

# 31

## EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS/AS DEL NIVEL INICIAL DE LA ESCUELA BENJAMÍN CARRIÓN

GAMES AND THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN OF THE INITIAL LEVEL AT BENJAMIN CARRIÓN SCHOOL

Elsa Josefina Albornoz Zamora<sup>1</sup>  
E-mail: [elsaalbornoz25@gmail.com](mailto:elsaalbornoz25@gmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1382-0596>  
<sup>1</sup>Universidad Metropolitana. Ecuador.

### Cita sugerida (APA, sexta edición)

Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

### RESUMEN

El juego infantil en la edad preescolar, establece un lenguaje natural y abierto en la vida del niño(a); proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones, así también forma vínculos de amistad con sus amigos/as y adultos que lo rodean. Las actividades lúdicas le facilitan también, el desarrollo de su pensamiento creativo ya que permite la relación con las diferentes situaciones y materiales que el infante posee a su alcance. Desde esta perspectiva, se investigó sobre la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del nivel inicial de la Escuela "Benjamín Carrión". Enmarcado en un diseño de campo, nivel descriptivo, enfoque cuantitativo. La población fue de 25 infantes, 8 docentes del nivel y 25 padres de familia que forman parte de la comunidad educativa. La técnica de recolección fue la entrevista, el instrumento un cuestionario de alternativas múltiples, y una ficha de observación. A partir de los resultados obtenidos, se proyecta sensibilizar a los diferentes agentes educativos que se relacionan con los niños/as, en función de brindar atención y facilitar espacios, que posibiliten al infante el desarrollo de su creatividad, y le permitan expresar toda su imaginación y fantasía a través del juego, el cual es considerado una estrategia valiosa en el desarrollo creativo de los niños/as de este nivel.

### Palabras clave:

Juego, creatividad, educación inicial.

### ABSTRACT

The playground at the preschool age, establishes an open and natural language in the child's life; the free expression of feelings and emotions, thus also provides form ties of friendship with their friends and adults that surround it. Leisure activities also facilitate the development of their creative thinking since it allows the relationship with different situations and materials that the infant has at its disposal. From this perspective, it inquired about the importance of games in the development of creativity of the children of the initial level of the school *Benjamín Carrión*. Framed in a design field, descriptive level, quantitative approach. The population was 25 kindergarten children, 8 teachers of the level and 25 parents who are part of the educational community. The technique of gathering was the interview, the instrument was a questionnaire of multiple alternatives, and a sheet of observation. Based on the obtained results, it is projected to raise awareness among the different educational agents that are related to the children, depending on care and facilitated spaces, which allow the development of their creativity to the infant, and enable to express all the imagination and fantasy through games, since this is a valuable strategy in the creative development of children at this level.

### Keywords:

Game, Creativity, Initial education.

## INTRODUCCIÓN

La creatividad, como componente esencial del pensamiento, es de suma importancia para la adaptación personal y social del niño. Las bases de la creatividad son innatas y, como todos los potenciales innatos, debe desarrollarse a la vez que debe evitarse todo lo que impida su desarrollo y atente contra las aspiraciones que el niño establece, lo que le gustaría ser y lo que le agradaría lograr. En algunos centros educativos, aun se tiene una cultura donde las condiciones escolares afectan en gran medida el desarrollo de la creatividad, esto se evidencia en el énfasis de actividades relacionadas con el hemisferio izquierdo del cerebro, cuyo comportamiento es analítico, lógico y racional; es contrario al hemisferio derecho, cuyas habilidades y funcionamiento se corresponden con el ritmo, color, percepción visual, imágenes, visualización, requisitos indispensables para el desarrollo del potencial creativo. Es en este contexto en donde se observa que el docente no le brinda al estudiante la oportunidad para desarrollar su potencial creativo, quizás por la posible falta de información que posee al respecto, por el desconocimiento de metodologías que involucran este tipo de aprendizaje, o tal vez, por la poca noción de las implicaciones de éste para el desarrollo potencial creador. En este aspecto se puede destacar, la importancia que tiene el juego, el cual contribuye considerablemente al desarrollo motriz, social, cognitivo de los niños(as), y forma parte elemental en el desarrollo de la creatividad.

Resulta oportuno resaltar que el Currículo de Nivel Inicial (2014), se refiere con respecto al juego como *“la principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial”* (p. 41), además *“es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad”* (p. 41). La autoexpresión en los niños se puede dar a través de diferentes actividades, iniciando así el deseo por crear y descubrir su entorno mediante juegos creativos. No se debe olvidar, cuando un niño juega se involucra de manera integral, está plenamente activo e interactúa con sus pares, con los adultos y por ende con el medio que le rodea.

En la escuela “Benjamín Carrión”, algunos docentes parecen desconocer la importancia de las actividades lúdicas como ente rector para favorecer la creatividad de los niños (as) aluden la falta de tiempo, espacio y colaboración de los padres; de allí que planifiquen más sus actividades centrándose en lo académico, no priorizando en juegos que desarrollen el potencial creativo en los niños.

Ante lo planteado la investigadora se pregunta ¿De qué manera están utilizando el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños, los docentes de la escuela

“Benjamín Carrión”? y para ayudar a generalizar los resultados obtenidos, se tuvo como objetivo:

Publicar de manera clara y precisa los resultados de la investigación sobre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños (as) del nivel inicial de la escuela “Benjamín Carrión”

## DESARROLLO

Con respecto a los temas presentados en este estudio se trató inicialmente el contenido sobre el juego, desarrollado por el autor Duca (2008), quien refiere que el juego infantil es una actividad natural y espontánea en los niños, jugar no solo es por diversión; sus juegos están relacionados con el desarrollo de destrezas sociales, motrices y cognitivas además de su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias experiencias significativas. A través del juego infantil investiga todo con respecto al mundo que lo rodea.

Afirma Piaget, citado por Fernández (2015), *“el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”*. Según este autor, el juego es importante porque refleja como el niño relaciona su contexto al ir creciendo.

Piaget (1955), presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la permanencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo que corresponde al niño. Además, se puede afirmar que la teoría piagetana concibe el juego infantil en cuatro etapas: (a) *etapa sensomotriz* (desde el nacimiento hasta los 2 años), (b) *etapa preoperativa* (de los 2 a los 6 años), (c) *etapa operativa o concreta* (de los 6 o 7 años hasta los 11) y (d) *etapa del pensamiento operativo formal* (desde los 12 años aproximadamente en lo sucesivo), estas cuatro etapas indican que este teórico concibe al juego ligado al pensamiento del niño, descarta la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo en la infancia. Por lo tanto, el juego y sus intermediarios, se hallan entrelazados a la totalidad del pensamiento.

La educación inicial pone la atención sobre el juego como la estrategia metodológica, desde el momento en que se creó la Educación Infantil el juego se definió como el método para enseñar a los niños pequeños. Froebel (1888); Montessori (2015); Decroly (1983); entre otros, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las propuestas de enseñanza para niños menores de 6 años. Se considera esencial educar a los niños mediante el juego,

ya que este, bien encaminado, permite el desarrollo de la creatividad en los niños.

Con respecto a la creatividad se puede mencionar que se ha considerado, desde muchos puntos de vista, como una concepción de orden empírico-social hasta la científica. Se le asocia con descubrimiento o acto creador; con revelación o inspiración; con el progreso científico en la investigación y, otras veces, se relaciona con la capacidad personal de generar productos de utilidad social. Desde otro ángulo, la creatividad ha sido considerada, para su definición y medición, como característica personal, producto y proceso del pensamiento. Los que están de acuerdo con el primer enfoque, describen rasgos de la creatividad que se ponen de manifiesto en la persona creativa o el nivel de abstracción que necesita el sujeto para manifestarla. El estudio de la creatividad, como producto, se centra en la búsqueda de criterios y maneras de evaluar la calidad y valor de una obra de arte, un descubrimiento, una invención. Quienes han analizado la creatividad como proceso, han tratado de definir las fases o etapas del fenómeno.

Sobre este particular, Guilford (1967), habla de estilos de pensamientos y distingue dos tipos de actividades cognitivas: divergente y convergente. En su modelo de estructura del intelecto, plantea que la producción divergente es la operación que está más claramente relacionada con la creatividad y la divide en fluidez o capacidad de generar ideas; flexibilidad o habilidad para solucionar problemas; originalidad, relacionada con la generación de soluciones únicas y nuevas de los problemas que se plantean, y elaboración, ligada a la habilidad de percibir diferencias, generar ideas y refinarlas para obtener nuevas versiones o mejorarlas. El pensamiento divergente es un atributo que distingue al pensamiento creador, para la resolución de conflictos. Los niños generalmente usan los dos tipos de pensamiento y aprenden a cambiar uno a otro de forma natural. El pensamiento divergente permite que el niño(a) utilice un razonamiento inductivo (que va de lo específico a lo general). El pensamiento convergente involucra al razonamiento deductivo (partir de lo general a lo específico). Es el que persigue siempre los modelos diseños y prospera de acuerdo al sentido que aplica la razón tradicional. La fuente antes citada, afirma que el desempeño creativo es el factor que más contribuye a la solución de problemas, especialmente cuando intervienen aspectos cognoscitivos, resulta acertado, dado que en el proceso creativo se considera la estructura del problema como un modelo de búsqueda que exige el uso del ambiente inmediato y la exploración de la memoria. Además, destaca que la creatividad no puede considerarse como elemento

aislado, independientemente de factores motivacionales y ambientales que afectan y bloquean su manifestación.

### Metodología de Investigación

El tipo de investigación aplicada en este estudio fue de campo, los datos fueron obtenidos directamente donde se originan. El nivel de investigación, descriptivo de corte transversal. Se recolectaron los datos en un solo momento y en un tiempo único. El enfoque utilizado fue el cuantitativo. La población estuvo constituida por 58 sujetos: 8 docentes, 25 infantes y 25 padres de familia. En cuanto a la muestra se decidió seleccionar la totalidad de toda la población. En este sentido, es importante resaltar que no hay diseño muestral. Por lo tanto fue un estudio censal. Para obtener la información, se aplicaron técnicas e instrumentos de recolección de datos, los cuales sirvieron para dar orientación adecuada al trabajo de investigación. Como técnica se manejó la encuesta y la observación directa; el instrumento fue el cuestionario, diseñado para ser aplicado a los docentes y representantes y una guía de observación empleada a los niños.

Una vez recopilados los datos, se analizaron a través del procesamiento de datos, que para Hernández, Fernández & Baptista (2014), *“es construir con los datos obtenidos, cuadros estadísticos, promedios generales y gráficos ilustrativos, de tal modo que se sinteticen sus valores y se pueda a partir de ellos, extraer enunciados teóricos”* (p. 247). Estos se analizaron ítem por ítem y las representaciones gráficas se muestran mediante el empleo de diagramas circulares.

Los aspectos más relevantes del estudio permiten evidenciar que 62% de las docentes del nivel, manifiestan que siempre emplean el juego infantil como medio para el desarrollo de la creatividad en los niños (as) (Anexo 1).

El 75% de las docentes opinó que a través del juego infantil el niño (a) construye su propio aprendizaje. (Anexo 1), así como también, manifestó que siempre durante el desarrollo de la jornada toma en cuenta las ideas y sugerencias de juegos infantiles que plantean los niños(as) (Anexo 1).

Con respecto a la metodología juego-trabajo el 50% de los sujetos encuestados opinó que si la conoce y la aplica en el aula (Anexo 1).

Se pudo evidenciar que un 63% dice de los docentes a veces implementa ambientes de juego para el desarrollo de la creatividad (Anexo 1).

El 50% de los docentes manifestó que a veces el juego creativo es importante porque permite desarrollar una capacidad creativa en los infantes; este tipo de juego se

centra en la capacidad de utilizar el más simple de los objetos y convertirlo en algo único gracias a su imaginación (Anexo 1).

Con respecto a la opinión de los padres se tiene que el 88% de estos sujetos manifestó que sus hijos/as juegan en el tiempo libre en casa. (Anexo 1). Solo el 52% de estos padres dedica 15 minutos diarios para compartir espacios de juego con sus hijos. (Anexo 2) Un 76% permite que crean, aprendan y se expresen mediante el juego. (Anexo 2) Así como también, consideran en un 76% que el juego es necesario para desarrollar la creatividad (Anexo 2), y por último en opinión del 60% de los sujetos encuestados manifestó que el juego creativo es solo un pasatiempo para su hijo/a (Anexo 2).

Los resultados obtenidos a través de la guía de observación aplicada a los 25 niños permiten evidenciar que el 72% de ellos realizan juegos de imitación con normalidad; 60% propone juegos construyendo sus propias reglas; 92% se encuentran a gusto y juegan con libertad en los ambientes de juego. 92% manipula los diferentes materiales de los ambientes de juego mostrando interés y curiosidad; así como también crean e imaginan situaciones durante el juego; el 100% participa y disfruta el juego libre; 76% son tolerantes e interactúan con sus compañeros; El 96% de los niños siempre les gusta crear diferentes objetos o situaciones cuando la maestra les proporciona material de construcción.

## CONCLUSIONES

Estos resultados sobre el juego infantil permiten aseverar que si estos docentes no trabajan con una metodología activa como es el Juego-Trabajo, se les dificulta desarrollar en su totalidad un pensamiento creativo en sus estudiantes más bien formaran niños/as que solo trabaja mecánicamente. Es necesario cambiar las estrategias de trabajo en las aulas, para potenciar las capacidades de los niños, ya que no existen suficientes ambientes de juego en cual el infante explore y exprese toda su creatividad a través de las diferentes actividades lúdicas ofertadas en el salón de clase.

Los padres no dedican el tiempo recomendado al interactuar con sus hijos, al no relacionarse no desarrollan las capacidades de fantasía y creatividad con el ser más importante con el que cuenta su hijo en su entorno. Además, si el padre de familia piensa que el juego es solo un pasatiempo se puede deducir que no le brinda espacios para la ejecución del mismo, poniendo en peligro el desarrollo intelectual, motriz, social y el pensamiento creativo que es tan importante en esta corta edad en donde los infantes

participan activamente de los juegos simbólicos que fomentan la imaginación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Decroly, O. (1983). El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid: Morata.
- Duca, N. (2008). Juego en el Nivel Inicial. Recuperado de [http://maria-auxiliadora.idoneos.com/cache/ma/maria-auxiliadora/Nivel\\_Terciario/Actividad\\_academica/Producciones\\_de\\_los\\_alumnos/Nosotros\\_Actores\\_files/Monograf%C3%ADa\\_sobre\\_Juego\\_%281%29.pdf](http://maria-auxiliadora.idoneos.com/cache/ma/maria-auxiliadora/Nivel_Terciario/Actividad_academica/Producciones_de_los_alumnos/Nosotros_Actores_files/Monograf%C3%ADa_sobre_Juego_%281%29.pdf)
- Ecuador. Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación.
- Fernández, D. (2015). *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetana*. Recuperado de [www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf](http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf)
- Froebel, F. (1888). La educación del hombre. New York: D. Appleton & Cía.
- Guilford, J., et al. (1983). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014) Metodología de la Investigación. 6ta. Edición. México: Mc. Graw Hill Interamericana.
- Montessori, M. (2015). Método Montessori. Recuperado de <http://www.fundacionmontessori.org/Metodo-Montessori.htm>
- Piaget, J. (1955). Psicología de la Inteligencia. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos94/seminario-teoria-del-aprendizaje/seminario-teoria-del-aprendizaje.shtml#ixzz4wXVdwUYW>
- ANEXOS
- Anexo 1. Resultados Instrumento dirigido a los docentes.
1. ¿Emplea el juego infantil como medio para desarrollar objetivos?
  2. ¿Cree usted que los niños/a construyen su propio aprendizaje mediante el juego infantil?
  3. Durante el desarrollo de la jornada ¿Toma en cuenta las ideas y sugerencias de juegos infantiles que plantean los niños/as?
  4. ¿Conoce y trabaja con la metodología Juego-Trabajo?
  5. ¿Maneja ambientes de juego en el aula que estimulen la creatividad?
  6. ¿Considera que el juego creativo permiten desarrollar una capacidad creativa en los niños/as?

Anexo 2. Resultados Instrumento dirigido a los padres.

1. ¿Su hijo/a juega durante el tiempo libre en casa?
2. ¿Qué tiempo brinda a su hijo o hija para jugar diariamente?
3. ¿Permite que su hijo/a crear, aprenda y exprese mediante el juego?
4. ¿Cree usted que es preciso que su hijo/a juegue para el desarrollo de creatividad?
5. ¿Piensa que el juego creativo es solo un pasatiempo para su hijo/a?