No ( )

Por qué

.....  
.....  
.....

f) ¿Está dispuesto a colaborar con la creación de un lugar estratégico para desarrollar la creatividad mediante el juego en su niño?

Si ( ) No ( )

Con

qué.....

.....

Muchas gracias por su colaboración.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

**Anexo No. 4**



Colaboración del Primer año de Educación Básica de la Escuela “San Pedro Nolasco” de la ciudad de Cuenca.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Anexo No.5



Patios de la escolita San Pedro Nolasco Durante un recreo común



Juegos con carritos



Juegos con pelota



Anexo No.6



Construcción del lugar estratégico para el Patio Pedagógico



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

### Anexo No. 7



Niños durante el momento del patio Pedagógico



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Anexo No.8



Satisfacción alcanzada en el momento de la actividad.

**Autora:**  
Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta





UNIVERSIDAD DE CUENCA

Anexo No. 9



Juego Simbólico en los niños de primero de Básica



Mamá, Papá e Hija

**Autora:**  
Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Anexo No.10



Una batidora de uso doméstico recuperable es utilizada como un camión.



Un spa en un pozuelo metálico con aroma terapia.

**Autora:**  
Lcda. Rita Isabel Suárez Mendieta