

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE EDUCACIÓN



El Juego como Estrategia Lúdica del Currículo para Desarrollar la
Creatividad en Niños del II Ciclo de Educación Inicial

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller
en Educación presentado por:

Lucía Ines Morales Ramirez

Asesor

Lileya Manrique Villavicencio

Lima, 2018

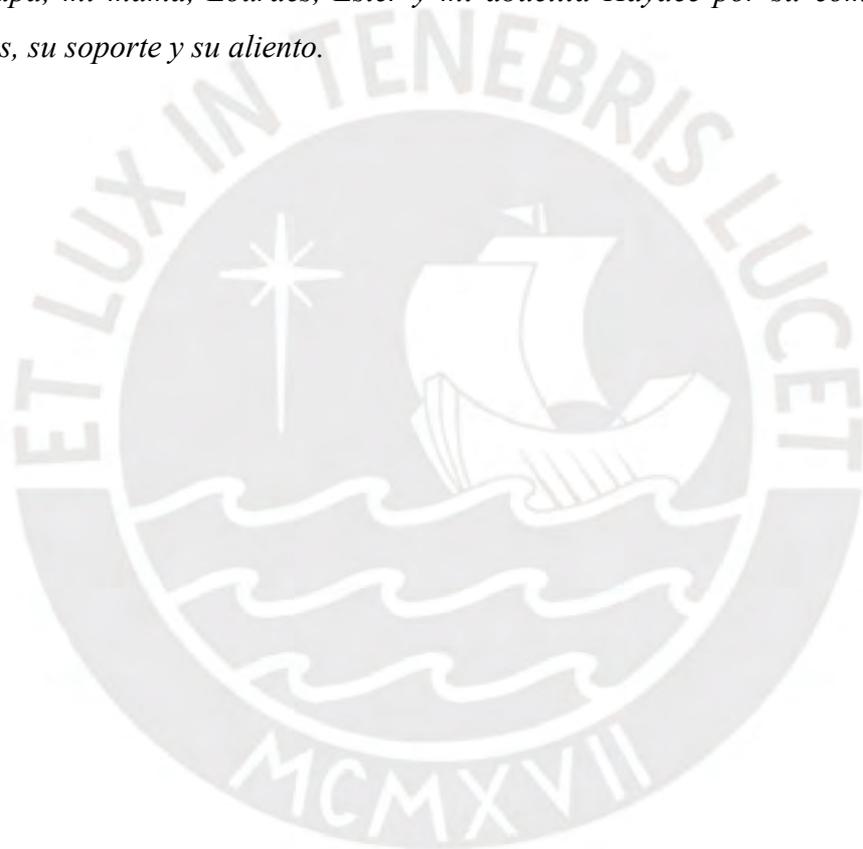
RESUMEN

El presente trabajo de investigación se concentra en el empleo del juego como estrategia lúdica del currículo para desarrollar la creatividad. Este tesina resalta la importancia de efectuar un cambio en la educación, introduciendo la elaboración y puesta en práctica de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas implican el despliegue de la creatividad, la curiosidad e imaginación en los alumnos, las mismas que se verán apoyadas por los espacios y ambientes que resulten válidos para estas actividades. El problema alude a ¿Qué características debe de poseer el juego, como estrategia lúdica del currículo, para desarrollar la creatividad en el II Ciclo de Educación Inicial?. El objetivo general es comprender la importancia de la estrategia lúdica para el desarrollo de la creatividad en el II Ciclo de Educación Inicial. Los objetivos específicos son 1) Comprender de que forma el juego fomenta el desarrollo de la creatividad en alumnos del II Ciclo de Educación Inicial. 2) Explicar de qué modo el juego constituye una estrategia lúdica del currículo orientada hacia el desarrollo de la creatividad en el II Ciclo de Educación Inicial. El trabajo de investigación desarrolla dos contenidos primordiales, en primer lugar, el carácter y trascendencia que el juego tiene para la creatividad en la niñez, y en segundo lugar, se presenta a la estrategia lúdica como una forma de enseñanza y aprendizaje que fomenta la creatividad infantil. La conclusión principal de la tesina es que el desarrollo de la creatividad a través del juego como estrategia lúdica implica provocar interés y curiosidad en los educandos, por medio de situaciones y ambientes estimulantes, en pos de desarrollar una actitud creativa en el aprendiz, la cual comprende que este tenga el ánimo y gusto por aprender constantemente algo nuevo y descubrir nuevas relaciones en lo que lo rodea.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por regalarme la oportunidad de desarrollar esta investigación, guiarme en el camino y sostenerme en cada momento

A mi papá, mi mamá, Lourdes, Ester y mi abuelita Haydeé por su compañía, sus consejos, su soporte y su aliento.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	V
MARCO CONCEPTUAL	1
CAPÍTULO I. EL JUEGO: CARÁCTER Y TRASCENDENCIA PARA LA CREATIVIDAD EN LA NIÑEZ	1
1.1 ETIMOLOGÍA	3
1.2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA	4
1.3 PARTICULARIDADES DEL JUEGO INFANTIL	7
1.4 TEORÍAS Y ENFOQUES SOBRE EL JUEGO DE LOS NIÑOS	9
1.5 TRANSFORMACIÓN DEL JUEGO EN EL NIÑO Y REPERCUSIÓN EN SU DESARROLLO CREATIVO	14
CAPÍTULO II. LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS: UNA FORMA DE ENSEÑAR Y APRENDER QUE FOMENTA NIÑOS CREATIVOS	17
2.1 LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EL JUEGO LÚDICO	18
2.1.1 APORTES DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL CURRÍCULO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD INFANTIL	22
2.1.2 CARACTERIZACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD EN LA INFANCIA	25
2.2 DISEÑO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA PROVOCACIÓN CREATIVA Y CONSIDERACIONES PARA LA IDENTIFICACIÓN DE DICHS JUEGOS	27
2.3 APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y ACTITUD DEL MAESTRO PARA PROVOCAR LA CREATIVIDAD	32
CONCLUSIONES	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como propósito destacar la importancia de la creatividad y su desarrollo en un contexto lúdico en donde el infante y el maestro puedan encontrarse en pro de su desarrollo cognitivo y emocional. La creatividad es una capacidad fundamental para la vida de un niño, que además motiva, estimula y emociona el proceso de construcción de su propio aprendizaje. Por otro lado, se visualiza al juego como el mejor conductor para alcanzar la creatividad, sobre todo en la infancia. Por lo que, sin alejarse de la realidad, el contexto educativo, que es un lugar en el que se construye el aprendizaje, no solo cognitivo, sino también social, afectivo, emocional, psicomotriz, entre otros, tiene como contenido transversal a la creatividad para lograr el objetivo de la escuela: el completo desarrollo integral del estudiante.

La motivación personal surge de las observaciones realizadas a través de todos los ciclos académicos, en las prácticas discontinuas y el contraste de estas con la teoría acerca del tema. En casi todas las instituciones educativas visitadas, el juego en niños de tres a cinco años es básicamente en la mañana en los sectores y a la hora del recreo. De ello se infiere que su falta de uso en el contexto de la enseñanza tiene relación con la idea de que el juego y el aprendizaje son independientes o tal vez el desconocimiento por el maestro acerca de cómo emplearlo como una estrategia.

La interrogante que guió el presente trabajo de investigación ha sido ¿Qué características debe de poseer el juego, como estrategia lúdica del currículo, para desarrollar la creatividad en niño del II Ciclo de Educación Inicial? El objetivo general de la tesina es comprender la importancia de la estrategia lúdica para el desarrollo de la creatividad en el II Ciclo de Educación Inicial. Los objetivos específicos por medio de los que se llegó a conocer el tema fueron: En primer lugar, comprender de que forma el juego fomenta el desarrollo de la creatividad en el II Ciclo de Educación Inicial. En segundo lugar, explicar de qué modo el juego constituye una estrategia lúdica del currículo orientada hacia el desarrollo de la creatividad en el II Ciclo de Educación Inicial.

En el primer capítulo se aborda principalmente la trascendencia que el juego tiene para el desarrollo de la creatividad en la niñez, aproximándose a la etimología, la descripción del juego en la infancia, las particularidades del juego infantil, las principales teorías sobre el juego de los niños, y la transformación del juego en el niño. En el segundo capítulo se desarrolla la estrategia lúdica como una forma de enseñar y aprender que fomenta niños creativos pasando por la conceptualización tanto de las estrategias como de los juegos lúdicos, la caracterización de las primeras para promover la creatividad en la infancia, el diseño de estas estrategias para la provocación creativa y por último, la aplicación de estas estrategias.



MARCO CONCEPTUAL

CAPÍTULO I. EL JUEGO: CARÁCTER Y TRASCENDENCIA PARA LA CREATIVIDAD EN LA NIÑEZ

El juego es un conjunto de acciones que se practica desde las épocas más primitivas en el mundo, siendo un acto y comportamiento peculiar y creativo, propio tanto de los animales como de los individuos. Estos últimos lo han variado y lo siguen haciendo actualmente, según su etapa en el ciclo de la vida, el paso del tiempo y las diferencias a nivel mundial. Es decir, la idea y la configuración del juego se modifican según las condiciones, contextos y características sociales y culturales de una población concreta.

En tal sentido, diversas investigaciones en el campo de la educación, tales como la pedagogía, psicología y sociología han ido construyendo un marco teórico que amplía la perspectiva relacionada a la evolución del juego y de la actividad creativa en la infancia. A través de estas indagaciones se explora principalmente cómo esta actividad tan común puede implicar y determinar una aportación directa a la creatividad y al desarrollo integral y holístico de la niñez.

Gracias a los estudios, Duek (2012) expresa que el juego “es un terreno en el que se manifiestan e intersectan múltiples componentes de nuestra vida en sociedad” (p. 651). Por lo tanto, se puede inferir que esta actividad brinda al infante la capacidad de conocer, comprender, discernir, identificar, caracterizar, interpretar y significar las propiedades de los objetos, las relaciones entre las personas y las conexiones que tienen distintos elementos presentes en su entorno.

Además, ya que el niño cumple un rol protagónico y activo en esta actividad, es quien decide, resuelve y actúa según los criterios, principios, normas y pautas que adquiere progresivamente. También, a través de las circunstancias, problemas y conflictos que posibilita el juego, el niño es capaz de analizar una situación, expresar comunicativamente su postura y actuar creativamente.

Por mencionar un ejemplo, en cuanto al juego temático de roles sociales, se evidencia que simbolizar, actuar y representar aportan al infante a nivel cognitivo, en tanto el

niño va conformando mentalmente una representación de los papeles en la sociedad por medio del reajuste entre sus percepciones y sus concepciones previas. Por su parte, el ámbito social, facilita y motiva en los escolares la estimulación de habilidades y aptitudes comportamentales innovadoras, avalando posteriores aprendizajes.

A estas representaciones de roles sociales se les denomina neoformaciones psicológicas, las cuales respaldan el aprendizaje creativo en la etapa de educación inicial. Las neoformaciones son aquellas nuevas concepciones, ideas, nociones, entre otros, que el niño va adquiriendo por medio de su exploración y experimentación libre (González – Moreno, Quintanar y Solovieva, 2014). Por lo tanto, se considera necesario reflexionar sobre la importancia de emplear el juego, debido a los resultados provechosos, en cuanto al impulso de múltiples competencias y destrezas innovadoras. Por ello, es imprescindible que se incluya el juego en las rutinas del niño, impulsando su empleo normal y habitual, inclusive, considerándolo como una necesidad con consecuencias eficaces en la primera infancia.

Además, el juego logra otra considerable significación para el infante. “Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos” (Meneses y Monge, 2001, p. 115). Es así que la actividad lúdica es esencial para el desarrollo, principalmente de todas las áreas del ser humano que aluden al ambiente cultural, es decir las dimensiones social, afectiva y emocional. Cuando el infante juega, accede directamente a una preparación y adaptación de sus comportamientos y del mismo modo, a una interacción con los procederes de otros agentes sociales.

Consiguientemente, para que exista una comunidad armónica, debe permitírsele al niño conocer espacios socializadores, tales como el juego, para fortalecer la conducta del niño y que este sea capaz de adaptarse creativamente. Estos ambientes tienen el beneficio de que no existe más grande efecto que el de aprender de la equivocación, reflexionar sobre los fallos, analizar las faltas y entender que las equivocaciones tienen consecuencias naturales.

En concordancia con lo anterior, Chen (2012) manifiesta que el propósito último del desarrollo de la creatividad infantil es favorecer en los niños el despliegue y

crecimiento de sus talentos, aptitudes y competencias, e incrementar la utilización de estas habitualmente en las actividades diarias y comunes, siendo esto significativo en tanto los infantes van capacitándose cada vez más para encarar y afrontar una sociedad variable.

En ese sentido, es relevante que se realice una aproximación al juego ya que este coopera en la consecución y el mejoramiento del bienestar de los estudiantes, en tanto estos son capaces de comprender su realidad, adaptarse creativamente e incluso, realizar en ella una transformación innovadora. Se sostiene entonces, es una necesidad de la primera infancia su aproximación a esta actividad de diversas maneras y en diferentes lugares.

Estas actividades pueden estar orientadas hacia el ámbito educativo u otros espacios no formales de aprendizaje, que existen y continúan apareciendo, tales como el hogar, los parques, las plazas, entre otros. Inclusive, el juego es una forma de valorar y determinar cómo va el progreso del infante pues, “un indicador del desarrollo psicológico del niño y de su preparación tiene que ver con cómo juega” (González – Moreno et al., 2014, p. 289).

En la extensión del primer capítulo de la presente tesina, se abordarán específicamente las particularidades distintivas del juego en los niños, especialmente de los que tienen entre cero y seis años: descripción, teorías y valoraciones. Estas, a través de una examinación de diversos autores, apoyarán en la comprensión del porqué y el para qué del juego en el crecimiento infantil y en el desarrollo específico de la creatividad. Así, se podrá construir posteriormente un paradigma educativo que esté sustentado en la importancia que esta actividad tiene para el desarrollo íntegro del ser humano, es decir enlazando completamente sus distintas dimensiones.

1.1 ETIMOLOGÍA

El juego ha variado y se ha distorsionado en su más pura esencia. Por ello, es necesario conocer la etimología del término juego ya que esta nos remite a su primer significado y fundamento: se trata de divertirse, conocerse y bromear. Según Paredes (2002) en las lenguas semíticas, hebreas, arameas y árabes, el juego está resaltado de forma común por la raíz que denota risa. En el hebreo específicamente, se emplea como una

fuerza que equivale a tomar la broma y bailar. En el lenguaje indoeuropeo la raíz representa vacilar, fluctuar y trasladarse. En el habla sánscrita inclina a relacionarse con la alegría.

A partir de las fuentes etimológicas, se puede notar que el común denominador del término juego hace referencia a manifestaciones y expresiones de sentimientos y emociones altamente positivas y placenteras para los seres humanos que se reflejan por medio de desplazamientos corporales y seguidos de una secuencia de lenguaje, es decir, palabras.

Además, como Andreu y García (2000) lo manifiestan, la palabra juego expresa vencer impedimentos, descubrir la vía, inferir, imaginar, predecir y arribar al triunfo para pasarla adecuadamente, progresar y enriquecerse. Por lo previamente mencionado, se visualiza que jugar además de ser una manifestación, es fabricación de un hecho conveniente que, en consecuencia, genera regocijo y propensión a la sonrisa.

La raíz hindú, fuente declarada por Paredes (2011), tiene un valor lingüístico más metafórico puesto que el vocablo juego alude al movimiento del viento y las olas del mar, inclusive alcanza el concepto de salto, manifestación dramática, correteo, baile, diversión y broma (estos tres últimos significados en similitud con el lenguaje hebraico).

En este recuento, se vislumbra que en varias de las culturas examinadas se tiene un concepto similar de juego pero este varía según las convenciones sociales de tiempo y espacio. Una de las últimas referencias recogidas sobre la raíz de la palabra juego, es que está, íntimamente, correlacionada al aprendizaje. Esa correspondencia es innata, es decir convergen en lo mismo. Y es que a través del juego espontáneamente se aprende algo, puede ser de modo escaso o cuantioso, intencionado o no, pero siempre se obtiene un aprendizaje.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA

En la actualidad, el concepto de juego ha ido variando. De acuerdo a los múltiples estudios revisados, se ha observado un constructo más sólido que describe al juego integralmente. Antes pensar y hablar de juego era algo más sencillo y simple, puesto que no incluía las dimensiones del ser humano, además de que no era considerada una

actividad relevante, sino más bien banal. En tal sentido, ahora su reflexión implica una tarea compleja debido a su espontaneidad y las estructuras cognitivas que implica.

Reina (2009) menciona que hay que instalar al juego en una confluencia entre la cultura, sus requisitos y oportunidades, el trayecto social de quienes juegan y el suceso en medio del que se extiende la actividad. Eso es lo más notable al momento de intentar definir el juego. Así pues, el juego se convierte en una ocupación lógica, íntegra y única, especialmente para los niños, ya que todos los elementos antes mencionados son desconocidos por ellos mayoritariamente. El proceso de descubrimiento que ellos van a tener que transcurrir los sitúa, de la misma forma que al juego, en el centro de la intersección. Entonces el juego es medio de adaptación creativa y crecimiento para los sujetos que lo ejercen, con el objetivo de que entiendan e intervengan de forma innovadora, en todo el universo que los envuelve, satisfactoriamente.

Johan Huizinga (como se citó en Duek, 2012) indica que absolutamente todos los juegos representan algo, son actos autónomos y determinadamente espontáneos, destacando que se juega de acuerdo a ciertas normas asumidas en la libertad personal. Además, el filósofo holandés menciona que se desarrolla en una condición desinteresada, exenta de otra intención más allá que la búsqueda de sensaciones y emociones nuevas y diferentes relacionadas a la felicidad, pues jugar estimula un estado distinto al real y emociona al que juega por tener la posibilidad de transformarse, aparentando lo que al sujeto le apetezca. Es por ello que es concurrente, en cualquier sitio, ver jugar a infantes en cuanto surge una ocasión.

Asimismo, el juego puede llegar a implicar todas las áreas del sujeto, estas son las dimensiones física, motora, cognitiva, social, emocional, afectiva y cultural. Esto ha de depender de las clases de juegos que se empleen y las innovaciones que a estos se les inserten. La mayoría de juegos entre los tres y seis años son simbólicos (estadio preoperacional) por lo que es la clase de juegos en la que más se combinan las diferentes áreas del individuo.

Sin embargo, tal como lo manifiestan Andreu y García (2000), hay que tener en cuenta que en la actualidad no necesariamente este tipo de juego es el que se desarrolla en esa edad, debido a la primicia de la tecnología, que ciertamente se ha convertido en una

variante que influye en el ámbito convirtiéndose en un nuevo escenario, innovador por supuesto.

Lo antes expuesto representa una de las controversias más recientes y habría que meditar acerca de ella considerándola como una variable creativa del juego, pues desestimarla sería imposible. Incluso, desde otro punto de vista, esto sería apartar al juego de la realidad, contradictorio si se repara en que el juego siempre parte de la misma. En la misma línea, López (2010) formula que “el niño y la niña tienen necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo” (p. 22).

De forma común, para entender esta idea, es posible ver a los niños, sobretodo en el juego simbólico, representar los quehaceres del hogar, los roles en una familia, las profesiones de la comunidad, entre otras. Es así que los niños reorganizan la información que ellos van percibiendo por medio de sus sentidos al observar las interacciones, oír ciertas conversaciones o diálogos, oler, gustar, palpar, entre otros.

El juego particularmente está colmado de inventiva e imaginación que por sí sola no busca o desea generar aprendizajes para quienes lo realizan. Más bien intenta dar significados, nociones y conceptos de una forma creativa acerca del mundo real que los niños perciben a diario y que muchas veces no son capaces de expresar verbalmente. Ahí está el juego, tal como otras actividades, para convertirse en un medio de comunicación y manifestación diferente.

En conclusión, lo que describe fundamentalmente al juego en la infancia es su carácter lúdico puesto que en base a su imaginación e inventiva el individuo es capaz de descubrir y percibir explorando por medio del juego. Como lo declara Duek (2012):

Para pensar el juego hay que construir un terreno fértil desde el cual se lo pueda pensar ya no sólo como manifestación de lo infantil, sino situado en el entramado social y cultural en el que se inserta. El juego, los juegos, en síntesis, la dimensión de lo lúdico, nos atraviesa como sociedad mucho más allá de la infancia. (p. 650)

Es muy importante en consecuencia que, conociendo lo que significa a profundidad el juego, el adulto le pueda ofrecer al sujeto la posibilidad de disfrutar múltiples

oportunidades de juego en y con su entorno. La cualidad lúdica del juego invita al niño a descubrir más allá de lo conocido.

1.3 PARTICULARIDADES DEL JUEGO INFANTIL

Lo que distingue la experiencia de juego infantil, primero, es que no empieza de manera forzada ni es una acción obligada. Además, durante el proceso y toda la trayectoria de jugar, la actividad en sí misma facilita espontaneidad. En relación con ello, Reina (2009) enuncia que:

El juego libre y espontáneo favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que jugar por jugar es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil. Por medio del juego los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos. (p. 19)

En base a la idea previa, es conveniente destacar primero, que el juego posea esa característica lúdica y en segundo lugar, que es esencial desarrollarla de ese modo, pues, al igual que el juego, la libertad en la infancia exhibe múltiples beneficios. Por ejemplo, permitir un espacio en el cual el infante se apropie en forma ficticia de diferentes papeles que no ejerce en su día a día. Por otro lado, promover un juego libre de coerción, va constituyendo en los niños la identidad, confianza, seguridad, autoestima, autonomía e independencia, valorando sus decisiones y preferencias. El desarrollo de estas cualidades y actitudes le servirán de base para constituir una actitud y personalidad creativa e innovadora.

Otra particularidad que presenta el juego de los infantes es que no detenta intención alguna, ya que la pretensión es jugar, nada más y nada menos. Los niños no juegan con el propósito de conseguir un objetivo que vaya más allá del puro gozo, gusto o diversión.

Duek (2012) observa que muchas veces “pensar en juego es una tarea compleja: la supuesta espontaneidad, en muchos casos, de las formas y contenidos que adquieren parecieran relegarlo a un lugar secundario en lo que concierne a su posible abordaje (p. 650). Por lo que es relevante ser capaces, desde la postura adulta, de valorar el

juego aun cuando no sea visible o evidente algún aprendizaje. Muchas veces el juego se desvaloriza porque no se le encuentra, sobre todo en los primeros años, una evidencia de conocimientos curriculares, sin embargo la riqueza en los aspectos sociales, afectivos, emocionales y culturales es insuperable.

Se le puede designar al juego la cualidad de agradable, ocasionada por la sola acción de jugar. A partir de ello, y como consecuencia secundaria, es que se consiguen los diversos aprendizajes significativos para su vida. No es que los niños lo busquen, sino más bien se encuentran con las enseñanzas al momento de divertirse.

Una peculiaridad adicional que conlleva el juego en infantes tiene relación con la imagen que esta actividad refleja para los niños. Partiendo de la idea que el juego les genera deleite, a cualquier infante, tan sólo ese argumento, le parece válido para constituir mentalmente la idea de juego como una actividad muy buena, hermosa y bastante preciada. Esto, además de las sensaciones que genera en el niño, se funda en la facultad que tiene la acción de jugar en la satisfacción de los anhelos infantiles de forma rápida. Es así que en un solo juego ellos pueden ser superhéroes, villanos y hasta representar a un animal. La configuración protagónica, activa, flexible y dinámica del juego, otra de sus principales señales, muestran la actividad como interesante y placentera, generando en los infantes una sensación de confort mientras la practican.

De la misma forma opina Reina (2009) quien dice que “el juego es una actividad placentera, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza” (p. 1). Por lo tanto, el juego, al facultar de una manera muy natural y alegre, la absorción e integración de la existencia como nueva formación psicológica, es empleado como actividad o acción intencionada para el aprendizaje. Esto es porque un tema ordinario puede transformarse en actividad lúdica.

Por último el juego es una actividad característica y general de todos los infantes. Tal como lo manifiesta López (2010):

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del

lenguaje de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. (p. 21)

Es provechoso resaltar lo anteriormente mencionado para asumir la seriedad y la trascendencia que puede llegar a tener el juego en toda la vida humana.

1.4 TEORÍAS Y ENFOQUES SOBRE EL JUEGO DE LOS NIÑOS

En un marco bastante amplio y general, jugar, en el caso de niños de entre tres y seis años, supone un grupo acciones que derivan, resultan y se originan por el contacto que tiene el infante con el mundo exterior a él, es decir las personas y otros elementos que se encuentran en su entorno. Es así que construyen el significado y sentido de todo. Por ejemplo, exploran las propiedades de un objeto, escuchan y aprenden nuevas palabras para poder ir comprendiendo y entendiendo su universo, entre otros.

El juego, tal como lo declaran Andreu y García (2000), se configura como un impulsopreciado por medio del que ellos se transforman positivamente en habilidad, perspicacia, ligereza, inteligencia, fortaleza y, principalmente, alegría, educándose y progresando de forma innovadora. Por lo que se puede determinar que el juego es una acción natural practicada por los niños que comprende el despliegue y crecimiento de una serie de capacidades, habilidades y destrezas, mientras que estos disfrutan y desean jugar. Lo lúdico estimula y fomenta que el niño tome la iniciativa de moverse, interactuar, decidir y comunicarse por y con su entorno.

En concordancia con ello, las actividades lúdicas conforman, en alta medida, los contenidos y significados que a nivel cognitivo el niño internaliza imitando los modelos más representativos de sus figuras parentales o, en su defecto, de las demás personas adultas que conviven dentro del mismo contexto que él. A través de esta idea, parte el enfoque en donde el juego es visto como una forma de descubrimiento del mundo, de sus relaciones, de su dinámica en cuanto a los vínculos y de los significados, ideas y conceptos social y culturalmente aceptados, tal como lo expresan González – Moreno, Quintanar y Solovieva (2014).

En tal sentido, los niños interiorizan las conductas observadas dentro y fuera del núcleo familiar, reproduciéndolas (expresando, actuando o imitando) ante determinados estímulos oportunos para el infante. Por ejemplo, las niñas juegan con un muñeco que

representa para ellas un bebé y lo cuidan de igual forma como su madre lo hecho con algún hermano menor, es decir, se escenifica un modelo previamente observado desde el hogar. En el caso de los niños imitan conductas, posturas, expresiones de sus padres, o figura paterna representativa, durante el proceso de adquisición del aprendizaje social.

Son distintas las teorías que se han ido desplegando del juego con el paso del tiempo, por lo que se explicarán las principales que van en la línea de Friedrich Von Schiller, Herbert Spencer, Moritz Lazarus y Stanley Hall.

La más antigua, es la expuesta por Friedrich Von Schiller quien expresó que “el juego está ligado a la aparición de actividades estéticas. Así, el juego está relacionado con el exceso de energía y puede manifestarse física o estéticamente” (Delgado, 2017, p. 10). Es así que Schiller manifiesta que el juego está atado y enlazado con la expresión corporal. Esta teoría es primordial porque, aunque fue planteada en animales, sirve como punto de inicio para las ulteriores reflexiones teóricas sobre el juego, dejando como idea clave la analogía con el placer.

A continuación surgió la hipótesis del intelectual inglés Herbert Spencer, presentada en los años 1800's y fundamentada en el principio de Schiller. Esta dice que el juego sucede y es ocasionado por la necesidad de descargar de alguna manera la energía orgánica almacenada que el ser posee en demasía (Meneses y Monge, 2001). Entonces el juego figura como una necesidad satisfactoria y un cometido meramente de desgaste físico. Además, trae detrás la visión del juego infantil como una ocupación del tiempo libre. También emerge la mirada de que el juego infantil es menos importante que las profesiones adultas, o siquiera menos serio, pero que participa, como principio, para una gama de actividades posteriores.

Luego de casi tres décadas, en el año 1883, apareció una teoría que se contrapuso a las dos anteriores, que de algún modo iban en la misma dirección. La planteada por el alemán Moritz Lazarus que hace referencia a la distensión, la diversión, el recreo y sobretodo la restauración. Este declaró que “el juego no produce un gasto de energía sino que sirve para recuperarla” (Delgado, 2017, p. 11). Entonces para él, jugar no crea un desembolso energético sino más bien ayuda a recobrarlo. Esta teoría tiene, de algún u otro modo, algo de cierta. Cuando el ser humano está cansando, con sueño o agotado,

un espacio de recreación transitorio, lúdico e interactivo posibilita amenizar el momento, separarlo del diario vivir que muchas veces es rutinario y reposar, remediando el cansancio.

Ya, en el siglo XX, año 1906, el psicólogo y pedagogo de Estados Unidos Stanley Hall plantea la teoría conocida como atávica o de condensación. La hipótesis indica que se “cree que los niños son el eslabón en la cadena de la evolución entre los animales y los hombres, estudiando la historia de la raza humana en los juegos de la niñez y la adolescencia” (Meneses y Monge, 2001). A partir de lo anteriormente dicho, se puede deducir que Hall repara en el juego como una consecuencia ocasionada por las acciones de las personas de generaciones anteriores en el desenvolvimiento del cuerpo. Es así que el juego se convierte en un adiestramiento e instrucción en actividades que posibiliten la consecución de determinadas destrezas y en un aprendizaje.

Posteriormente, surgió la teoría práctica e intuitiva también nombrada como preparativa para el futuro. Esta la divulgó Karl Gross, entre los años 1896 y 1899, tras hacer estudios y análisis a animales y seres humanos. Según Delgado (2017):

Observando el juego de los animales mamíferos, Gross se dio cuenta de que los cachorros simulaban actividades adultas como cazar, pelear o explorar y pensó que los animales el juego era una especie de entrenamiento para la vida adulta. El juego permite que los órganos maduren a través de la práctica, y a parte del que supone para la maduración de nuestros huesos y músculos, el órgano que sale más beneficiado es el cerebro. (p. 11)

Es así que Gross atribuye instinto a esa conducta. Además, los animales reproducen lo observado anteriormente en sus padres, como la indagación o el combate, como juego fácil.

A diferencia de la teoría anterior, en la que Hall no mencionaba modelaje alguno, en esta teoría es muy importante el ejemplo que recibe el aprendiz, como una clase de ensayo guiado con miras a la adultez.

A continuación, el psicólogo norteamericano Carr, sugirió una nueva teoría, esta es llamada catártica. En ella se acepta que “el juego permite descargar instintos violentos que pueden tener su origen en instintos primitivos heredados o el simple hecho de necesitar descargarse en un momento dado de un modo inofensivo para uno mismo y

para los que le rodean” (Delgado, 2017, p. 12). En otras palabras, el juego se instaura como una vía de fuga energética para liberar impulsos fuertes.

Sin embargo, tal como lo manifiestan Meneses y Monge (2001), esta teoría carece de reconocimiento en la actualidad debido a que se prefiere que los niños aprendan a reconocer, manejar y controlar sus emociones, ya que esta forma de jugar podría ser promotora de violencia. Existen otras estrategias, diversificadas entre variados tipos de lenguaje como lo son la oralidad, la escritura, el arte, la música, el baile, entre otros que permiten que el niño pueda exteriorizar asertivamente sus emociones y sentimientos. Hoy en día se emplean más estos otros tipos de expresión que la teoría de Carr.

Después de otras múltiples teorías que fueron surgiendo a lo largo del tiempo y quizá no tienen mayor relevancia para el desarrollo del juego y de la creatividad, surgieron dos teorías clave del desarrollo humano que aportan a enfocar y darle una mirada distinta al juego, pues para ambas teorías esta actividad sirvió de manifestación y evidencia fundamental de la evolución del niño. Estas son las teorías cognitiva de Jean Piaget e histórica – cultural de Lev Vygotsky. Hasta la actualidad, son usadas como base y/o referencia para emplear el juego y entender el desarrollo de la creatividad.

En el caso de la teoría progresiva de Piaget, Delgado (2017) explica:

Piaget es un autor muy influyente en las teorías posteriores sobre la infancia en general y el juego en particular. Para Piaget el juego es una vía de aprendizaje acerca de nuevos objetos y de ampliación de conocimientos y destrezas, así como un modo de integrar pensamiento y acción. Para Piaget el juego es un acto intelectual puesto que tiene la misma estructura de pensamiento pero con una diferencia clave: el acto intelectual persigue una meta y el juego es un fin en sí mismo. (p. 13)

Es interesante entonces, destacar que Piaget ya realiza con esta teoría una relación directa entre el juego y el aprendizaje. Además es relevante que caracteriza al juego como una actividad que puede unir e integrar varios aspectos: la mente con el cuerpo, lo interno con lo externo, la lúdica con la enseñanza. Además, la teoría indica que el correcto desarrollo de cada estadio no dependerá tan sólo del crecimiento y maduración del niño, si no que estará influenciado por el entorno social. Partiendo de ello, Piaget ve al juego como una manera de descubrir nuevos elementos e

incrementarlo al constructo mental previamente adquirido. A estas dos acciones les asignó los verbos de asimilar y acomodar.

Cada acto inteligente está caracterizado por el equilibrio entre dos tendencias polares, asimilación y acomodación. En la asimilación, el sujeto incorpora eventos, objetos, o situaciones dentro de las formas de pensamiento existentes, lo cual constituye estructuras mentales organizadas. En la acomodación, las estructuras mentales existentes se reorganizan para incorporar aspectos nuevos del mundo exterior y durante este acto de inteligencia el sujeto se adapta a los requerimientos de la vida real, pero al mismo tiempo mantiene una dinámica constante en las estructuras mentales. (Salas y Vielma, 2000, p. 33)

De esa manera, Piaget considera que lo nuevo y lo antiguo se incorporan y unifican, siendo la experiencia del juego predilecta para él en cuanto al surgimiento de este tipo de actividad cerebral. Esto es porque, la manera en cómo se organiza el pensamiento de los individuos es semejante a la forma en la que el juego es interiorizado en la mente humana, en lo que sí difieren es que lo primero busca una finalidad, en cambio lo segundo no.

Por último se encuentra la teoría histórica – cultural propuesta por el psicólogo ruso Lev Vygotsky. Para él, el juego tan sólo es una solución instintiva para el entendimiento. Espontáneamente desde la infancia, el hombre explora, indaga, investiga y experimenta para saber, conocer y aprender, que no es nada menos que jugar. A partir de ello, y como todo es en interacción con los demás por nuestra condición de seres sociales, se le hace una transferencia de todos los conocimientos que ya los demás han obtenido por experiencia o por la misma consecuencia que se da de generación en generación. Es así que, por ejemplo, no serán las mismas costumbres las que se transmitirán en el oriente que en el occidente, en Latinoamérica que en Europa, en la Costa que en la Sierra del Perú. Con referencia a esto Matos (como se citó en Chaves, 2001) manifiesta:

El desarrollo ontogenético de la psiquis del hombre está determinado por los procesos de apropiación de las formas histórico-sociales de la cultura; es decir Vygotsky articula los procesos psicológicos y los socioculturales y nace una propuesta metodológica de investigación genética e histórica a la vez de tal manera para este autor, las funciones superiores del pensamiento son producto de la interacción cultural. (p. 60)

Es así que la teoría de Vygotsky se relaciona con el juego en tanto plantea que la socialización entre niños como de un niño con un adulto es básica y esta es promovida por el juego, más aún en la etapa de entre los tres y seis años en el que este empieza a ser colectivo. La construcción de sentido y significado, tal como lo propone Vygotsky, se da en el juego pues la calidad de las interacciones y la valoración de los elementos de juego que son sociales y culturales activan los procesos psicológicos. Esto hace poner en relevancia la importancia de la interacción por medio del juego, las relaciones y los vínculos que se conectan.

1.5 TRANSFORMACIÓN DEL JUEGO EN EL NIÑO Y REPERCUSIÓN EN SU DESARROLLO CREATIVO

En la etapa de la infancia hemos de considerar que el juego es una actividad regente o directiva en el proceso de desarrollo integral de los niños menores de seis años, es decir es predilecta y notable. “Basta observar a un niño en sus distintas etapas del desarrollo para darnos cuenta de que el tipo de juego que ocupa un niño no varía según su edad, más bien, según su grado de desarrollo” (Delgado, 2017, p. 15). De forma que, analizando el curso del juego, se puede determinar el punto de partida de cada niño para el surgimiento y la consolidación de diferentes resultados importantes y básicos en la primera infancia. De ahí la importancia de aproximarse a sus singularidades y aclarar cómo su constitución es favorable.

La experiencia del juego es valorada porque se convierte en una interiorización por parte del niño, ya que está recibiendo nociones por medio de sus sentidos, del cuerpo y de las interacciones. De forma posterior y de manera gradual, en un nivel mucho más avanzado, el niño se manifiesta a través del lenguaje oral. Con este, por consiguiente, logra una forma más clara y concreta de expresar y dirigir el juego particular, evidenciando allí un nivel adecuado del desarrollo psicológico para la etapa preescolar y una equilibrada preparación para esa etapa de vida del ciclo humano. Por lo que es importante detenerse a reflexionar acerca de la importancia de los espacios, ambientes, contextos y estímulos que se le presentan al niño en su cotidianidad porque es comprensible que a mayor pertinencia de estos, mejor desarrollo va a haber.

El juego, por sus características dinámicas, interactivas y de movimiento provee a los niños de mucha práctica para desenvolverse favorablemente en comunidad. Estos son los casos de solución de conflictos, resolución de problemas, regulación de emociones, manejo de la frustración, toma de acuerdos, trabajo en equipo, negociaciones, entre otros. Así lo reafirma Delgado (2017) al decir que “el juego adquiere un significado mucho más amplio para los niños, puesto que es la principal vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptativo” (p. 6). Es de este modo, importante además de promover los espacios de juego, no vetar las situaciones de dilema, dificultad, inconveniente u obstáculo ya que estas precisamente son las más enriquecedoras para el niño.

Otra forma de valorar al juego es visualizándolo como una manera en la que se da la constitución de la identidad del niño ya que a través de todos los tipos de interacción irá consolidando sus gustos, preferencias, prioridades, etcétera. Es así que el juego “debe garantizar la formación de habilidades mínimas necesarias y proporcionar las bases positivas de la personalidad del niño” (González – Moreno y otros, 2009, p. 175). Si al niño se le posibilita tener relaciones mediante el juego con otros infantes, con adultos en un vínculo bidireccional y horizontal el niño adquirirá seguridad, independencia y autonomía, bases para una personalidad saludable y segura. Por lo que en este espacio debería de promoverse un clima de libertad para tomar decisiones, es decir un espacio para expresar sus predilecciones, un ambiente que no vete la exploración ni la experimentación.

Por último pero no menos relevante, el valor que tiene el juego para la creatividad y la relación que una tiene con la otra es innegable. Tal como lo dice López (2010)

Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. (p. 23)

El juego desarrolla, favorece e impulsa la creatividad en los niños, ya sea a través de juegos de estrategia, simbólicos, de exploración y descubrimiento, etcétera. Todos de alguna u otra manera fortalecen la creatividad. La razón es que para continuar jugando y experimentando placer en muchas ocasiones hay que razonar con rapidez y

administrar todos los recursos como capacidades, destrezas y habilidades para divertirse y entretenerse. Todo lleva a adquirir una forma de actuar y razonar buscando, más allá de lo directo, soluciones, ideas, reflexiones y preguntas divergentes, que cambien el curso de todo y lo revolucionen.

En síntesis, la experiencia del juego engloba múltiples características, procesos y acciones que se desarrollan simultánea e integradamente y que influyen en los aspectos cognitivos, motores, sociales, emocionales y culturales del que juega, en este caso, del niño. Asimismo esta experiencia al ser natural y espontánea, ya sea que surja por uno u otro enfoque o teoría planteada, resulta ser placentera y agradable para el infante. Es de este modo, que el juego constituye la piedra angular del desarrollo íntegro del niño porque al gustarle la práctica todo el tiempo, en todo momento y en todo lugar. De la misma manera, en este proceso de crecimiento y maduración que se desenvuelve por medio del juego se encuentra en paralelo el desarrollo de la creatividad en el niño.

Tal como lo declaran Archimedes Project Research Group, Konstadinidou, Trevlas y Zachopoulou (2006) a los infantes se les tiene que facilitar ocasiones convenientes para emplear sus saberes, trabajar sus destrezas y asimilar nuevos conocimientos incesantemente impulsando la búsqueda, la reflexión, el raciocinio, la solución de dificultades y obstáculos, la opinión y la manifestación de emociones por medios de abundantes y distintos. Es así que las acciones lúdicas que se manifiestan a través del juego, como el uso de todos los sentidos para descubrir, percibir e interpretar el mundo, van de la mano con la creatividad, puesto que el niño al ser un investigador novato y un explorador curioso tiene las condiciones básicas para que a través del juego pueda idear, innovar, crear e imaginar múltiples posibilidades de introducirse lúdicamente en el mundo y formar parte de él.

CAPÍTULO II. LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS: UNA FORMA DE ENSEÑAR Y APRENDER QUE FOMENTA NIÑOS CREATIVOS

Actualmente el mundo está inmerso en una sociedad del conocimiento innovadora y muchas veces las escuelas no son conscientes de que ellas también son responsables de la formación de ciudadanos competentes para esa sociedad innovadora. Es así que las metodologías, estrategias, entre otros, han de apuntar a generar pensamiento divergente y en consecuencia adquisición de nuevos conocimientos que impacten y transformen la sociedad actual. Por ello el maestro, especialmente del nivel inicial, requiere saber y comprender de qué manera transforma el planteamiento y uso de las actividades de enseñanza - aprendizaje como medio útil y provechoso para el desarrollo de la creatividad y la imaginación. De esa transformación resultarán estudiantes con ideas, conocimientos y planteamientos destacados e innovadores.

En relación a esto, la esencialidad del juego en la niñez y su acción primordial, hacen natural y razonable que se le transforme en herramienta importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Tal como vimos en el apartado anterior y lo declaran Freré y Saltos (2013), “los educandos en esta etapa de su vida aprenden por medio del juego que desarrolla múltiples procesos cognoscitivos y sociales, por ello la pedagogía debe de ser activa, que permita al docente ser un facilitador y constructor del aprendizaje” (p. 25). Por consiguiente, el juego le provee al maestro, de acuerdo al desarrollo evolutivo del niño del II Ciclo de Educación Inicial, un recurso con las condiciones naturales y dinámicas necesarias para que pueda provocar en el niño el despliegue de capacidades inventivas y de aptitudes que convergen con la creatividad.

Por una parte, la Real Academia Española (RAE) expresa que las estrategias representan las condiciones para conducir eficazmente un proyecto apuntando a un objetivo claro y concreto, siendo esta guía un procedimiento graduable con una serie de fases y un grupo de reglas. Por otro lado, tal como lo expone López (2010), el juego debe concebirse como una estrategia que genere herramientas para los maestros, pues estos recaen en los efectos y resultados positivos que el componente didáctico - lúdico tiene para estimular el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por tanto, el juego eleva el

grado de los saberes y las competencias del alumno, puede también cambiar la eficiencia de las propuestas estratégicas que el educador plantee, siendo así que el aprendizaje fundamentado en el juego produce efectos provechosos (Evaristo, Gallegos, Pinto y Salas, 2007).

La estrategia lúdica propone generar pensamiento y conocimiento de sí mismo, de los otros y del entorno por medio de la interacción directa y con el acompañamiento del maestro. Esto es, mientras el niño va descubriendo, manipulando, observando, analizando y moviéndose mediante el juego, el maestro interviene convenientemente con una serie de herramientas, instrumentos o elementos que provoquen en el niño un proceso de pensamiento más elevado.

En adición, Rice (2009), menciona que en la estrategia lúdica se pondera más la evolución y el desarrollo del proceso, que el producto. Justamente esta condición, tal como él lo asevera, la hace próxima al buen ejercicio en la enseñanza. Es así que la estrategia lúdica podría ser considerada como parte de la metodología que se propone en el currículo nacional pues va en concordancia con él y encaja en su paradigma formativo.

En el presente capítulo se explica cómo el juego se constituye como una estrategia lúdica en el marco del Currículo Nacional para el desarrollo de la creatividad en niños del II Ciclo de Educación Inicial.

2.1 LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EL JUEGO LÚDICO

Las estrategias lúdicas se constituyen esencialmente como un elemento muy importante a ser tomado en consideración dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, sobretodo en los niños y las niñas del nivel inicial. Esto es porque esas estrategias, recogen y consideran la conducta lúdica que los infantes menores de seis años poseen y por tanto el atractivo que les significa en este caso específico el componente del juego. Es así que dichas estrategias puede estimular considerablemente el desarrollo holístico de los niños dentro del aula.

Diversos son los autores que, desde diferentes perspectivas y paradigmas, han estudiado a esta estrategia a través de sus investigaciones, no obstante, todos coinciden en destacar la repercusión que conlleva incluir en la didáctica el juego con piezas, imágenes, sensaciones, conceptos, entre otros.

En primer lugar, para Díaz y Hernández (citado en Díaz y Ortiz, 2015) las estrategias lúdicas representan “instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y solucionan problemas” (p. 56). Esto, manifiestan los autores, causa que aquellas estrategias permitan hacer cambios antes y durante su uso, en cuanto al contenido, los recursos, la organización de las mismas, entre otros, con la finalidad de favorecer al máximo el proceso de cada uno de los estudiantes. En general, las estrategias conforman un complemento flexible y libre para el maestro en cuanto al diseño y uso de herramientas idóneas para guiar y orientar a los escolares, de acuerdo a sus necesidades e intereses particulares. Esta estrategia no representa una limitación en la forma de aprender sino, por el contrario, predispone y activa las conexiones con el alumno.

En correspondencia con el dinamismo de la estrategia lúdica antes mencionado, el juego lúdico que ejecuta el niño dentro de la escuela, como parte de su proceso de aprendizaje, “ha permitido entender cómo aprende y cuáles son sus transformaciones y las de su entorno” (Torres, 2015, p. 31). Ciertamente, al observar la actividad lúdica que el infante desarrolla en un contexto escolar, que posee generalmente ciertas condiciones ambientales, sociales, materiales, entre otros que provocan el aprendizaje, se puede ir examinando y advirtiendo que conceptos, ideas, nociones, relaciones y normas va construyendo a todo nivel (conceptual, procedimental y actitudinal) y en cualquier área curricular. Además, a través de su interacción lúdica con todo lo que lo rodea se puede percibir cómo es que el niño va asimilando y acomodando todo lo que adquiere.

De esta manera, a través del juego lúdico, el educador puede conocer al niño: su estilo de aprendizaje, en qué campos predomina principalmente (por ejemplo, en cuanto a las inteligencias múltiples), sus intereses, motivaciones, entre otros aspectos y puede ir tomando esto como referencia para proyectar sus estrategias. Las estrategias lúdicas

se convierten y proponen un escenario enriquecedor de ‘ida y vuelta’ en la construcción y transformación de herramientas pertinentes y efectivas por parte del maestro para sus estudiantes.

Seguidamente, para Quintanilla (2016) la estrategia lúdica es:

Una de las estrategias innovadoras más importante de los educadores en su propósito de conseguir sus objetivos de enseñanza. De hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, se convierte en una estrategia, permitiendo enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje y a su vez conseguir el disfrute de los educandos mientras aprenden (p. 78).

La efectividad del juego como elemento educativo radica en que esta es una actividad integral, que tomada como estrategia, permite generar una verdadera experiencia de aprendizaje ya sea de una sola área del desarrollo o más comúnmente de varias de ellas (cognitiva, motriz, social, emocional, afectiva, entre otras).

El juego lúdico, a diferencia de otras estrategias empleadas para enseñar y aprender, propone en su naturaleza la utilización de conceptos, procedimientos y actitudes de manera interconectada y paralela por lo que permite el desarrollo de competencias complejas que muchas veces, otros modos de aprendizaje no logran abarcar cabalmente. Así pues, tal como lo declara Posada (2014) “en lo lúdico, más allá del juego, se da un estar con otros” (p. 3). Por ejemplo, teniendo quizá el propósito de desarrollar un concepto mediante una estrategia lúdica, se desarrolla correspondientemente la comunicación efectiva o el trabajo en equipo.

En consecuencia, la estrategia lúdica permite poner en práctica, mediante la interrelación con los pares, las capacidades, habilidades y destrezas tal como se aplican en un contexto real y común de la vida cotidiana. Lo anterior implica que los infantes irán combinando, regulando y reajustando, según las necesidades del contexto, aquellas destrezas y actitudes para poder actuar idóneamente en el entorno que los rodea. Todo esto se da en un ambiente generado por el maestro pero que para el niño resulta un espacio de natural interacción, por lo que en medio de la alegrías y los conflictos que en el surjan él irá aprendiendo a resolver creativamente cada acontecimiento.

Por otro lado, García (como se citó en Carrasco y Teccsi, 2017) expresa que

La actividad lúdica se convertirá ahora a la vez, en estrategia o procedimiento y objetivo o fin educativo, revalorizando su esencia y tomándola como el sistema más idóneo para desarrollar una enseñanza de calidad, ya que será aporte y soporte de esta nueva acción educativa, entendida en que el juego debe jugar, valga la redundancia, un fundamental papel, es más; el juego debe ser entendido como un estilo de educación, es decir, no se trata ya de aprender jugando, de que el juego sea un medio, sino que el juego mismo tiene que ser un objetivo, una meta con valor educativo por sí (p. 143).

Por consiguiente, el elemento lúdico es lo más significativo de dicha estrategia, teniendo en consideración que este se ve manifestado en las emociones y las disposiciones, como el júbilo, el gozo, el gusto o el placer del niño por desear descubrir, explorar, experimentar y, como consecuencia, aprender. Es sustancial que el niño despliegue esa disposición y determinación por construir conocimientos, las cuales son inducidas en la infancia principalmente por el juego. La fascinación y el atractivo que puede llegar a estimular la estrategia lúdica tiene un beneficio notable, más allá de la eficacia en la enseñanza, este es el desarrollo de un carácter en el infante que va a hacer factible que esté siempre dispuesto a conquistar nuevos saberes por su propia iniciativa. El juego implica una práctica constante y continua de búsqueda, análisis, reflexión y transformación amena por parte del niño.

Por último, Torres (2015) expone que

Si bien es cierto que el juego la mayoría de las veces se ha visto como una actividad para el ocio, sin sentido ni significado, en los procesos de enseñanza y aprendizaje se ha empleado como una herramienta didáctica, llena de sentido, que se relaciona con los aprendizajes significativos de los estudiantes y mejora los resultados académicos (p. 76).

A saber, esta estrategia retoma la trascendencia y la habitualidad que el juego representa, sobretodo para los infantes del I y II Ciclo de Educación Inicial. En consecuencia, al ser incorporada en los procesos de enseñanza del colegio, se convierte en un elemento de aprendizaje significativo y primordial. El juego didáctico que se da dentro de aquella estrategia es el escenario que enlaza y vincula la información

desconocida por el aprendiz con la que ya tiene (López, 2010). En otras palabras, este juego será la configuración sobre la que el alumno reorganiza y readapta el conocimiento, siendo valioso recuperar el juego y no otro tipo de manifestación, pues permite esta construcción y reconstrucción del aprendizaje basándose en una manifestación lúdica de la que los niños son expertos y manejan.

De esta manera, es trascendental la selección del juego como actividad mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje ya que supedita en gran medida la transformación constante de los aprendizajes y no genera que estos sean estáticos, sin ninguna posibilidad de innovación o mejora del conocimiento de los estudiantes.

2.1.1 Aportes de las estrategias lúdicas en el currículo para desarrollar la creatividad infantil

El Ministerio de Educación del Perú (2017), en el Programa Curricular de Educación Inicial menciona que desde hace cierto tiempo han iniciado la labor de abordar la renovación y reforma del Currículo Nacional (CN) en réplica a los requerimientos de la sociedad actual. Así, el CN se ha configurado como una ayuda en la constitución de ciudadanos participativos en cuanto al crecimiento y progreso de la nación, intentando alcanzar el desarrollo por competencias de los estudiantes.

En el presente sub apartado se plantea que la estrategia lúdica es un aporte pertinente al currículo puesto que es un elemento que permite desarrollar las competencias transversales. Además, es una contribución a las demandas de la sociedad de hoy, en cuanto a que posibilita desarrollar la creatividad de los infantes desde muy temprana edad preparándolos para dar respuestas y soluciones diferentes e innovadoras, es decir, para generar un cambio en la sociedad del siglo XXI.

Ante todo, Jiménez (citado en Posada, 2014) menciona que las estrategias lúdicas están unidas a lo cotidiano, principalmente a la percepción y orientación de la vida y de la creatividad. Al no ser dicha estrategia mecánica, continúa mencionando Posada, lo que interesa no es aleccionar, por el contrario, lo que importa es suscitar y dejar surgir conductas y actitudes trascendentales (como la confianza, la solidaridad o la

disposición) que sean realmente auténticas y provechosas para generar ideas, circunstancias y vínculos creativos.

Esta estrategia invita al niño a explorar, experimentar, debatir, meditar y deliberar sobre lo que tiene a su alrededor habitualmente y tomando en cuenta a aquellas personas con las que se relaciona en la normalidad. En la misma línea, Emami, Gholami y Hossein (2011) declaran que se le debe de conceder una mayor consideración a las competencias de los personas para crear sobre el contexto real que los circunda, no únicamente creando productos notables o planteando soluciones científicas, sino más bien por medio de creaciones diarias para hacer de su ambiente un espacio más eficiente. Es así que se presenta siempre al juego lúdico como una proposición, reto o provocación placentera que le permite transformarse y transformar su realidad, partiendo siempre de su reflexión y análisis, por medio de su capacidad creadora e inventiva.

En la misma línea, Meléndez y Pianto (2015) enuncian que la actividad lúdica acepta las distintas dimensiones que posee el hombre y sus manifestaciones: sentir, amar, sufrir, razonar, cuestionar y averiguar para buscar el modo de resolver dificultades, de crear nuevos aprendizajes.

Haciendo una relación de lo expuesto con el Currículo Nacional (2017), este manifiesta en el perfil de egreso de la Educación Básica (E.B.) objetivos como el reconocimiento y aprecio individual, el favorecimiento de la libertad y la tolerancia por medio de la identificación de las diferencias, el dinamismo, la consideración de las expresiones culturales y estéticas como un aporte a la comunidad, la estimulación de proyectos empleando variados estilos de comunicación, la interacción en diferentes entornos y con distintas intenciones, la investigación y la interpretación de la existencia y de la naturaleza para el progreso, la toma de decisiones y la autonomía.

De este modo, la estrategia crea y enmarca un medio, tal cual un escenario, que le permite al niño sentirse seguro de manifestarse, empleando al máximo, según sus preferencias, sus conocimientos, habilidades y actitudes de manera interrelacionada e integrada. Es decir, el infante se va a sentir en la libertad de dejar volar su imaginación

para aportar personalmente a su contexto según la forma más agradable para él o la manera en la que se siente más cómodo, sabiendo que su contribución va a colaborar en el crecimiento de todos como equipo, siendo recíproco este enriquecimiento.

En síntesis, tal como lo formula Ballesteros (2011), aquellas estrategias se piensan como ambientes de interacción lúdica y de aprendizaje, impulsados por el ingenio y la inventiva en los cuales las personas localizan circunstancias para el desarrollo de la personalidad y el conocimiento.

Asimismo, las estrategias exponen a los alumnos a situaciones de diverso tipo o carácter, brindándoles múltiples oportunidades de conocer y entender la dinámica social y de generar creativamente sus propias herramientas y recursos para desenvolverse competentemente en colectividad. En el caso de los niños del II Ciclo de Educación Inicial, estas estrategias les permiten iniciar el desarrollo de los primeros vínculos de compañerismo, la interacción con pares de manera igualitaria y no como previamente se relacionó con sus cuidadores principales, la ayuda mutua, el reconocimiento de las diferencias, la solución de problemas, la comunicación, entre otros.

En relación con la última afirmación para González y otros (citado en Carrasco y Teccsi, 2017) estas estrategias a parte de ser actividades amenas y divertidas, ejercen de vía para la maduración de capacidades por medio de la implicación activa, directa y afectiva de los aprendices por lo que, en esa orientación, el aprendizaje creativo se elabora como una práctica satisfactoria.

El procedimiento participativo y espontáneo, así como el establecimiento de lo que a los niños les corresponde desarrollar trascendentalmente por medio de las estrategias lúdicas (pensamiento, ciertas habilidades sociales, desarrollo emocional, entre otros) da respuesta y va en concordancia a los requerimientos del CN. En el Programa Curricular de E.I. (2017) se afirma que los infantes “necesitan condiciones específicas para desarrollarse” (p. 14), por ello “se privilegia el juego, la exploración y el descubrimiento” (p. 14) y además se les identifica como “sujetos de acción, capaces de pensar, actuar, relacionarse y tomar del entorno lo que realmente necesitan para

crecer y modificarlo” y “seres sociales que requieren del afecto de otros para desarrollarse dentro de una comunidad marcada por un ambiente y una cultura particular” (p. 14).

2.1.2 Caracterización de las estrategias lúdicas para promover la creatividad en la infancia

Es conveniente delinear algunos patrones indispensables en cuanto a la configuración de las estrategias lúdicas para la promoción de la creatividad infantil, después de lo cual, se entenderá el modo particular en el que se desarrolla empleando este tipo de actividad. Ante todo, tal como lo indican Calderón, Marín y Vargas (2014), la estrategia lúdica debe originar motivación, interés y curiosidad para que mejore la disposición de los escolares por alcanzar aprendizajes. Es así que una característica de esta estrategia es provocar a modo de problema, duda, pregunta, incógnita, dilema, enigma, entre otros, el surgimiento de la actividad lúdica en el niño que después se pueda resolver, aclarar, responder o entender, a través del juego. La estrategia lúdica no intenta estimular la atención de los niños con la intención de que observen al maestro y estén inmóviles y silenciosos, sino, por el contrario, activar el pensamiento y la acción creativa del infante.

Luego, se considera también una particularidad de estas estrategias, para el fomento creativo, la construcción social del conocimiento y el aprendizaje. Tal como lo anuncia Díaz y Ortiz (2015), “independientemente de su contenido o material utilizado, pueden surgir situaciones que permiten fomentar metas, hábitos y valores, no como una exposición del docente, sino como una aceptación de las necesidades de la colectividad” (p. 83). Acompañando al aspecto cognitivo del socio constructivismo, también se hallan las áreas social, emocional y afectiva. Es aquí en dónde aquellas estrategias permiten la interacción social entre pares, y, en consecuencia, lo exponen de manera natural a circunstancias en las que requerirá de soluciones creativas para continuar conviviendo armónicamente y aprendiendo.

La creatividad es un condición que existe en cada individuo desde la más temprana edad y en la medida que esta tenga ocasiones surge naturalmente. En contraposición,

el ambiente comunitario es el que muchas veces la censura. Por lo tanto, es necesario que en el juego como estrategia lúdica, la escuela no bloquee o impida que sea el propio niño, con el acompañamiento y orientación pertinente y precisa, el que se adapte creativamente a su grupo social. Valores como el respeto, la justicia, la tolerancia, la equidad, la paz, la honestidad y la responsabilidad se van construyendo a través del juego. Paralelamente, la interacción permite que estos valores sean procesados por los niños de manera innata y los apliquen creativamente en la solución de dificultades y conflictos, desechando ciertos comportamientos y transformándolos.

La interdisciplinariedad o la transversalidad de los temas, contenidos, áreas, entre otros, es una peculiaridad que le incumbe a la actividad lúdica. Meléndez y Piasto (2015) formulan que el juego didáctico compone una integración extraordinaria y lógica entre el conjunto de procesos que ocurren en la mente de la persona a modo de procesos holísticos y no de manera fraccionada. Entonces, para poder favorecer la capacidad creativa del estudiante en el terreno educativo es sustancial que las acciones de cada área del currículo estén interconectadas entre sí de modo que el escolar de educación inicial, que todavía posee un pensamiento concreto, pueda ver los enlaces y vínculos que los conocimientos tienen entre ellos. Así, sucesivamente, se podrá pretender que el colegial produzca pensamientos creativamente elevados por sus conexiones y, en un futuro, pueda realizarlo de forma abstracta.

Por último, esta estrategia debe representar un espacio afectivo y social óptimo para el juego del ensayo y error, además de enfrentar dificultades sin temor a quebrar moldes inmovibles y estandarizados. En la opinión de Gómez, Molano y Rodríguez (2015) el procedimiento de la acción lúdica, fomenta en la niñez la autoconfianza, la autogestión y la constitución de su identidad, por lo que, desde su punto de vista, el juego como actividad creativa necesita de tres requisitos sustanciales como lo son la satisfacción, seguridad y libertad.

El niño por medio de la exploración, la experimentación y el descubrimiento va a ir reconociendo cuáles son sus habilidades, cualidades, potencialidades, virtudes y fortalezas en todas sus áreas de desarrollo, por el otro lado, conocerá cuáles podrían ser sus limitaciones y debilidades. En este conocimiento cabal, él podrá gestionar

adecuada, imaginativa y equilibradamente los recursos tal como los posee para lograr sus metas, de la misma manera podrá crear la manera en que puede superar sus propias expectativas.

En resumen, tal como lo observa Medina (como se citó en Calderón, Marín y Vargas, 2014) las estrategias lúdicas para la promoción de la creatividad están determinadas como:

Conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer (p. 33).

Lo que la actividad lúdica se propone es producir frecuentemente el empleo de la reflexión por medio de sus herramientas, instrumentos, recursos, entre otros. El desplazamiento del educando por el ambiente de aprendizaje coopera en la producción paralela de estos procesos mentales reflexivos. A su vez, esta actividad mental organizada genera aprendizajes de todo tipo que van ligados a la creatividad del aprendiz como por ejemplo: qué procedimiento o táctica empleó para abrir un objeto, qué preguntas necesitó hacerse o qué aclaraciones necesitó que le hagan para descubrir qué es lo que sucede, cómo cree que puede convencer a un compañero de algo, entre otros prototipos.

Las estrategias lúdicas van a desencadenar un proceso cíclico constante de investigación, construcción y expresión que podrá ser verificado también por medio del juego para continuar con la búsqueda constante.

2.2 DISEÑO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA PROVOCACIÓN CREATIVA Y CONSIDERACIONES PARA LA IDENTIFICACIÓN DE DICHS JUEGOS

Tal como lo asevera Quintanilla (2016) la estrategia lúdica “contiene y debe contener un marco normativo” (p. 11). En consecuencia, para lograr proyectar estrategias lúdicas que impulsen educandos creativos se propone el siguiente orden, en

conformidad con la estructura de planificación del CN. En primer lugar, se dispone que capacidad creativa concreta se desea extender en el alumno. Posteriormente, se determina el objetivo curricular que se quiere desenvolver paralelamente a la acción creativa. Seguidamente, se selecciona el juego lúdico más apropiado para desplegar tanto la capacidad creativa como la competencia curricular. En el presente apartado se ampliará esta estructura de modo tal que se expongan todas las consideraciones para el planteamiento.

Para comenzar, es imperioso tener en claro qué acciones, capacidades y aptitudes específicas intervienen en la creatividad y consecuentemente corresponde desarrollar en los estudiantes. Tomando la clasificación de Carrasco y Teccsi (2017) estas se podrían organizar en tres categorías: “intelectual – cognitivo, volitivo – conductual y afectivo – motivacional” (p. 26). A continuación se muestra una tabla de capacidades dispuesta en las tres categorías antes expuestas y adaptada en fusión con algunas otras acciones que manifiesta Chacón (2008).

Tabla N° 1: Capacidades específicas que intervienen en la creatividad

Intelectual - cognitivo	Volitivo - conductual	Afectivo - motivacional
Observación	Hábitos	Camaradería
Atención	Iniciativa	Interés
Lógica	Disciplina	Gusto y estética
Fantasía	Respeto	Colectivismo
Imaginación	Perseverancia	Compañerismo
Investigación científica	Tenacidad	Apertura a recibir ayuda
Espíritu crítico	Responsabilidad	Socialización
Autocrítica	Audacia	Expresión de sentimientos y emociones
Agilidad mental	Puntualidad	Espontaneidad
Memoria	Solidaridad	Placer
Lenguaje	Cooperación	Satisfacción
Interpretación	Lealtad	
Comprensión	Seguridad y confianza en sí mismo	
Vocabulario		
Expresión de ideas	Resolución de conflictos	

Discriminación sensorial	Escucha Diálogo	
--------------------------	--------------------	--

Fuente: Adaptación propia

Teniendo conocimiento de las acciones básicas que el estudiante debería de desarrollar para ser creativo es conveniente que se trate de empezar el diseño de las estrategias lúdicas con la selección de una o varias de las capacidades intelectuales – cognitivas o volitivas – conductuales. En ese sentido se proyecta una estrategia lúdica que le posibilite la extensión de la acción concreta. De igual manera, es imprescindible que se tenga en cuenta para la elección de la capacidad creativa específica lo vertido por Morín (como se citó en Díaz y Ortiz, 2015) y Gómez, Molano y Rodríguez (2015) quienes coinciden en asegurar que hay que considerar la edad de los estudiantes, su fase evolutiva y su proceso madurativo para definir que acciones son las que precisan mayores oportunidades de despliegue.

De esta manera, las estrategias lúdicas se ajustarán a las demandas cognitivas, físicas o psicológicas de los escolares y con el grado de dificultad que ellos requieren para alcanzar aprendizajes, tal como lo sostienen Carrasco y Teccsi (2017), manifestando que “está claro que el aprendizaje del niño debe ir vinculado a la satisfacción de las necesidades propias de su edad” (p. 41).

En segundo lugar, se selecciona el propósito de aprendizaje de la estrategia lúdica. Tomando en cuenta lo señalado por el Programa Curricular de Educación Inicial (2017) es necesario considerar la competencia, capacidad, estándar de aprendizaje, desempeño de edad y enfoque transversal. Además, tal como lo continúa indicado el documento, es imprescindible que el maestro reflexione acerca de que evidencia se va a emplear para demostrar el aprendizaje del educando, esto incluye disponer los criterios de evaluación. Como consecuencia de estas acciones se podrá optar coherentemente, en el caso de esta estrategia, por el juego lúdico con la orientación y las disposiciones necesarias para el propósito de aprendizaje.

Inmediatamente después, se efectuará la búsqueda de un juego significativo, tanto para la extensión de la capacidad creativa como para el desenvolvimiento del propósito de aprendizaje. Con respecto a la idea anterior, habrá que reparar ineludiblemente, en analizar las perspectivas, preferencias, intereses y necesidades socio - afectivas de los estudiantes, además de sus conocimientos precedentes. Adicionalmente, para la elección del juego en esta etapa, se considerará incorporar una aptitud afectivo – emocional para trazar una verdadera experiencia creativa para el alumno.

Tal como lo afirma Posada (2014), es sustancial estimular emocionalmente la disposición del aprendiz por aprender y crear para que el aprendizaje y la innovación sean plenos. Por otro lado, son creativos aquellos individuos con un alto grado de desarrollo emocional pues este despliegue los sensibiliza y fortalece para poder expresarse libremente y dar significado a lo que los rodea.

Otro elemento necesario para la elección del juego lúdico es el conocimiento de los tipos de juego de los que se dispone y los criterios de sus clasificaciones, ya que ambas nociones ayudarán en la elección del juego según su propósito. Por ejemplo Díaz y Ortiz (2015) presentan dos grandes agrupaciones: las actividades lúdicas libres y las dirigidas, manifestando que estas pueden producirse personal o colectiva. En el caso del primer grupo este hace referencia a las experiencias que incitan y posibilitan la exploración, la investigación, la espontaneidad, la imaginación, los roles y el desplazamiento independiente. En cuanto a las actividades dirigidas estas incrementan las oportunidades de incluir componentes como figuras, láminas, fotografías, imágenes melodías, colores, sonidos, juguetes y favorecen el cambio de las condiciones didácticas, aumentado los aprendizajes en las áreas intelectuales, sociales, afectivos y motrices.

Por otro lado, Ballesteros (2011) propone ciertos tipos de juego que cooperan en la estimulación del aprendizaje: de presentación, afirmación, entendimiento, comunicación y colaboración. Estos están dirigidos al desarrollo del autoconocimiento, interacción de pares, relaciones interpersonales, vínculos afectivos, identidad, diálogo, expresión, escucha, entre otros. Recoger la propuesta de Ballesteros es importante puesto que en cuanto el educador determine desplegar una capacidad

creativa específica y esta esté ligada a alguno de estos procesos, el maestro podrá indagar dentro de estos tipos de juego para hacer uso específico del que le parezca más pertinente.

De otra parte esta la disposición planteada por Quintanilla (2016) quien declara que hay dos variedades de juegos lúdicos, los que comprometen el pensamiento y los que requieren del ejercicio corporal. Lo dispuesto por Quintanilla contribuye en el diseño de estrategias debido a que el educador preescolar requiere constantemente actividades específicas y localizadas, según las necesidades y demandas de sus estudiantes, diferenciando las capacidades cognitivas de las habilidades motrices. De la misma manera, algunas capacidades creativas de la tabla previamente presentada podrían ser clasificadas como cognitivas o motrices, por lo que esta clasificación colabora igualmente en la determinación específica de qué clase de juego lúdico le corresponde a una capacidad creativa particular.

Por último, Carrasco y Teccsi (2017) plantean la clasificación de los juegos lúdicos en tres tipos, como lo son: simbólico (dramatización, simulación y roles), constructivos (creación) y de reglas. Esta distribución de los juegos es sustancial porque dispone los mismos según la edad en la que más los emplea el infante por su desarrollo cognitivo y, en consecuencia, define que actividad lúdica es más provechosa según la etapa en la que se encuentra el niño.

Primeramente, el juego simbólico es típico entre los niños de tres y cuatro años de la educación inicial, quienes se hallan en la etapa preoperacional. Según las autoras, Vigotsky y Elkonin reparan en él como la base del juego. Esta actividad consiste en la transformación de elementos que representan otros que no se encuentran presentes (Por ejemplo una caja puede ser un carro, un muñeco puede convertirse en un bebé) y además recrean roles adultos y sus interacciones colectivas. Este tipo de juego comprende movimientos y acciones difíciles que incorporan sucesiones motoras sincrónicas (enroscar, presionar, empujar, entre otros). Por último, la actividad suele ser grupal y posee normas sociales tácitas.

A continuación, a los cuatro años de edad aproximadamente, surge el juego de construcción que constituye un nivel medio. En este, el infante requiere de su talento componiendo para armar con diversas piezas un todo (Por ejemplo, con trozos de tronco fabrica un buque).

Por último, entre los cuatro y cinco años de edad evoluciona el juego y se manifiesta la actividad lúdica de un individuo social. Es decir, el niño despliega habilidades socializadoras, domina la agresividad, adiestra la responsabilidad, conoce la tolerancia, confía en su grupo social e incrementa la seguridad en sí mismo.

De esta manera, es importante tener en cuenta para la selección de uno u otro juego lúdico a incluir en la estrategia los diversos criterios indicados previamente: que vaya en concordancia con la capacidad creativa desarrollar, que de igual modo favorezca el propósito de aprendizaje y que sea coherente con las perspectivas, intereses, necesidades socio – afectivas y conocimientos previos de los estudiantes. En la misma línea, una última pauta para seleccionar los juegos es considerar la edad del grupo de alumnos para que, según su desarrollo cognitivo, proponerle actividades que le sean más significativas y estimulantes.

2.3 APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y ACTITUD DEL MAESTRO PARA PROVOCAR LA CREATIVIDAD

Una vez planteadas las estrategias lúdicas es sustancial tener en consideración ciertos criterios para implementarla en la clase. Primero que nada hay que conocer la forma en la que esta estrategia puede ser presentada ante el grupo de estudiantes y posteriormente como puede ser desarrollada con ellos. Con referencia a ello, Chacón (2008) expone que:

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre - reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad (p. 1).

Esto quiere decir que para el caso de la estrategia lúdica que se ha diseñado para el fomento de una capacidad creativa y un propósito de aprendizaje curricular se debe disponer para comenzar una fase en la que se propone alguna situación de duda, pregunta, cuestión, incognita, enigma, dificultad u obstáculo que haya que solucionar, aclarar, averiguar o descifrar. A partir de lo anterior, surgirá una necesidad o demanda en los alumnos que los invitará a meditar y a considerar con atención la situación lúdica de aprendizaje que se les está presentado e intentarán contestarla por medio de sus capacidades, habilidades, aptitudes y de los elementos materiales de los que dispongan.

A continuación, se lleva a cabo la segunda y última etapa en la que el alumno va empleando lo que el entorno le presenta, como objetos e individuos, para percibirlo como un símbolo o idea propia, en otras palabras darle sentido a lo exterior por medio de las concepciones intrínsecas.

Ahora bien, para llevar a cabo esta puesta en práctica hay que tener en claro que el infante es el participante central y activo en la actividad lúdica, tal como lo manifiestan Meléndez y Piasto (2015). La persona creativa se encuentra en constante movimiento tanto a nivel físico como a nivel mental. Es de este modo, que se deben de proponer estrategias lúdicas que tengan actividad y cambio constante, sobretodo propuestas que generen que el aprendiz busque el cambio y se interese y guste de buscar otros caminos para llegar a un objetivo, o inclusive a otro objetivo ideado por el mismo. Para ello es valioso estas actividades entreguen ciertas responsabilidades a los niños, no las del tipo encargo, sino más bien el de proposiciones que generen que el educando se sienta realmente protagonista en la resolución de un problema o en la cobertura de una tarea, sin que haya la necesidad de asignación.

Además, es notable tener en cuenta que el juego hace consciente al aprendiz en la medida en la que le provee lo puntualmente justo de recursos, sin sobreestimación sensorial ni mayor interferencia del adulto educador, para que propiamente él realice la actividad de ir interpretando, asimilando y acomodando la información que va recibiendo durante el juego. Lo importante en este punto es que se vaya cultivando la

motivación intrínseca, que no es más que las ganas por uno mismo de desarrollar las potencialidades propias para generar un cambio o impacto en el entorno que lo rodea.

El rol docente dentro de la propuesta de una estrategia lúdica es esencial y además tiene funciones muy específicas pero trascendentales. Para empezar, tal como lo declara Torres (2015):

Algunas características que se deben tener en cuenta en la aplicación de la lúdica como estrategia en el proceso de enseñanza y en el proceso de aprendizaje son: Dominio conceptual sobre lúdica, juegos, clases de juegos y el tema que se va a enseñar a través de la lúdica (p. 22).

Es decir hay que tener conceptualmente y procedimentalmente claro lo que significa e implica una estrategia lúdica y sus componentes para poder esbozar y plantear una infinidad y variedad de actividades que permitan el constante aprendizaje integral y amplio desarrollo creativo de los alumnos.

Calderón, Marín y Vargas (2014) expresan que para poder implementar verdadera y significativamente una estrategia lúdica y creativa, el maestro debe de quebrantar los esquemas de la clase, principalmente el de su rol dominante, imperativo y de experto. En cambio, el educador debe de divertirse con los estudiantes sin dar órdenes que limiten el aprendizaje, tal cual un alumno más, pues para la estrategia lúdica maestro y educando son semejantes que pueden complementarse en la exploración y el descubrimiento. Esto es porque, como lo expresan Calderón, Marín y Vargas (2014), la actividad lúdica contiene un componente sustancialmente afectivo y emocional, que lo brinda el ambiente físico y social en el que se desarrolla. Por tanto, su uso en la clase conlleva una transformación del docente a consejero y compañero del educando.

Si el maestro es capaz de encausar y orientar ingeniosamente la energía, el potencial, la frescura y el ánimo infantil en pos de producir un infante creativo e innovador, habrá alcanzado el objetivo de la estrategia lúdica y con ello, aportar al desarrollo de la creatividad y a la potencialidad de nuevos aprendizajes.

CONCLUSIONES

- El juego, como estrategia lúdica del currículo para desarrollar la creatividad, debe originar interés y curiosidad en el infante, mejorando de esta manera su disposición, activando su pensamiento y finalmente alcanzando los aprendizajes. Esto sugiere que el maestro los provoque por medio de una situación y/o ambiente estimulante, en el que los estudiantes se sientan motivados a resolver, aclarar, entender o responder mediante la aplicación de las estrategias lúdicas.
- Los juegos planteados como estrategia lúdica del currículo que fomentan el desarrollo de la creatividad en el II Ciclo de Educación Inicial son aquellos que se caracterizan por ser libres y espontáneos, por posibilitar la investigación, la simbolización, el desplazamiento independiente y las oportunidades de incluir componentes como figuras, melodías, colores y objetos, es decir, que favorezcan la variedad de las condiciones didácticas.
- El juego fomenta el desarrollo de la creatividad en tanto la actividad lúdica permite que el niño despliegue la actitud lúdica inherente en él que no es más que el gusto del mismo por explorar, descubrir, experimentar y reflexionar sobre las diversas situaciones que se le presentan en el juego. De este modo, el juego provoca un escenario libre, seguro y espontáneo en el cual el niño puede extender de manera divergente sus capacidades, habilidades y actitudes para generar respuestas factibles en diferentes circunstancias y entornos.
- El juego constituye una estrategia lúdica del currículo orientada al desarrollo de la creatividad en cuanto posibilita una experiencia en el estudiante que incluye aspectos sociales, afectivos, emocionales y cognitivos que, en conjunto, le permiten desarrollar al alumno acciones tales como la observación, los hábitos, la camaradería, la atención, la iniciativa, la lógica, la estética, entre otros, contribuyendo al despliegue de su creatividad.

Referencias Bibliográficas

- Andreu, M y García, A. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de L.F.E: El juego didáctico, *Centro Virtual Cervantes*, 121 – 125. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Archimedes Project Research Group, Konstadinidou, E., Trevlas, E., y Zachopoulou, E. (2006). The design and implementation of a physical education program to promote children's creativity in the early years. *International Journal of Early Years Education*, 14 (3), 279 – 294. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/09669760600880043?needAccess=true>
- Ballesteros, O. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
- Calderón, L., Marín, S., y Vargas, N. (2014). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué (Tesis de pregrado). Universidad de Tolima, Ibagué, Colombia. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%20C3%BA dica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>
- Carrasco, C., y Teccsi, M. (2017). La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres – 2015 (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5128/Carrasco_AC-Teccsi_BM.pdf?sequence=6
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, ¿Cómo crearlo en el aula?. *Revista Nueva Aula Abierta*, 16 (5), 1- 8. Recuperado de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Enseñanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Chaves, A. (2001). Implicaciones educativas de la teoría socio cultural de Vygotsky. *Educación*, 25 (2), 59 – 65. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>

- Chen, K. (2012). Play, imagination and creativity: A brief literature review. *Journal of Education and Learning*, 1 (2), 15 – 20. doi: <http://dx.doi.org/10.5539/jel.v1n2p15>
- Emami, C., Gholami, A., y Hossein, M. (2011). The effect group plays on the development of the creativity of six – year children. *Elsevier*, 15 (20), 2137 – 2141. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/82018102.pdf>
- Delgado, I. (2017). El juego infantil y su metodología. Madrid, España: Ediciones Paraninfo.
- Díaz, S., y Ortiz, W. (2015). Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del centro educativo Campo Galán del Municipio de Barrancabermeja, Departamento de Santander – Colombia en el año 2015 (Tesis de pregrado). Universidad Wiener, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/537>
- Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: Medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34 (3), 649 – 664. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n3/v34n3a09.pdf>
- Evaristo, T., Gallegos, J., Pinto, H. y Salas, O. (2007) Educación odontológica en escolares de siete a nueve años del colegio Andrés Rázuri del distrito de San Martín de Porres. *Revista Odontología Sanmarquina*, 10 (2), 21 - 23. Recuperado de <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/odont/article/view/3041>
- Freré, F. y Saltos, M. (2013). Materiales didácticos innovadores: Estrategia lúdica en el aprendizaje. *Revista Ciencia UNEMI*, 10 (9), 25 - 34. Recuperado de <http://ojs.unemi.edu.ec/index.php/cienciaunemi/article/view/72/69>
- Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, T. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga* (Tesis de pregrado). Universidad de Tolima, Ibagué, Colombia. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- González – Moreno, C., Quintanar – Rojas, L. y Solovieva, Y. (2014). El juego temático de roles sociales: Aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32 (2), 287 - 308. doi: dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Revista on – line auto didacta: *Educación en Extremadura*. 19 (89), 19 – 37. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

- Meléndez, F., y Pianto, M. (2015). *Efecto de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la institución educativa Felipe Huamán Poma de Ayala – 1190, Lurigancho, Chosica, 2015* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/212/TL%20SH-Le-in%20M41%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Educación*, 25 (2), 113 – 124. doi: <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>
- MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima, Perú: MINEDU.
- Paredes, J. (2002). El deporte como juego: Un análisis cultural (Tesis doctoral). Universidad de Alicante, Alicante, España. Recuperado de <https://www.cafyd.com/REVISTA/ojs/index.php/bbddcafyd/article/view/170>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Quintanilla, N. (2016). *Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria* (Tesis de maestría). Universidad de Carabobo, Bárbula, Venezuela. Recuperado de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/4078/nquintanilla.pdf?sequence=1>
- Reina, C. (2009). El juego infantil. *Revista digital de innovación y experiencia educativa*, 1 (15), 1 – 9. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf
- Rice, L. (2009). Playful learning. *Journal for education in the built environment*, 4 (2), 94 - 108. doi: <https://doi.org/10.11120/jebe.2009.04020094>
- Salas, M. y Vielma, E. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner: Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3 (9), 30 – 37. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>
- Torres, J. (2015). *La lúdica: Una estrategia didáctica para la enseñanza y el aprendizaje del concepto de materia* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://bdigital.unal.edu.co/51608/1/22478539.2016.pdf>