



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 D.F. PONIENTE.**



**EL JUEGO CREATIVO EN LA EDUCACIÓN
PREESCOLAR: UNA PROPUESTA PARA LOGRAR LA
AUTONOMÍA.**

TESINA

PRESENTA

MATILDE GÓMEZ MONROY

MÉXICO D.F.

JULIO DEL 2017



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 D.F. PONIENTE**



**EL JUEGO CREATIVO EN LA EDUCACIÓN
PREESCOLAR: UNA PROPUESTA PARA LOGRAR LA
AUTONOMÍA.**

TESINA

OPCIÓN ENSAYO

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN.**

PRESENTA

MATILDE GÓMEZ MONROY

MÉXICO D.F.

JULIO DEL 2017

DEDICATORIA.

A MIS PADRES.

Por su amor incondicional y el apoyo que me brindaron en los momentos mas difíciles de mi vida.

A MIS HIJOS.

César y Jesús, porque son mis más grandes tesoros que dios y la vida me dieron, por ellos lucharé siempre, y les enseñaré que es necesario que sepamos a donde queremos llegar en la vida y demostrarles que no hay edad para lograr lo que uno se propone.

A MIS MAESTROS.

Por compartirme parte de su sabiduría y que con su ejemplo, me demostraron que los objetivos se logran con disciplina y valor, gracias por compartirme y enseñarme que la vida es muy valiosa.

ÍNDICE

	Pág.
INTODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1. LOS COMPONENTES DEL CONTEXTO SITUACIONAL Y METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA	3
1.1 ¿POR QUÉ ME INTERESA INVESTIGAR ESTE TEMA?	3
1.2 LOS REFERENTES DE UNA UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	18
1.3 EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE SE ANALIZA	
1.4 UNA HIPÓTESIS ORIENTADORA EN EL QUEHACER ¹⁹ INVESTIGATIVO	
1.5 LA CONSTRUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	19
1.5.1 PLANTEANDO EL OBJETIVO GENERAL	19
1.5.2 PLANTEANDO LOS OBJETIVOS PARTICULARES	19
1.6 UNA RUTA METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN ²⁰ DOCUMENTAL	
CAPÍTULO 2 EL APARATO TEÓRICO - CRÍTICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	21
2.1 APARATO CONCEPTUAL DETERMINADO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	21
2.1.1 DEFINICIÓN DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	21
2.1.2 DEFINICIÓN DE LA CREATIVIDAD	27
2.1.3 LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	31
2.1.4 TIPOS DE CREATIVIDAD	31
2.1.5 ¿CUÁNDO SURGE LA CREATIVIDAD?	33
2.1.6 ¿CUÁLES SON LAS TÉCNICAS CREADORAS?	34
2.1.7 ¿EN QUÉ CONSISTE ESTIMULAR EL PROCESO CREATIVO?	35
2.1.8 ¿CUÁL ES LA FINALIDAD DEL JUEGO CREATIVO?	35
2.1.9 PRINCIPIOS QUE FUNDAMENTAN LAS TÉCNICAS PARA ³⁵ PROMOVER EL JUEGO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR	
2.1.10 DEFINICIÓN DE AUTONOMÍA	37
2.1.11 COMO FAVORECER LA INDEPENDENCIA	39
2.1.12 FACTORES QUE OBSTACULIZAN LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS	40
2.2 INTERRELACIONANDO LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA	42

2.3 UNA ANALOGÍA SOBRE CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE EN REALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LAS AULAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA	43
CAPÍTULO 3 EDIFICANDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	44
3.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA	44
3.2 UNA JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO	45
3.3 ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA?	45
3.4 ¿CUÁLES SON LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA?	45
3.4.1 UN MAPA DE ACTIVIDADES PARA SALÓN DE CLASES	47
3.4.2 ESTABLECIMIENTO DE UN MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA	57
3.5 ¿CUÁLES SON LOS RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA?	57
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFÍA	
REFERENCIAS DE INTERNET	

INTRODUCCIÓN

Esta investigación, tiene la finalidad de destacar la importancia del juego creativo, como un proceso de enseñanza - aprendizaje en los alumnos de edad preescolar, por medio de actividades didácticas y su integración al grupo. El juego no tiene virtudes mágicas, su valor está sobre todo en aquellas actividades frecuentes que se realizan en el preescolar.

Por lo tanto, el juego en general puede ser una actividad de grupo o una actividad personal; puede destinarse a mejorar la socialización de todo alumno logrando así favorecer su independencia, su autonomía y la capacidad de perder el miedo; logrando así una relación más estrecha con su medio social.

Por eso se ha observado que el juego en la etapa preescolar no sólo es un entrenamiento, sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas. Con su entorno y espacio temporal, en el conocimiento de su pensamiento.

Por lo anteriormente expuesto, el trabajo se estructuró en tres capítulos:

En el **Capítulo 1**. Los componentes del contexto situacional y metodología utilizada en el análisis de la problemática, se mencionan los referentes de ubicación situacional, como el ambiente geográfico, los orígenes y antecedentes históricos, así como también el contexto escolar, donde se desarrolla la problemática, también se presenta una hipótesis y la construcción de objetivos orientado a la investigación documental y los planteamientos tanto general como particular.

En el **Capítulo 2**. El aparato teórico- crítico de la investigación documental. En donde se realizó un análisis de elementos teóricos específicos como; el Juego,

algunos tipos de juego que existen, la creatividad, características de un niño creativo, los niveles de la creatividad, las técnicas creadoras y la finalidad, además se realizó un análisis de la autonomía del niño, su definición, los tipos y los factores que la obstaculizan, y por último de la interrelación de la práctica con la teoría y como se lleva en las aulas.

En el **Capítulo 3**. Edificando una propuesta de solución al problema, aquí se presenta un diseño de la propuesta, donde se explica el objetivo general y el objetivo particular en cada una de las sesiones, las cuales se consideran importantes para el logro de los resultados esperados.

Finalmente, se incluyeron las Conclusiones, las Bibliografías y las referencias de Internet consultadas.

CAPÍTULO 1. LOS COMPONENTES DEL CONTEXTO SITUACIONAL Y METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA.

Esta investigación, tiene como primordial intención, distinguir la importancia del desarrollo del Juego Creativo Innato, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos en Edad Preescolar, así como fomentar en los pequeños la capacidad y habilidad de adquirir nuevas destrezas.

Los niños tienen por naturaleza una capacidad creadora que le ha permitido a lo largo de su desarrollo sobrevivir y transformar el medio que lo rodea, sin embargo, esta capacidad se va limitando a medida que va creciendo, en las diferentes áreas en las que se desenvuelve.

1.1. ¿POR QUÉ ME INTERESA INVESTIGAR ESTE TEMA?

Por que los niños necesitan otras estrategias docentes en donde se haga uso del juego y la creatividad, además se ha observado que al niño le cuesta mucho trabajo imaginar y crear ideas para realizar alguna actividad, ellos necesitan hacer realidad aquello que han imaginado y solamente hay que estimularlos y ayudarlos mediante el juego y que lleguen a concretar cuando las ideas estén muy disparadas y cuando sean demasiado obvias a transgredir.

Por lo tanto necesitan de nuevas estrategias y darles la posibilidad de crecimiento por medio del juego y la creatividad.

El imaginar, a los niños se les es complicado, ya que ellos están acostumbrados a que todo se les dice cómo hacerlo y lo creativo no les interesa como tal, por eso el juego es una herramienta elemental para que el niño pueda desarrollarse y tener un aprendizaje significativo, por consiguiente requiere entonces no sólo de una forma de pensar, sino de una actitud y de una forma de aprender.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA.

A).- Ambiente Geográfico.

El Jardín de Niños “Mariano Azuela” se encuentra ubicado en calle Hacienda Endamafí s/n, Esquina con Paseo San Francisco Sur, en la Localidad de San Francisco Ayotuxco, Municipio de Huixquilucan, Estado de México.

A.1. Ubicación de la Entidad o Delegación en el contexto nacional (Incluir Mapa de la República Mexicana, identificando la Entidad Federativa o el D.F., además de incorporar el mapa del Municipio de la entidad o del D.F.¹



A.2. Análisis históricos, geográfico y socioeconómico del entorno de la problemática.

Orígenes y antecedentes históricos de la localidad.²

“Huixquilucan” se compone de *huitzquilitl* o *huitzquillutl*, derivado de *huitzquilitl*, cardo comestible, por lo que significa "lugar lleno de cardos comestibles"

Es un Municipio del Estado de México perteneciente a la Zona Metropolitana se constituyó como Municipio el 21 de Octubre de 1846, se localiza en la parte del centro del Estado de México en la vertiente oriental del monte de Las Cruces.

¹ www.googlemapscom.mx.consulta. Fecha de consulta en Agosto del 2012.
² <http://es.wikipedia.org/wiki/huixquilucan#p-search>, consultada en Agosto del 2012

HIDROGRAFÍA³

Actualmente, hablar de recursos hidráulicos es referenciar las escasas corrientes perdurables e intermitentes que aún persisten. En otros tiempos había cuatro ríos: **San Francisco**, **San Francisco el Viejo**, Magdalena y San Martín, éste último nace en Atlapulco, por el llano de Salazar y anteriormente formaba una gran corriente integrada por los afluentes de siete manantiales.

De los ríos y más de sesenta manantiales que fueron captados en su mayoría por el Sistema Cutzamala para proporcionar el agua a los habitantes del Distrito Federal, sólo quedan unos cuantos que benefician a una que otra población y los ríos no son más que vertederos de drenajes, desechos de talleres, rastro, granjas y basura.

OROGRAFÍA⁴

La sierra de Las Cruces forma parte del eje Neo volcánico o sierra Volcánica Transversal. Los bosques, las montañas, valles y lomas son componentes topográficos del municipio. Destacan los cerros de Cogimillos, La Palma, La Marquesa, El Ocotal, San Martín, Tepalcatillo, La Cañada, El Guarda, La Loma Tetela Grande, El Mirador, La Cruz, Los Padres, Agua del Santo, Cerro Pelado, San Gabriel, Las Flores, La Mazorca, El Hielo, La Cumbre, La Paloma, El Guarda y Los Lobos, Peña Grande, Cerro del Gallo, El Nopal, El Manzano y Canales, **Cerro de San Francisco**, Piedra del Molino, La Campaña, Los Cardos, Trejo, La Carreta, Santiago. Otros de menor importancia son el de La Bandera o Los Ídolos, El Obraje, La Cima, La Sosa y el de Las Aceitunas. Por su altura se destaca el de Coatepec o de Las Víboras que mide 2,776 metros o el de **San Francisco** con 3,009 m y el de Santa Cruz con 3.251 metros.

³ Enciclopedia de los municipios del estado de México, Tomo 1. Pág.268

⁴ Enciclopedia de los municipios del estado de México, Tomo 1. Pág.35

MEDIOS DE COMUNICACIÓN⁵

En Huixquilucan existen varios medios de comunicación como son:

CORREOS

Inicialmente, el servicio de correos se proporcionó en un local de la presidencia Municipal, el reparto se realiza a domicilio utilizando motocicletas y para su efectividad, la primera, cuenta con un administrador, un auxiliar postal, personal de ventanilla y once carteros.

TELÉFONOS Y TELÉGRAFOS⁶

Las autoridades Municipales contaron con servicio telefónico desde 1887. Durante el Movimiento Revolucionario iniciado en 1910, las líneas y aparatos fueron destruidos y no fue hasta 1922 que se repararon, funcionando regularmente. 42 años más tarde se instalan dos líneas y una caseta, ésta por conmutador para 50 aparatos colocados unos en las oficinas de la presidencia y el resto entre particulares. Actualmente, el Directorio Telefónico del Estado de México señala 2,099 líneas que abarcan: Allende, Agua Blanca, Yautepec, Magdalena, Texcalucan, Coatepec, **San Francisco**, Santa Cruz y Agua Bendita.

La oficina de **telégrafos** se instaló en la cabecera el 25 de Junio de 1975, gracias al Licenciado Mario Ruiz de Chávez. En ella se envían y reciben telegramas, giros y hasta fax.

RADIO Y TELEVISIÓN

En Huixquilucan existe un grupo radiofónico en crecimiento (gea) Ga radio. Entre las estaciones que se pueden sintonizar Vía Internet.

⁵ Información proporcionada por correos en Agosto del 2012

⁶ Enciclopedia de los municipios del estado de México, Tomo I. Pág.80

Los canales de televisión abiertos son el 2, 4, 5, 7, 9, 11, 13, 22, 28, 34, 40

VÍAS DE COMUNICACIÓN SITIOS DE INTERÉS CULTURAL Y TURÍSTICO⁷

Hoy en día, el Municipio cuenta con diversas rutas de transporte dentro del mismo Municipio, hacia otros como podría ser Naucalpan y Ocoyoacac, así como algunas Delegaciones del Distrito Federal como Cuajimalpa y a su vez el servicio brindado por Red de Transporte de Pasajeros, debido a la cercanía de la Colonia Jesús del Monte.

Por este Municipio también pasa la autopista Chamapa-Lechería que indirectamente conecta a Huixquilucan con Naucalpan, Atizapán, Cuautitlán Izcalli y Tultitlan. Esta autopista también va hacia el entronque con la carretera a Toluca, localizado en la zona de La Venta en la Delegación Cuajimalpa del Distrito Federal.

Dada la ubicación privilegiada del Municipio, distintas rutas del D.F. y del Estado de México brindan el servicio a algunas estaciones del metro como:

- Tacubaya (Ruta 76)
- Cuatro Caminos (Ruta 85)
- Observatorio (Ruta 116)

Y las siguientes rutas brindan servicio a los diferentes Pueblos, Barrios y Rancherías.

- Ruta 09 (Asociación de Propietarios y Operadores y Auto transportistas de Huixquilucan en Agua Bendita y Ramales)
- Ruta 15 (Asociación de Propietarios Operadores y Auto transportistas de Huixquilucan-La Marquesa y Ramales, A.C.)

⁷ Asociación de Propietarios Operadores y Auto transportistas de Huixquilucan-La Marquesa y Ramales, A.C., Agosto,2012

SITIOS DE INTERÉS CULTURAL Y TURÍSTICO.

El Cerro de la Campana, es un sitio de interés, sobre todo de tipo religioso, ya que es un templo sagrado para los católicos de la comunidad.

Otro lugar es **La Piedra de La Luna**, donde las familias la visitan para hacer día de campo, ya que la creencia de los pobladores es que renueva energía, además de ser un lugar muy tranquilo y se encuentra ubicado en la Localidad de San Francisco Dos Ríos.

ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD⁸

a) Empleo

En el centro de Huixquilucan su principal fuente de ingresos es el ambulante, trabajo como chóferes de colectivos y comercios comunes como misceláneas, recauderías, etc.

b) Vivienda

Hay un total de 2,079 hogares, de estos 2,067 viviendas, 43 tienen piso de tierra y unos 129 consisten de una sola habitación, 1,905 de todas las viviendas tienen instalaciones de sanitarios, 1,953 son conectadas al servicio público y 1976 tienen acceso a la luz eléctrica, la estructura económica permite a 125 viviendas tener una computadora, a 396 tener una lavadora y 663 tienen una televisión.

c) Cultura

Aunque San Francisco Ayotuxco tiene una gran riqueza cultural e histórica, los pobladores cuentan con un nivel cultural bajo y pocos conocimientos de identidad y sobre derechos como ciudadanos.

⁸ Instituto Nacional de Estadística Geográfica e Informática, XII, Censo General de Población y Vivienda 2000, Tabulados Básicos, Huixquilucan.

Sin embargo son muy exigentes con la Educación de sus hijos, ya que se encuentran muy al pendiente de ésta.

d) Religión⁹

Es la adopción de una creencia religiosa, está determinada por varios factores, uno de los cuales es la influencia familiar, dado que al interior del hogar se reproducen esquemas y valores que por su importancia cohesionan tradiciones y costumbres entre los individuos.

En los diferentes poblados del Municipio de Huixquilucan los pobladores tienen muy arraigada la fe y las creencias, tanto así que realizan festividades patronales en los diferentes pueblos como el 4 de Octubre en la Parroquia de San Francisco de Asís, el 29 de Enero de San Martín Caballero, el 3 de Mayo en Santa Cruz Ayotuxco y muchas festividades más y una de las más importantes es la peregrinaciones del Pueblo de **San Francisco Ayotuxco** a la ida a los remedios en el mes de Agosto, esta es una tradición muy antiquísima que aproximadamente tiene 300 años y los principales protagonistas en esta peregrinación es la virgen de los remedios y los niños de una edad aproximada de 3 a 5 años en donde asisten más de 10,000 mil peregrinos aproximadamente de diversas Localidades del Municipio de Huixquilucan.

e) Recreación

El Jardín de la cultura, es un lugar en donde la población de la cabecera Municipal puede practicar actividades deportivas, culturales y sociales, además cuenta con la biblioteca Ángel María Garibay Quintana, la casa de cultura Sor Juana Inés de la Cruz, en dónde se imparten cursos y talleres tales como: canto, dibujo, piano, guitarra, baile folclórico y artes plásticas, entre otras actividades a bajos costos.

⁹ Citada por la tesista

También se pueden realizar actividades físicas al aire libre, además también cuenta con una área infantil con juegos (resbaladilla, columpios, sube y baja, pasamanos, etc.) y áreas verdes.

Además cuenta con un auditorio para eventos sociales y un kiosco para convivios entre la población.

También existe la Marquesa que es un lugar recreativo y muy visitado por personas de los distintos Municipios y Estados.

f) Deporte

En Huixquilucan, el apoyo a los jóvenes es muy importante, ya que se les impulsa a la práctica deportiva y el cuidado de la salud, pues son dos bases fundamentales para un sano desarrollo físico, además el deporte propicia una mentalidad ganadora y de superación.

En la comunidad de San Bartolomé Coatepec en Huixquilucan se otorgó un espacio para la realización una cancha Futbol Soccer, Futbol Rápido, dos canchas multiusos, gradas, gimnasio al aire libre y juegos infantiles, lo que permitirá al Municipio encaminarse a ser un lugar donde se podrán organizar eventos deportivos de manera permanente esto para impulsar la práctica deportiva.

Y así como estos deportivos, existen varios más en todo el Municipio como el deportivo del Barrio de San Martín, el Jardín de la cultura, Montón Cuarteles y están en proyecto la elaboración de otros deportivos para las localidades de Piedra Grande y Agua Blanca.



Foto (1) del Deportivo Montón Cuarteles.

El principal deporte que se realiza en todo el Municipio de Huixquilucan es el de Fútbol Soccer y el Fútbol Rápido, en donde se realizan también torneos femeniles.

g) Educación: Instancias educativas de todos los niveles en la comunidad y realizar el análisis sobre el nivel educativo de la población del área de la problemática.¹⁰

En el Municipio de Huixquilucan, el análisis del nivel educativo de la población de 12 años y más ascendía a 155,639 habitantes y destaca que en el nivel de educación superior hay un alto porcentaje de su población que cuenta con niveles de educación profesional y en algunos casos con maestría y doctorado.

Por lo que respecta al nivel de educación básica de la población de 12 años y más en el 2005, el 25.6% de este segmento de la población ya había concluido su instrucción primaria y el 30.8% contaba con algún grado de instrucción secundaria y en el nivel de educación media superior destaca que el 14.4% de la población

¹⁰ Estadística Escolar 2008-2009, Dirección General de Desarrollo Social. Municipio de Huixquilucan, Agosto de 2012.

realiza estudios de bachillerato, y por lo que respecta con el nivel de educación superior es relevante destacar que hay un 15.9% de la población con este grado escolar y un 2.3% con un nivel de maestría y doctorado.

De acuerdo con un diagnóstico de factibilidad realizado, se determina que la mayoría de los planteles escolares cuentan con la infraestructura básica para la cobertura del servicio.

Sin embargo en muchos de los casos resulta insuficiente con relación a la demanda, al contar con deficiencias en materia de tecnología, mobiliario y personal para lograr una Educación de Calidad.

A continuación se presenta una tabla de cuantas escuelas, maestros y alumnos existen en el Municipio de Huixquilucan.¹¹

Nivel Educativo	Maestros	Escuelas	Grupos	Alumnos	%
Preescolar	348	84	286	7,055	8.2
Centros de desarrollo Infantil	85	17	-	1,319	1.64
Primaria	807	64	713	21,148	26.44
Secundaria	379	24	187	6,716	8.30
Medio Superior	297	15	126	5,039	6.30
Técnico	24	4	17	1122	1.40
Superior	75	3	-	1467	1.83
Centros de Rehabilitación	9	1	1	12	0.01
TOTAL	2,024	212	1,330	43,878	54.74

Las Estadísticas Escolares muestran que de los 79,971 habitantes del Municipio que se encuentran en un rango de 5 a 24 años de edad, el 54.74% estudia en alguna institución Educativa Municipal.

¹¹ Fuentes: con datos al 17 de Octubre de 2005, con base en el II. Censo de Población y Vivienda 2005, INEGI. Estadística Escolar 2008-2009 Dirección General de Desarrollo Social. Huixquilucan.

Como se puede observar en las gráficas siguientes, el Nivel Básico Educativo comprende más del 50% del alumnado total del Municipio y que a Nivel Medio, Medio Superior y Superior, dicho porcentaje disminuye a causa de que la Oferta Educativa se reduce drásticamente.

La zona popular del Municipio debido a la alta tasa de población flotante con la que cuenta es la de mayor índice de deserción a Nivel Básico.

Es preciso señalar que los índices de reprobación y deserción en general aumentan considerablemente en los Niveles de Secundaría, Medio Superior y Superior, debido a factores económicos, familiares y a la falta de una Oferta Educativa atractiva.

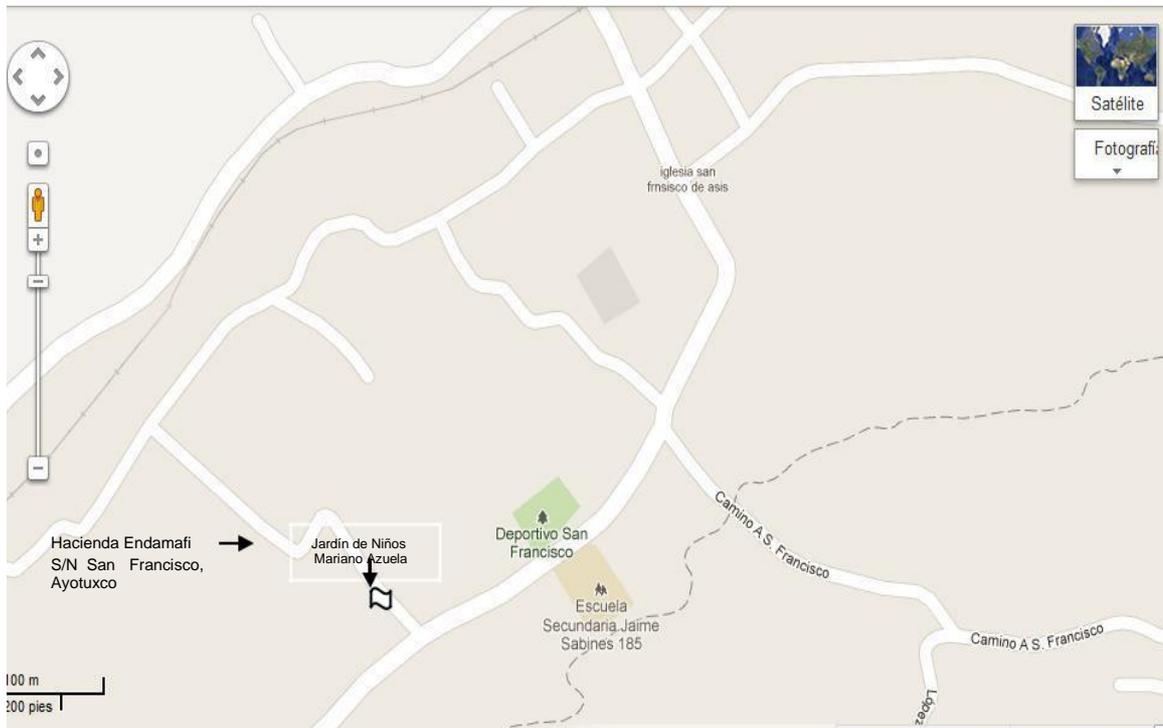
h) Describir, si el ambiente geográfico y el contexto socio-económico, influyen positiva o negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad.

En este proceso intervienen diversos factores que contribuyen y afectan de manera directa a la comunidad infantil e influyen negativamente, como los padres de familia que no dejan a las niñas ir a la escuela que porque dicen que ellas no lo necesitan y sólo deben de saber cosas del hogar y sólo mandan a los varones y eso a veces porque se los llevan a trabajar al campo.

En otras situaciones algunos padres de familia cuando sus hijos logran terminar la secundaria no los dejan ir a otra escuela, a veces porque no tienen la solvencia económica para afrontar los gastos ó por miedo a que no sepan desarrollarse en otro lugar y prefieren buscar una escuela que este cerca del lugar donde viven y prefieren meterlos a trabajar para que ayuden a los gastos del hogar.

B. EL AMBIENTE ESCOLAR:

a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática, incluyendo, croquis del área geográfica urbana ¹²



San Francisco Ayotuxco. Es una comunidad semi-rural que cuenta con más de 2500 habitantes aproximadamente. Son personas con bajo nivel escolar y de mediano a bajo nivel económico.

b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela: Pública o Privada.

“MARIANO AZUELA”¹³

Clave 15DJN0635S, Turno MATUTINO

JUNTO AL SALÓN DE FIESTAS, SAN FRANCISCO AYOTUXCO

HUIXQUILUCAN, Código Postal: 52798

Director: OZIEL PÉREZ ESQUIPULA

Servicio que ofrece esta Escuela: PREESCOLAR GENERAL

¹²Googlemaps.com.mx. septiembre 2012.

¹³Wikipedia, la enciclopedia libre. Agosto 2012.

Sostenimiento: FEDERAL TRANSFERIDO

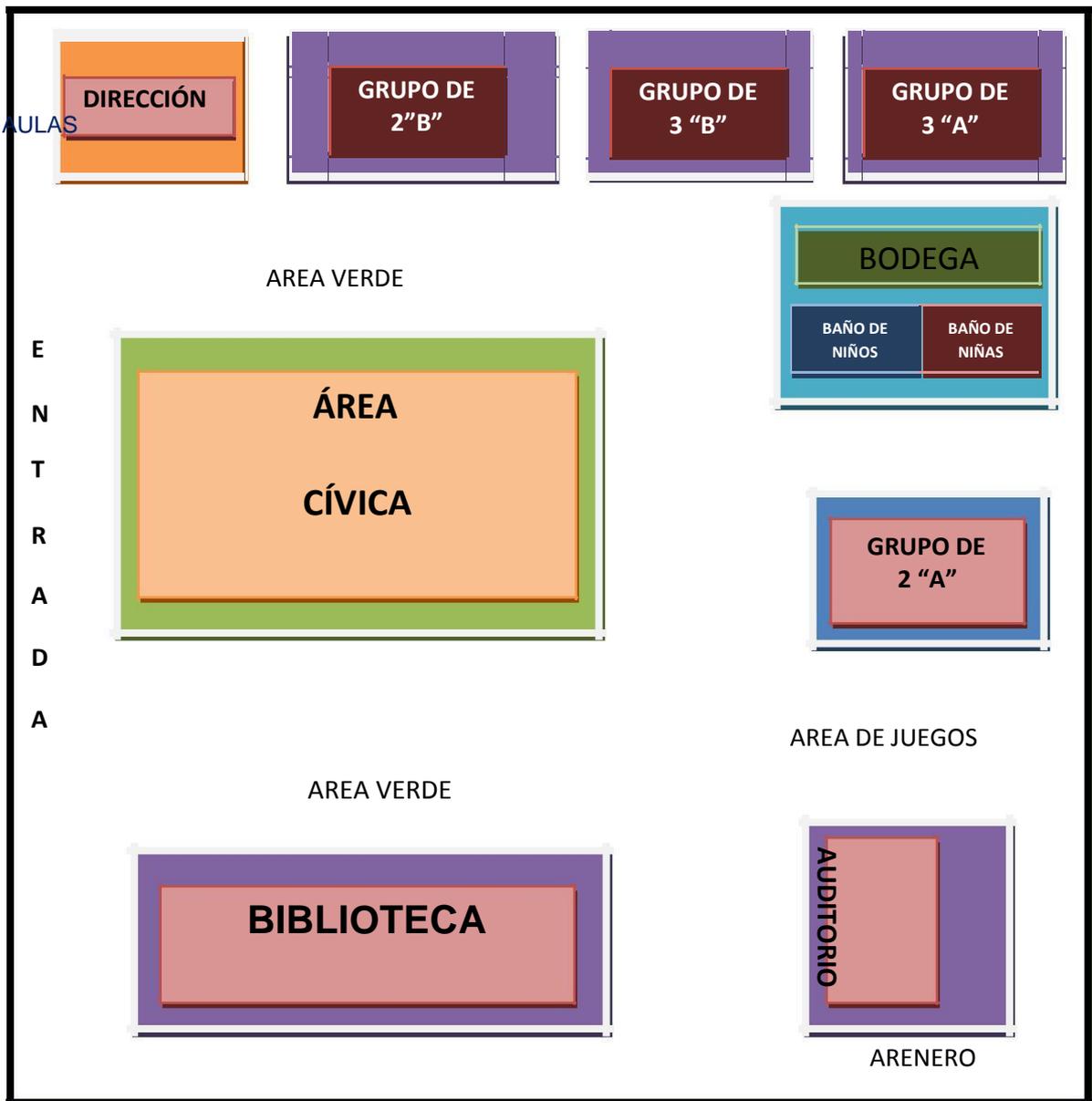
Responsable: SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DEL ESTADO

c) Aspecto material de la institución

Con apoyo de las autoridades del Municipio de Huixquilucan y con faenas con vecinos y padres de familia, el Jardín de Niños ya cuenta con una dirección pequeña, biblioteca, 4 salones de clase, 2 baños para niñas y 2 para niños, una bodega y un auditorio amplio que también es utilizado como comedor, todos elaborados con tabique y techo de concreto y además cuenta con todos los servicios necesarios, pisos con azulejos y barda con protección de malla de seguridad en toda la escuela, el patio tiene áreas verdes, juegos para los niños, arenero, cancha de futbol y una alberca pequeña también elaborada de concreto.

d) Croquis de las instalaciones materiales.¹⁴

JARDIN DE NIÑOS "MARIANO AZUELA"



¹⁴ Elaborado por la tesista

e) Organización escolar (Describir las características del trabajo educativo que se realiza. describir y caracterizar a:

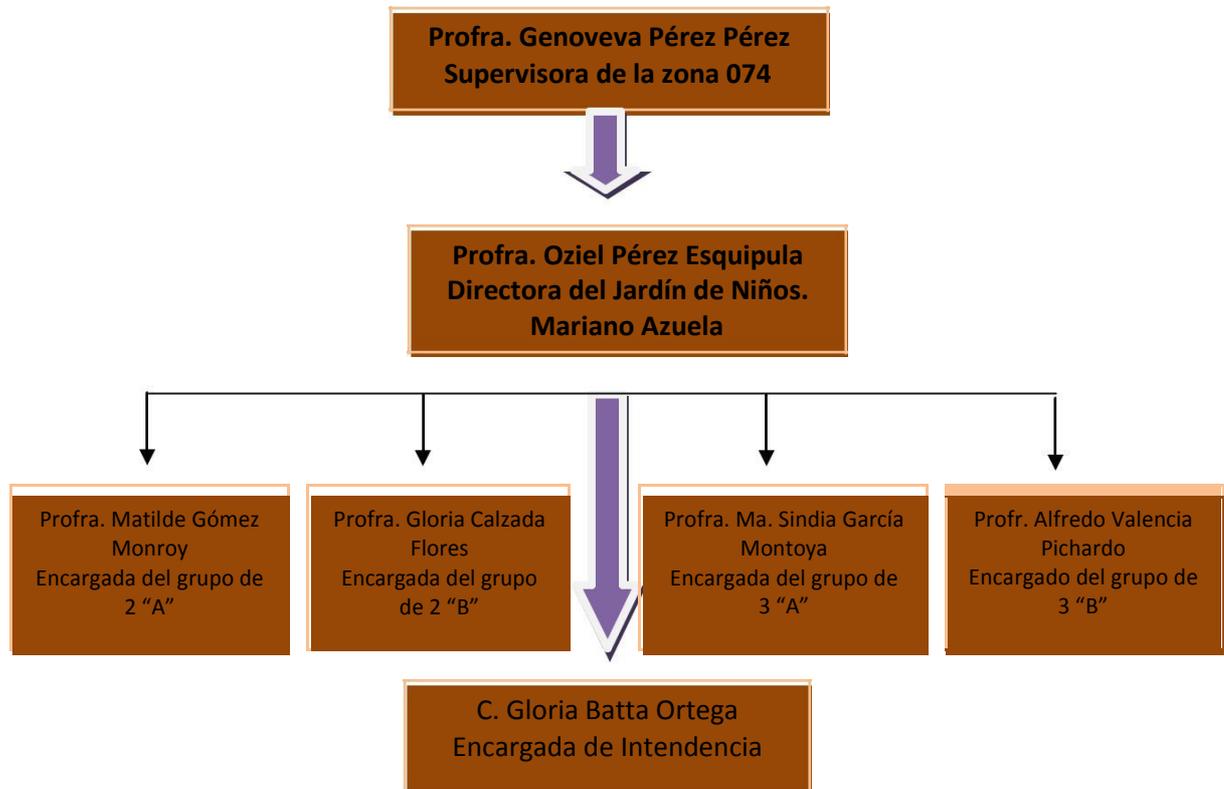
En el Jardín de Niños “Mariano Azuela” se trabaja en equipos con planeaciones elaboradas con anticipación por los docentes, para las actividades a realizar mensualmente.

- **LA POBLACIÓN ESCOLAR**

En el Jardín de Niños “Mariano Azuela” ubicado en Hacienda Endamafi s/n. San Francisco Ayotuxco, la Escuela cuenta con 128 alumnos y en el Grupo de 2”A” existen 32 alumnos, 18 niñas y 14 niños de una edad aproximada de 3 a 4 años y un docente.

- **LA ORGANIZACIÓN GENERAL DE LA ESCUELA ¹⁵**

ORGANIGRAMA



¹⁵ Elaborado por la tesista

Relaciones e interacciones de la institución con los padres de Familia.

La comunidad escolar también está integrada por una mesa directiva que está conformada por un Presidente, un Tesorero, dos Vocales y 3 Escrutadores, Además de un grupo de consejo de Participación Social y un Comité de Emergencia Escolar, también integrada por padres de familia voluntarios.

También en esta Institución se realizan dos veces por mes matro - gimnasias, patro - gimnasias, abuelo - gimnasias y convivencias recreativas como el Rally.

Relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad.

La escuela tiene mucha relación con las autoridades auxiliares y los consejos de participación ciudadana, ya que por medio de estos grupos se hacen las gestiones para el apoyo de las actividades que se realizan en dicha institución.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE SE ANALIZA.

Resulta relevante dentro del proceso de las determinaciones metodológicas de toda investigación de carácter científico, definir el problema, esto facilitara la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas al planteamiento problemático.

La pregunta guía de la presente investigación, se estructuró en los términos que a continuación se establecen:

¿Es el Juego Creativo, aplicado en la Educación Preescolar, una propuesta real para lograr la autonomía de los pequeños alumnos?

1.4. UNA HIPÓTESIS ORIENTADORA EN EL QUEHACER INVESTIGATIVO.

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-práctico que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa. Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

El Juego Creativo aplicado en la Educación Preescolar, constituye una propuesta real e ideal para lograr la autonomía de los pequeños alumnos.

1.5. LA CONTRUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

Construir objetivos dentro de planos, tales como la investigación, la planeación o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico o científico. Por ello, es deseable que éstos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para efectos del presente trabajo, se constituyeron los siguientes objetivos:

1.5.1. PLANTEANDO EL OBJETIVO GENERAL:

Realizar una Investigación Documental, que establezca las vertientes teóricas del Juego Creativo como detonante en el logro de la autonomía en los niños Preescolares.

1.5.2. PLANTEANDO LOS OBJETIVOS PARTICULARES

- a) Protocolizar la Investigación Documental.**
- b) Llevar a cabo la Investigación Documental.**
- c) Establecer las Características Teóricas del Juego Creativo.**
- d) Proponer una Solución a la Problemática.**

1.6. UNA RUTA METODOLÓGICA EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Una ruta metodológica, indica las acciones a desarrollar dentro del quehacer investigativo documental, en este caso, de carácter educativo, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevarse a cabo y que correspondan al nivel de inferencia y profundidades de cada uno de los análisis que conjugados en las diferentes etapas de la construcción que lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La sistematización utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a los cánones de la sistematización bibliográfica y atendió a la consulta de fuentes primarias y secundarias.

CAPÍTULO 2. EL APARATO TEÓRICO – CRÍTICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

Toda investigación científica, requiere de un aparato teórico-crítico que avale la base del análisis que de origen a nuevos enfoques conceptuales del área de conocimiento que se trate, en el caso específico de este trabajo, del área educativa.

Para ello, es necesario refrendar los postulados teóricos que se han seleccionado, conforme al enfoque que representa el planteamiento del problema.

Con dicha finalidad, se eligieron los siguientes conceptos para su revisión y análisis:

2.1. APARATO CONCEPTUAL DETERMINADO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:

2.1.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

El Juego, es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinadas, y según reglas absolutamente obligatorias, tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

El **Juego**, es también un término que es usado por los docentes para referirse a cualquier cosa que hagan los niños y que no puede ser incluida entre los asuntos serios de la vida como el comer, dormir, vestirse...etc.¹⁶

De tal forma es necesario conocer en qué consiste la Actividad Lúdica y Etimológicamente es la palabra **Juego** y se deriva del Latín “**Jocus**” que quiere

¹⁶ Stone y J. Church. El Preescolar de dos a cinco años, Ed. Buenos Aires, Paidós, 1969.Pág. 111.

decir **Juega**, la cual a su vez viene de “**Jocundos**” que significa alegría, regocijo; indicando la idea de que es inseparable de alegría”.¹⁷

El juego del niño preescolar, es gratuito no se realiza con mirar a un fin extrínseco, lleva su finalidad en sí mismo y el niño no tiene de esto clara conciencia: es una finalidad de alegrarse.

Por eso el juego es básico para un adecuado y normal desarrollo del niño, es preciso que esté presente en sus actividades cotidianas. El respeto a su deseo de jugar, de inventar y de crear es uno de los elementos fundamentales de los que debe partir toda educación basada en el respeto a los intereses y características del niño.

Existe una variedad casi infinita de juegos, presentes en todas las culturas y en la vida de los hombres, por lo que también son innumerables las definiciones sobre este aspecto fundamental del quehacer humano. En todas se evoca un ambiente de diversión, de relajamiento, de descanso, sin apremios ni consecuencias para la vida.

Por lo tanto, el jugar es toda una actividad hecha por puro placer; se juega por el gusto de jugar y esta misteriosa cualidad del juego lo hace contraponerse con otras actividades utilitarias o relacionadas con la productividad, sobre todo con el trabajo

Algunas de las principales características del juego infantil que se deben tener en cuenta para comprender al niño que juega son: ¹⁸

- En el juego hay un contenido de placer; el que juega disfruta.
- El juego agota su finalidad en sí mismo, no es utilitario ni busca concretarse en otras áreas.

¹⁷ ABBAGNANO, Nicolás. Diccionario de Filosofía. Ed. México. Edit. Olimpia 1987. Pág. 694.

¹⁸ Nota de Lectura Revista Interinstitucional de Investigación Educativa. Pág. 134

- El juego es espontáneo, se elige libremente y nadie puede obligar a nadie a jugar
- El juego, es social por definición: prepara al niño para los roles sociales y le permite comprender el mundo de los adultos.

La importancia del juego en el aprendizaje no fue estudiada sino hasta 1916, cuando Claparede le sustituyo ese valor que tuvo en la antigüedad y en 1937, Decroly, aplico el juego para facilitar el aprendizaje de los niños con problemas de interrelación. Veinte años más tarde, Freinet promovió el método de enseñanza basada en él entusiasmo, la iniciativa, el espíritu de creatividad que caracteriza a la actividad lúdica.

Para Piaget el juego es la construcción del conocimiento; él distingue seis estadios en la génesis del juego en el niño.¹⁹

- **Primer Estadio**, habla sobre las adaptaciones reflejas.
- **Segundo Estadio**, dice que todo es juego en los primeros meses, es decir “el niño mira por mirar, manipula por manipular, sin ningún plan”.
- **Tercer Estadio**, nos dice de la diferencia entre el juego y la asimilación, ES que los objetos son manipulados con una creciente intencionalidad.
- **Cuarto Estadio**, habla sobre la aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas.
- **Quinto Estadio**, se extiende en la asimilación más sana de los límites de la adaptación actual.
- **Sexto Estadio**, habla sobre el símbolo lúdico en donde se desprende del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos.

Además, Piaget propone una clasificación de los tipos de juego que tiene en cuenta a la vez la estructura lúdica y la evolución de las funciones cognitivas del niño como:²⁰

¹⁹SEP. La Teoría de Piaget. El Juego. En antología Básica. México. U.P.N. /S.E.P. 1994 Pág. 100.

²⁰SEP. La Teoría de Piaget. El Juego. En antología Básica. México. U.P.N. /S.E.P. 1994. Pág. 26.

- ❖ **EL JUEGO DE EJERCICIO.-** Consiste en repetir actividades de tipo motor, muchas actividades sensoriales – motrices y se convierten en juego como por ejemplo el juego de aserrín y aserrán, las manos calientes y este entra en el **Período Sensorio – motor.**

- ❖ **EL JUEGO SIMBÓLICO.-** Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación, el niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades como por ejemplo: cuando los papeles se convierten en billetes para jugar a la tiendita, las cajas de cartón para elaborar un carro o edificios, etc. **Este juego será dominante entre los 2-3 y los 6-7 años.**

- ❖ **EL JUEGO DE REGLAS.-** Es de carácter social y se realiza mediante reglas que todos los niños deben respetar cuando juegan a las canicas, los policías y ladrones, al avión, a las escondidas etc. Que son juegos exclusivamente sociales, caracterizados por unas reglas que definen el **juego y empiezan de los 6 años hasta la adolescencia.**

A medida que el niño va creciendo el juego se vuelve más complejo y argumentativo, pues los niños empiezan a entrar en el mundo de los adultos para aprender sus reglas sociales de convivencia.

El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia del niño, ya que cuando juega emplea básicamente los esquemas que él ha elaborado previamente.

Según A.S. Makarenko él expreso el valor educativo que tienen los juegos para los niños, cuando escribió. **“El juego tiene un valor fundamental en la vida de los niños, tiene el mismo valor que para los adultos la actividad, el trabajo y los servicios que prestan. De cómo se manifieste el niño en el juego,**

depende mucho de su actitud como trabajador en el futuro, por eso su educación tiene lugar ante todo en el juego”.²¹

El juego es un ejercicio que realiza el niño para poder desarrollar diferentes capacidades y una de ellas son las Físicas en donde los niños se mueven, juegan, se ejercitan casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, como músculos, huesos, pulmones, corazón y otros...

Por eso en preescolar, el juego del niño siempre es alegre, porque pone en movimiento su personalidad de juego, ejercitando su cuerpo y viceversa.

Esto es para que comprendamos que la mayoría de los niños entiendan los valores del juego y aprendan el control corporal, por ejemplo, como tener la capacidad para arrojar y atrapar una pelota, también los niños necesitan muchas oportunidades para correr, trepar, deslizarse etc. Las actividades de este tipo promueven el desarrollo de los músculos grandes y pequeños, el juego proporciona al niño una sensación de poder, y son dueños del ambiente en que se encuentran, ahí ejecutan actividades que tienen significados y son reales y a medida que el pequeño experimenta el éxito por medio del juego, su confianza, su sensación de poder y su iniciativa se fortalecen.

El juego y el cuerpo se relacionan en su evolución a través de la actividad física que le resulta fundamental al niño para acceder placenteramente al conocimiento de la realidad: vivencias, percepción sensorial y movimiento que se asocian con el juego en sus primeras etapas, porque es desde su cuerpo que el ser humano debe establecer los primeros mecanismos e adaptación a la realidad.

El ser humano debe entender, integrar y, por supuesto, aprender a utilizar su cuerpo y el juego le permite ejercitarlo, porque el niño se involucra en el juego como una totalidad. Gracias al cuerpo tenemos contacto con el medio externo: la

²¹ MAKARENKO, A.S. El juego. Antología Básica. México. UPN/S.E.P.1996. PÁG.212

percepción y la acción son, entonces, parte fundamental en el niño que juega. Su herramienta primordial es el cuerpo.

Las primeras percepciones del bebé son pedazos de su cuerpo, una mano, un pie, que él ignora que le pertenecen. También pedazos del cuerpo del otro. Un seno, una boca, una cara (la de la madre). Todo esto asociado a las experiencias de placer y displacer: calor, afecto, hambre, sueño, dolor. Todo esto es confuso y desorganizado para el bebé.

“Este caos está habitado por un pueblo de sombras, de pedazos de cuerpo sin nombre que, en luchas ciegas, continuamente padecen y se apaciguan; caos de dolores y sonrisas que nada, nunca, podrá ordenar bien”.²²

A través del juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de problemas.

El niño juega no solo para repetir situaciones placenteras, sino también, para elaborar las que le resultaron dolorosas, siendo este por lo tanto una parte fundamental del desarrollo del niño en su crecimiento.

Vigotsky dice que “el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego”.²³

En los juegos cotidianos los niños, por primera vez descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos: sus derechos, sus deberes y de esta forma, el niño aprende a imitar a los adultos.

²² Leclaire. Revista Tiempo de Educar. 1990. Pág. 137.

²³ Nota tomada de una Revista llamada Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación (Funlibre)

Por eso el juego es el ambiente donde se experimenta la vida, el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos, es el espacio donde el niño o los adultos pueden crear y usar toda su personalidad.

Puede ser también el espacio en donde se recrean los conflictos y donde el niño elabora y da un sentido distinto a lo que le provoca sufrimiento o miedo, y volver a disfrutar aquello que le provoca placer.

Decroly dice que “los Juegos que él propone no son más que una ordenación de las percepciones reales, un control de exactitud, un medio entre otros de combinar percepciones para hacerlas útiles al pensamiento”.²⁴

Por eso se dice que el juego de los niños es como una descarga de energía sobrante. Se debe recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia, y por eso es importante que los niños jueguen, ya que será una experiencia siempre creadora.

2.1.2 DEFINICIÓN DE LA CREATIVIDAD

Es la capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales.

Por lo tanto, la creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales, y tiene la habilidad de producir formas nuevas.

La creatividad no es una cualidad de la que están dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona.

Diferentes autores describen la Creatividad de la siguiente manera:

²⁴ Decroly. “El Juego de Reglas”. en UPN. El Juego Antología Básica. México. UPN/S.E.P.1994. Pág. 146

- ❖ Latín “Creare” que significa dar existencia a algo nuevo, algo que antes no existía, producto de la nada.²⁵
- ❖ Jackson considera la creatividad, como la producción de algo nuevo, para el individuo o la cultura. Para ellos las propiedades de un proceso creativo se caracteriza porque sea usual, adecuado al contexto y redefinición de viejas ideas para obtener algo nuevo.²⁶
- ❖ Carl Rogers Define a la creatividad como la “aparición de un producto relativo a lo nuevo, que surge de la unidad de un individuo.”²⁷

Por lo tanto otros autores tienen otras perspectivas diferentes a la definición de la creatividad y ellos la definen de la siguiente manera:

“La creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza, por la originalidad, por la adaptabilidad, y por sus posibilidades de realización concreta”, “Creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas”. “Creatividad es el pensamiento nuevo divergente, siempre pronto para imaginar soluciones en gran variedad”. “La Creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en forma original”.²⁸

Por lo tanto el término de Creatividad es una labor que aún no termina, sin embargo, se hacen intentos y se puede entender que la creatividad es la audacia, riqueza de opciones, alternativas de solución e imaginación; para ir más allá de la realidad y productividad talentosa.

En otros términos, la creatividad comparte una imaginación espontánea e intuitiva y otra analítica y reflexiva. Pues la imaginación es parte esencial del acto creativo o a la inversa, lo creativo como parte esencial de la imaginación.

²⁵Mauro Rodríguez Estrada. Manual de Creatividad. México. Ed. Trillas. S.A. 1997. Pág. 21

²⁶Ibíd. Pág. 32

²⁷Ibíd. Pág.37

²⁸Ibíd. Pág.22

Por consiguiente la Creatividad debe perdurar desde los primeros años de vida del niño, desde que es un ser autónomo. Otra corriente más difusa, pero no menos importante, es la que ve en el juego y la imaginación, por sí mismas, la esencia de creatividad.

En donde el niño crea y se recrea en el juego; los grandes genios, se dice, siempre conservan algo de niños, en tanto que son imaginativos y gustan de los juegos mentales en donde pueden probar ideas. Desde luego, que las técnicas que emanan de estas corrientes consisten en actividades lúdicas de distintos tipos que tienden a despertar la imaginación y la espontaneidad del sujeto.

Por eso decimos que para poder lograr y satisfacer estas necesidades, debemos comenzar por definir el concepto de creatividad y poder así comprender la urgencia de que ésta, sea incluida en el Proceso Educativo desde su inicio, es decir, en el momento en el que el niño, se enfrenta en una Institución Escolar y logra de esta manera, formar a individuos capaces de crear y aportar algo nuevo y significativo a la humanidad.

Definir el término creatividad es posiblemente una labor que no ha terminado aún, sin embargo se desarrolla en el tiempo y se caracteriza por la originalidad, la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas, el pensamiento abierto divergente siempre pronto para imaginar cosas y soluciones y tiene la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original.

El juego es el espacio privilegiado en el que se forma la creatividad. Tiene un lugar y un tiempo que sigue una serie de secuencias vinculadas con el proceso de desarrollo, en el que la presencia de la madre o de la figura materna está dispuesta a participar activamente.

Los niños son creativos en el juego y por el juego, son más libres, y por eso, más felices no solo en el juego, sino en todo lo que hacen; Los juegos les permiten estar activos, sobre todo mentalmente. Así jugando se vuelven ágiles de cuerpo y de pensamiento: aprenden y crean juegos nuevos y si siguen las reglas pueden ganar. Los niños por naturaleza son creativos tienen la necesidad de explorar y de experimentar, lo único que necesitan es apoyo.

La educación del juego exige siempre que se le inculque al niño, ya que para ellos es una aventura de la mente y un esfuerzo por descubrir; así como por ejemplo ¿Por qué las cosas se mueven? ó ¿Por qué se produce el sonido?, para ellos el juego es un ciclo que al terminar da inicio a uno nuevo, en eso consiste precisamente la creatividad.

Para todos aquellos que al utilizar su creatividad consiguen gobernar y organizar sus pensamientos; la inteligencia humana primero analiza y luego sintetiza y finalmente crea, es decir que para crear el niño no parte de la nada; el parte de la serie de estímulos que ha recibido a través de ver y palpar los objetos y sentir su forma, tamaño y al combinar esas sensaciones se le llama creación.

Los niños son creativos porque les gustan las sorpresas por eso ellos dicen que las fiestas son más divertidas cuando son inesperadas y que los juguetes son para jugar y disfrutarlos, porque por medio de ellos crean juegos irrepetibles e imaginativos. Aprenden a diseñar y los comentarios que realizan con otros niños los anima a realizar mejor la actividad.

Por eso es muy importante y recomendable que los educadores y los padres si quieren que los niños sean creativos los deben de dejar que experimenten cosas nuevas sin preocupaciones y aprendan tanto los padres como los educadores a disfrutarlas con ellos; que se olviden de tratar de enseñar siempre , mas bien, que aprendan de los niños su comportamiento fresco y dejar que los niños hagan las cosas porque así a ellos les interesan; Y para que ellos desarrollen su creatividad, en ocasiones necesitan más ayuda, mas indicaciones, mas paciencia; sin

embargo, en otros momentos rechazará la ayuda, es porque prefiere hacer su propia lucha y luego saborear los logros.

Además, también se debe tomar en cuenta que el niño debe pasar por un proceso creativo, pero ¿Qué es un proceso creativo? Es la parte del conocimiento de sí mismo, primero debe darse la introspección, el descubrimiento del propio yo, y luego la exteriorización de ese yo y la liberación de lo que hay dentro de cada uno.

Ese conocimiento del propio yo y el ejercicio de la creatividad dan por resultado la autoestima, la autoevaluación y el reconocimiento de que es útil a la sociedad y que se puede aportar algo a los demás.

2.1.3 LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Desde el punto de vista educativo. La originalidad es un paso para llegar al sentido de invención a la creatividad, considerada esta como uno de los objetivos que el Proceso Educativa pretende alcanzar.

Sin embargo la creatividad en la Educación Preescolar no solo debe favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro del aula, sino debe ser también un objetivo a alcanzar por el Proceso Educativo que se da afuera del aula y en la vida cotidiana, pues el niño como sujeto bió -psicosocial que es, se enfrenta día a día a situaciones diversas en las que requiere de la capacidad de imaginar, descubrir, inventar y otras tantas habilidades que lo, llevarían a su pleno desarrollo.

2.1.4. TIPOS DE CREATIVIDAD²⁹

De acuerdo a las ideas iniciales se pueden señalar diferentes tipos de creatividad. Por lo tanto José Espíndola en 1996, indica que si una sociedad cuenta con hombres Creativos, asegura su desarrollo en los aspectos cultural, social,

²⁹ José Luis Espindola Castro. Creatividad Estrategias y Técnicas. México, Edit. Trillas; S.A., 2000. Pág. 16

económico, científico y tecnológico. Y además tiende a enfocar esta habilidad de acuerdo a sus propios intereses o inclinaciones. Por lo tanto existen algunos tipos de creatividad, que a continuación se enlistan:

➤ **Creatividad Difluente.**

Se refiere a imágenes de contornos vagos e indecisos, los cuales se convocan y se unen según modos menos riesgosos de asociación. Son manifestaciones de dicha creatividad: los sueños, espíritus novelescos e imaginativos, simbolismos religiosos y místicos. Así como también entran en estas áreas las Bellas Artes, como las letras y la música.

➤ **Creatividad Plástica.**

Es aquella que tiene por caracteres propios la claridad y la precisión de las formas, cuyos materiales son imágenes que se aproximan a la perfección, imprimen formas a la realidad y en las cuales predominan las asociaciones de relaciones objetivas determinadas.

➤ **Creatividad Filosófica.**

Realiza una construcción de imágenes que son para él, el conocimiento o interpretación del mundo. Como el modo de pensar conceptual que transforma en símbolos abstractos las imágenes concretas, se vale de la analogía y la comparación y acompaña a la ciencia en un grado máximo e incondicional y permanente.

➤ **Creatividad Social.**

Esta creatividad es capaz de generar nuevas relaciones humanas, fundar grupos o asociaciones originales, así como organizar actividades sociales o políticas.

Las ideas generan ideas y contribuyen al desarrollo de nuevas ideas. Interactúan entre sí y con otras fuerzas mentales del mismo cerebro. Por lo tanto la Creatividad debe existir en toda actividad humana para lograr avances significativos.

➤ **Creatividad Práctica – Inventiva**

Esta se ocupa de detalles del quehacer ordinario, posee habilidades que actúan sobre las cosas o los procesos para hacer más útil o productiva una herramienta o maquinaria. En alto nivel produce la invención de aparatos sofisticados y nuevas tecnologías.

➤ **Creatividad Científica**

Se aboca a la investigación e implica la búsqueda de la verdad y de los principios. Además depende de la naturaleza y de los materiales con los que se trabaja de acuerdo con los campos de la ciencia.

2.1.5 ¿CUÁNDO SURGE LA CREATIVIDAD?

Cuando existe un ambiente de libertad, confianza y autoestima, es indispensable que las oportunidades al expresarse se den desde la infancia, para que el niño y la niña puedan ser ellos mismos y no un producto previamente definido por la sociedad. Esto significa que el ambiente de libertad comienza en el hogar, en las relaciones familiares, en las pequeñas decisiones que el niño y la niña pueden tomar y en el ejercicio de sus derechos fundamentales como persona.

A lo largo de la historia de la humanidad hemos visto la lucha de los hombres y las mujeres para poder opinar y tener derecho a comunicar sus pensamientos.

La libertad de expresión trae como consecuencia la confianza en sí mismo y la confianza permite descubrir el potencial creativo de cada uno, lo que hay dentro

de uno, lo que se puede dar a los demás y lo que se quiere o se pretende comunicar a otros.

Por lo que se menciona en los párrafos anteriores, se puede afirmar que el ofrecer oportunidades de creatividad y expresión para los niños y las niñas, favorece positivamente el desarrollo de su salud mental.

2.1.6. ¿CUÁLES SON LAS TÉCNICAS CREADORAS?³⁰

Son las que forman en la persona una serie de cualidades tales como:

- **Actividades de orden artístico.-** En donde cultivan la amabilidad y desarrollan la expresión por medio de las diferentes formas de la creación artística: música, artes plásticas, danza, teatro y literatura.
- **Actividades de movimiento y juego.-** Es la expresión corporal y el juego creativo, estimulan el conocimiento del propio yo, las relaciones interpersonales y la relación con el espacio y el tiempo en forma libre y creativa.
- **Actividades Prácticas.-** Son las que abarcan todas aquellas labores de tipo manual que preparan para la vida y en las cuales también hay cabida para el desarrollo de la creatividad.
- **Actividad Científica.-** Es aquella en donde se estimula la investigación, la observación y el juicio crítico, así como la actitud positiva hacia la solución de problemas y hacia el descubrimiento por parte del niño y de la niña.

El proceso creador varía de un niño, una niña a otro niño y otra niña, en algunos dominan el carácter cerebral y en otros el carácter sensorial.

El ambiente familiar es definitivo en este proceso, también el escolar, pues ambos actúan no solo en el acto creador sino sobre el carácter del niño y de la niña.

³⁰ LEONEL, Osorio Cardona. Apuntes Maestros. Colombia, Enero 2004. Pág. 94

2.1.7 ¿EN QUÉ CONSISTE ESTIMULAR EL PROCESO CREATIVO?³¹

En hacer nacer en cada uno la necesidad de comunicarse, ya sea en forma verbal, gráfica, corporal, musical, dramática u otra.

El trabajo artístico constituye un estímulo importantísimo en el desarrollo de la creatividad.

Desde el principio la educación creativa se propone orientar a los niños y a las niñas para que desarrollen al máximo sus potencialidades creadoras. Este tipo de Educación trae como consecuencia una mayor comprensión hacia los demás, capacidad para adaptarse a la sociedad, aportar soluciones creativas para el mejoramiento de ésta.

2.1.8 ¿CUÁL ES LA FINALIDAD DEL JUEGO CREATIVO?

Que a través del juego creativo los niños aprendan a expresar sus sentimientos, emociones, alegrías y tristezas y que asimilen la relación que tienen con sus compañeros y que puedan expresar sin temor lo que piensan y sientan, cuando se encuentra en un ambiente favorable donde prevalece el compañerismo, la amistad, la confianza y el respeto, por lo que puede decirse que en los primeros años de vida del niño, el juego es una acción preponderante, espontánea y privada que acompaña cualquier actividad que constituye el medio natural que les va a permitir entender, aprovechar y transformar el medio físico y social de acuerdo a las necesidades particulares que demande su proceso formativo.

2.1.9 PRINCIPIOS QUE FUNDAMENTAN LAS TÉCNICAS PARA PROMOVER EL JUEGO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR³²

- ❖ Es importante acercarse a los pequeños al uso adecuado para desarrollar y potenciar habilidades y competencias donde favorezcan la creatividad

³¹LEONEL, Osorio Cardona. Apuntes Maestros. Colombia, Enero 2004. Pág. 77

³²UPN. El niño y la Ciencia. Antología Básica. México, 1994.Pag.93

mediante el Juego y aprendan a solucionar problemas. A continuación se citaran algunos de principios fundamentales

- ❖ **Principios Lúdicos.-** es decir; el juego es una condición esencial para ser permisivos en la generación de ideas, y también para romper estructuras mentales rígidas y arraigadas. Los únicos límites para el juego son la imaginación y los que impone la realidad. Para que el adulto o el adolescente recuperen su creatividad deben de alguna manera “Regresar a su infancia para reacondicionar sus patrones de conducta.

- ❖ **Resolución de paradojas o aparentes contradicciones.-** es necesario que exista un problema para que la mente se sienta retada y motivada para encontrar soluciones pertinentes. Po eso se dice que la creatividad surge de la necesidad.

- ❖ **Uso de Técnicas de Creatividad basada en los hallazgos más importantes que en torno a ella se han hecho.** Se hace una especial observación en el dibujo y en la actuación, como medios de expresión que fomentan la activación de habilidades que genera el alumno, y no desarrolla en su vida escolar.

- ❖ **Creación de retos y encontrar la manera de darles solución.-** Por lo general los niños son competitivos y necesitan retos para medir su fuerza o poder.

Todos estos principios servirán para construir propuestas, que van a favorecer en el propósito general para la realización de este trabajo. Innovando en la práctica docente, y así poder lograr en el aula que el niño sea creativo y le sea divertido.

2.1.10 DEFINICIÓN DE AUTONOMÍA³³

¿Qué es la autonomía?

³³ Kamil, Constance. Expresión y Creatividad en Preescolar, Analogía Básica. México. UPN/S.E.P. Pág. 43

La autonomía significa gobernarse a sí mismo. Es lo contrario de heteronomía, que significa ser gobernado por los demás.

Autonomía es valorar las distintas opciones para decidir cuál puede ser la acción mejor para todos los afectados.

Es la base de aprendizaje durante toda la vida. Se fortalece a medida que los niños se van dando cuenta de que la responsabilidad por sus acciones les pertenece a ellos mismos. Es la capacidad del individuo de dictarse sus propias decisiones.

Por lo tanto, es importante porque desde pequeños se van formando su personalidad.

La esencia de la autonomía es que los niños lleguen a ser capaces de tomar sus propias decisiones y debe ser fomentada desde el inicio de la infancia, porque cuanto más autonomía adquiere un niño, mayores posibilidades tiene de llegar a ser aún más autónomo.

Esto va a depender siempre de la edad del niño, y para que pueda ir desarrollando su independencia debe sentirse seguro con las personas que tiene a su lado, y en primer lugar con sus padres y las capacidades de que dispongan para dejarle enfrentarse a las tareas y los retos propios de cada etapa de su desarrollo.

Por lo tanto, se le debe fomentar su autoestima ya que es muy importante porque si el niño no tiene autonomía difícilmente podrá desarrollarse adecuadamente. Un niño con buena imagen de sí mismo sabe valorarse y confía en sus capacidades. Y aunque ocasionalmente se equivoque, será maduro, feliz e independiente.³⁴

³⁴ <http://www.wikipediaenciclopedialibre>. Septiembre, 2012

En base a lo mencionado anteriormente se podrá determinar que existen diferentes tipos de autonomía por ejemplo.³⁵

- **La autonomía de hábitos.-** Es el vestirse, comer, lavarse, responsabilizarse de sus cosas etc. Es por ejemplo cuando en la escuela se les habla o se les pregunta a los padres de familia sobre la autonomía de sus hijos y ellos contestan, ¡Claro!, ya tiene que vestirse solito ó cuando dicen ¡Si es que es verdad. Ya puede comer solita! ó bien cuando dicen ¡Pero si ya le hemos enseñado a bañarse y a preparar su mochila! y Efectivamente es la Autonomía de hábitos.

- **La autonomía afectiva.-** (ser capaz de exteriorizar sentimientos con espontaneidad, de controlar las emociones, de establecer relaciones sociales). En la escuela se enseñan conceptos, datos, procesos técnicos y mecánicos, pero se olvida una parte fundamental del individuo sin la cual nunca se llegará a alcanzar la tan aclamada educación integral: la sensibilidad, el sentimiento, el amor, las emociones, la capacidad de detenerse a admirar lo bello, la intuición de los valores y riquezas interiores de los demás.

En las aulas es urgente impartir una asignatura con un título un tanto engreído: como la Alfabetización emocional ó de modo más humilde y sencillo, la Educación de la sensibilidad. Y en los planes de estudio habría que incluir estos epígrafes (letreros ó títulos): Exteriorización espontánea de los sentimientos. Control natural y sereno de las emociones ó Dominio de las habilidades sociales, etc. Aquí se habla de los ingredientes de la verdadera autonomía afectiva. Y esta autonomía tiene una hija sutil y perfecta, fruto de su matrimonio con la autonomía intelectual: la toma de decisiones.

- **Autonomía intelectual.-** (tomar decisiones, asumir riesgos, organizar el pensamiento, asumir las propias capacidades y limitaciones...) a medida en que se dejen a los niños a tomar decisiones y asumir responsabilidades

³⁵ VERONICA, Salgado Díaz. Como sembrar en los hijos la responsabilidad de la dependencia a la independencia. (Autoestima, autonomía y responsabilidad). Octubre de 1999. Pág. 1

crecerán como personas, aprenderán a valorarse y a descubrir sus capacidades y a comprender que el trabajo cooperativo es enriquecedor.

Hay que dejar que los niños o los hijos aprendan a equivocarse y a superar sus errores en el entorno familiar y escolar, porque así estarán preparados para los pequeños o grandes dramas que les acecharán en la escuela y en la calle. Aquí en este párrafo se habla de una filosofía de vida, de un modo de entender el desarrollo emocional y afectivo no sólo de los más pequeños, sino también de cada uno de los miembros de nuestro clan familiar: todos tienen el derecho a desarrollarse íntegra y libremente. Una de las frases de Eric Fromm: decía “Educar es hacer brotar lo que está latente en cada hombre, ayudar al niño a desarrollar sus potencialidades. Y es que no podemos olvidar que quien no se arriesga no avanza. El progreso solo se consigue a base de ensayos, autoevaluaciones honestas y reflexivas, y un deseo apasionado de superación y crecimiento”.

2.1.11. ¿CÓMO FAVORECER LA INDEPENDENCIA?

Se dice que no existen recetas para educar en la heteronomía - autonomía ni en ningún otro aspecto de la formación de la personalidad.

La autonomía debe fomentarse desde que son bebés, su esencia es que los niños y las niñas lleguen a ser capaces de tomar decisiones por sí mismos.

La capacidad de tomar decisiones debe ser fomentada desde el principio de la infancia, porque cuanto más autónomo se hace el niño, más posibilidades tiene de hacerse aun más autónomo.

En el constructivismo de Piaget implica en primer lugar un contexto socio – emocional que estimule el desarrollo e la autonomía del niño y de la niña, su intercambio de opiniones con otros y su iniciativa, curiosidad y confianza en sí mismo; y nos menciona que existen 2 tipos de morales.³⁶

³⁶ KEPA, Osorio Iturbe. Cuadernos de Pedagogía. Autoestima, autonomía y responsabilidad. Octubre de 1999. Pág. 3

- **La moral heteronomía**, (del deber o de la obediencia) es donde el niño y la niña que vive según la moral de heteronomía considera las reglas del juego como obligatorias, intangibles y observables al pie de la letra. Esta es la moral de obediencia, según la cual lo bueno se identifica con lo mandado y lo malo con lo prohibido.

- **La moral de autonomía**, esta conduce al niño y la niña a considerar las reglas como resultado de la decisión común y libre (regla racional) al descubrimiento de las intenciones en la conducta individual (responsabilidad subjetiva) y al desarrollo de la igualdad (reciprocidad).

El desarrollo de cada una de estas dos morales es el resultado de un proceso esencialmente activo basado, sobre todo, en la maduración y en la interacción social.

2.1.12 FACTORES QUE OBSTACULIZAN LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS³⁷

- ❖ Que los niños, a medida que van creciendo y desarrollándose, van adquiriendo nuevas habilidades que les permiten ser cada vez más autónomos. En torno al año que empiezan a caminar y puede explorar su entorno de forma progresiva. Es un proceso inexorable hacia la independencia que tendrá su punto culminante en la adolescencia.

- ❖ La mayoría de los padres generadores de dependencia adoptan actitudes inconscientes, originadas de un lado por el deseo de independencia para sus hijos, y de otro por el miedo a que lo hieran; los padres son los guías de sus hijos, y depende mucho de ellos el convertirlos en personas de éxito, triunfadoras, sin temores y principalmente con una autonomía elevada.

³⁷ VERONICA, Salgado Díaz. Como sembrar en los hijos la responsabilidad de la dependencia a la independencia. (Autoestima, autonomía y responsabilidad). Octubre de 1999. Pág. 10

- ❖ La independencia de los niños no comienza a partir de los tres o cuatro años, sino con la mentalidad de los padres que quieren que su hijo se vaya desarrollando pleno, que se sienta seguro de él mismo y que, por lo tanto, vaya enfrentando los retos según la edad que tenga.

- ❖ Que los niños sean autónomos en su funcionamiento es uno de los objetivos que los padres deben asumir en su educación. Ir eliminando progresivamente los apoyos que recibe el niño de los padres favorecerá el desarrollo de su independencia personal.

- ❖ Evitar una sobreprotección y fomentar el aprendizaje de habilidades mediante el aprendizaje en áreas de coordinación motora, lenguaje, relaciones sociales, comportamiento individual, la iniciativa personal, lo que dará como resultado una autonomía personal mayor.

Las grandes dificultades que proceden de las relaciones, sentimientos o hábitos que limitan la capacidad de dirigir la propia conducta, la responsabilidad y la asertividad y son abundantes y de diferente tipo de gravedad o importancia como por ejemplo:

- **Un niño hiperactivo**, tiene dificultad para controlar sus impulsos, lo que puede dar origen a conductas perjudiciales para él o para otros.
- **Conductas aprendidas**, como ocurre con niños agresivos, desafiantes o que no pueden controlar su furia.
- **Las adicciones** de cualquier tipo desde el móvil hasta las drogas son evidentemente negadoras de la autonomía.
- **El miedo** es uno de los mayores obstáculos para alcanzar la autonomía. Puede ser miedo al peligro o miedo al esfuerzo. Ambos producen actitudes sumisas, de dependencia.

2.2. INTERRELACIONANDO LA TEORIA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA

En las Prácticas Educativas diarias se manejan planeaciones en donde las docentes realizan de acuerdo a las necesidades de los niños y desarrollan proyectos, talleres, rincones de trabajo, unidades didácticas ó centros de interés según sea el caso, si todos los docentes analizarán la vida de los grandes inventores se encontrarían con notas comunes como la disciplina, la concentración de sus energías en un problema, que generalmente no se olvida pero cuando las docentes dejan de trabajar conscientemente siguen procesando a otros niveles, y por medio de las observaciones y experiencias van a surgir posibilidades de unir elementos antes no relacionados y encontrar una posible respuesta.

Sin embargo, en las actividades diarias, son pocos los verdaderos problemas que se les plantean a los alumnos, tal vez por esto las actividades que se plantean deben estar bien elaboradas, porque si no es así, no habrá ninguna posibilidad de crecimiento tanto intelectual y personal para el alumno.

Por otra parte, se convierte en un reto que va a garantizar la dedicación y disciplina que exige el trabajo, en donde la docente tiene que trabajar más para poder lograr su propósito en donde hay que analizar el sistema escolar para que responda a las necesidades de todos los alumnos. Por medio de los cuestionamientos porque es la fase de motivación del pensamiento del niño en donde las educadoras van a percibir los problemas y a su vez, se inicia la inquietud por conocer el conflicto intelectual, la curiosidad de cada uno de los alumnos.

La teoría es un elemento indispensable para que el docente fundamente su tarea profesional

2.3. UNA ANALOGÍA SOBRE CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE EN REALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LAS AULAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA

En la teoría dice que se deje al niño actuar por si solo para que aprenda a experimentar, a respetar regla, a desarrollarse, a integrarse, a descubrir el mundo que lo rodea y que le dé un sentido distinto a lo que le provoca sufrimiento o miedo y además que disfrute aquello que le produzca placer.

Mas sin embargo, en el aula al niño se le debe dejar que se exprese, que se de el gusto de que tome los objetos que él necesita y que pueda darse cuenta que tiene el poder de manejarlas y de transformarlas y modificarlas como mejor le parezca sin presión de nadie.

Por su parte los planes y programas de formación docente han planteado el desarrollo de la creatividad de manera parcial, en tanto que en ellas se enfatiza su tratamiento sólo a través de manuales y guías, como procesos y productos inmediatos con fines de exhibición de comportamientos preciosistas, por lo tanto se pretende que a los niños se les permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitiva.

Pero sin embargo, la realidad es otra, en el aula las educadoras realizan actividades y les ponen trabajos a los niños que ellas ya traen preparados de un día anterior en hojas de papel como dibujos, adivinanzas, cuentos, canciones, obras de teatro, etc. y no permiten que los alumnos desarrollen esa imaginación, su habilidad y el poder de crear algo nuevo, esto es lo que en realidad ocurre a diario en las aulas y las educadoras no se percatan de esta situación, ni tampoco se ponen a pensar el daño que les provocan a sus alumnos en no permitirles que desarrollen su mente adecuadamente, ni que se expresen libremente, porque las docentes sin querer poco a poco los someten a seguir patrones y cuando estos niños llegan a la adolescencia están totalmente domesticados y cuando pretenden ó se atreven a cambiar sus ideas y sus impulsos se sienten amenazados y rechazados por demás.

CAPITULO 3. EDIFICANDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

La propuesta presentada para poder trabajar la problemática es un Plan de Actividades del aula denominando **“EL JUEGO CREATIVO UNA PROPUESTA PARA LOGRAR LA AUTONOMÍA EN EL NIÑO”**.

En donde es importante que los niños desarrollen habilidades y capacidades para que puedan desarrollar su creatividad, ya que el uso de lo creatividad de cada alumno será una herramienta indispensable que podrán utilizar a lo largo de su vida cotidiana y escolar.

Por eso es importante impulsar al niño a realizar actividades relacionadas con la creatividad, y para que se pueda lograr se pretende elaborar una serie de elementos fundamentales; y para conseguirlo es necesario realizar planeaciones, tener objetivos, elaborar actividades de desarrollo y llevar a cabo una evaluación.

Además, es una responsabilidad de la educadora considerar las necesidades y estilos de aprendizaje de sus alumnos para poder realizar con calidad un trabajo y estar en la vanguardia en cuanto a ideas, estrategias y soluciones para lograr lo planeado en el ciclo escolar.

Y a su vez la creatividad en la docente es muy importante ya que es un elemento básico para impulsar al niño a despertar su interés sobre lo que prende crear ó realizar tanto en la escuela como en su vida.

3.2. UNA JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

En el Jardín de Niños Mariano Azuela, el desarrollo de la creatividad en la edad preescolar es importante para su desarrollo mental, por lo tanto se consideró necesario crear un taller de creatividad que consta de 10 sesiones donde el niño realizará actividades para adquirir herramientas como la imaginación, la invención, etc. Esto para fomentar la actitud de crear cosas nuevas rompiendo paradigmas y creando nuevos patrones de enseñanza.

Por lo tanto, el juego creativo conduce necesariamente a la creación de formas expresadas por los niños, en donde se verá reflejada su autonomía y se pondrán en manifiesto las intenciones del niño como sujeto creativo y analítico.

Y a su vez se pretende que los niños aprendan a convivir con los demás, que se hagan personas independientes y que se logre que abandonen ese egocentrismo y que sean capaces de mantener una relación de igualdad con sus pares.

3.3. ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA?

Los 35 niños de 2º Grado del Jardín de Niños “Mariano Azuela” de la localidad de San Francisco Ayotuxco, se verán beneficiados con esta propuesta, ya que se pretende que los alumnos desarrollen su creatividad mediante el juego y logren ser capaces de tomar sus propias decisiones, de elevar su autoestima y que sean independientes.

3.4. ¿CUÁLES SON LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA?

Con la autorización de la Directora del Jardín de Niños “Mariano Azuela” la Profra. Oziel Pérez Esquipula y la Supervisora de la Zona Escolar, la Profra. Genoveva Pérez Pérez, quienes apoyarán con el desarrollo de las 10 sesiones que tendrán una duración de un mes y se utilizarán diversos materiales didácticos, algunos de ellos serán de rehúso y con una periodicidad de 3 veces por semana, en el que se

pretende que los alumnos logren desarrollar su autonomía mediante el juego creativo, así también se contará con el apoyo de la maestra de educación física, la Profra. Margarita Gutiérrez que viene por parte de SEIEM, y que está dispuesta a que esta propuesta se lleve a cabo y se logre satisfactoriamente.

3.4.1. UN MAPA DE ACTIVIDADES PARA SALÓN DE CLASES.

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego creativo una propuesta para lograr la autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creativa y conocimientos previos.

SESIÓN: 1 de 10

Nº. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
1	La imaginación como punto de partida. Niveles de Creatividad como el expresivo. (espontaneidad y libertad al realizar sus dibujos)	Propiciar y fomentar en el alumno seguridad en sí mismo para que pueda expresar sus emociones y sentimientos a través de una acción positiva, además de que aprenda a desarrollar su imaginación y creatividad	Representa personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y expresión dramática	- Elaborarán títeres de bolsas de papel (sacos) y los pintarán y decoraran a su gusto. - Inventaran pequeñas historias de personajes imaginarios para representarlos en juegos y lo compartirán con el grupo mediante el juego creativo	Bolsas de papel, resistol, pedazos de papel de colores, tijeras, marcadores, bocas, ojos, nariz, estambre	- Participación - cooperación - Iniciativa - interés	S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011 La teoría de "Piaget <u>"El niño Desarrollo y Proceso de Construcción del conocimiento</u>

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego Creativo una Propuesta para lograr la Autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creatividad y conocimientos previos.

SESIÓN: 2 de 10

N°. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
2	<p>Que conozca y desarrolle sus cualidades y aptitudes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenciar el desarrollo de la creatividad y originalidad. - Mejorar la relación social. 	<p>Que el niño visualice varios objetos antes de tomar una decisión y que aprenda a desarrollar su originalidad y que se valore su creatividad.</p>	<p>Adquiere gradualmente mayor autonomía</p>	<p>Construirán un medio de transporte con material reciclado</p> <p>Inventaran un cuento sobre su medio de transporte.</p> <p>Describirán como lo realizaron y que material utilizaron</p>	<ul style="list-style-type: none"> -cajas de cartón -fichas -pintura de agua de varios colores -papel -brochas -pegamento -botes de refresco de plástico -crayolas -rollos de papel de baño -cartón 	<ul style="list-style-type: none"> -Imaginación -creatividad -Interés de los niños -Participación - Integración -Reflexión 	<p>S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011</p> <p>Lateoría de “Piaget <u>“El niño Desarrollo y Proceso de Construcción del conocimiento</u>”</p>

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego Creativo una Propuesta para lograr la Autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creatividad y conocimientos previos.

SESIÓN: 3 de 10

Nº. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
3	Campo Formativo Pensamiento Matemático	Que el niño active su imaginación y libertad para transformar figuras geométricas en algo simbólico o representativo para él.	Reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.	Construirán en colaboración de objetos y figuras productos de su creación, utilizando materiales diversos. Con el apoyo de las figuras geométricas de papel, crear en conjunto una sola. Creación de una nave espacial Crear una ciudad como se la imaginen	-Cajas, -envases, -piezas de ensamble -cubos - tangram -material para modelar -papel	- Creatividad - Imaginación - Integración - Socialización - Solución de Conflictos - Interés de los niños Razonamiento	S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011 MISHEL Y. Martínez <u>Desarrollo Lógico Matemático.</u> Edit. Terracota, S.A. de C.V.

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego Creativo una Propuesta para lograr la Autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creatividad y conocimientos previos.

SESIÓN: 4 de 10

Nº. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
4	<p>-Como fomentar la imaginación</p> <p>-La innovación</p> <p>-Expresión corporal</p>	<p>-Que el niño haga uso de su imaginación y de todos sus conocimientos previos y que utilice sus sentidos, activándolos para desarrollar sus habilidades.</p>	<p>-Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados</p>	<p>-Creación de un animal nunca antes visto, expresado en un dibujo.</p> <p>-Jugar a imitar para adivinar el animal creado.</p>	<p>-Hojas</p> <p>-Crayolas</p> <p>- Acuarelas</p>	<p>-Participación</p> <p>-Imaginación</p> <p>-Interés</p> <p>-Expresión</p> <p>-Creatividad</p>	<p>S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011</p> <p>MARGARITA, de Mendoza. <u>Guía Práctica para la maestra del Jardín de Niños</u>. Puebla. Edit. Editores. Pág.191</p>

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego Creativo una Propuesta para lograr la Autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creatividad y conocimientos previos.

SESIÓN: 5 de 10

Nº. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
5	<p>La planeación, elemento importante en el logro de objetivos.</p> <p>El uso de la lógica y la creatividad para la elección de ideas.</p>	<p>Que el alumno realice una reflexión lógica, evalúe y seleccione alternativas.</p>	<p>Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.</p>	<p>Formar equipos de 5 integrantes.</p> <p>Búsqueda de un nombre para su equipo.</p> <p>Presentación de ideas por equipos.</p> <p>Representación gráfica de lo realizado.</p> <p>Conclusiones</p>	<p>Cartulinas</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p> <p>Papel crepe de varios colores</p> <p>Lápices de colores</p>	<p>Integración</p> <p>Cooperación</p> <p>Imaginación</p> <p>Planeación</p> <p>Reflexión</p>	<p>S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011.</p> <p>JOSÉ LUIS, Espindola Castro. <u>Creatividad Estrategias y Técnicas.</u> México, Edit. Trillas, S.A. de C.V</p>

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego Creativo una Propuesta para lograr la Autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creatividad y conocimientos previos.

SESIÓN: 6 de 10

Nº. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
6	Factores o elementos que intervienen en una idea.	Que el niño visualice varios aspectos antes de tomar decisiones	Identifica el motivo, tema o mensaje, y las características de los personajes principales de algunas obras literarias o representaciones teatrales y conversas sobre ellos.	Presentación de un proyecto. Construcción de un teatro. Exploración de condiciones: Lluvia de sugerencias. Elección de ideas y Dibujos del proceso.	Títeres. Hojas Crayolas Teatrito Vestuarios	Imaginación Participación Integración Razonamiento.	S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2004 DECROLY, y Munchamp. El Juego Educativo e. <u>Introducción a la actividad intelectual y motriz.</u> Edit. Morata.

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego Creativo una Propuesta para lograr la Autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creatividad y conocimientos previos.

SESIÓN: 7 de 10

Nº. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
7	Que el niño aprenda a favorecer la creatividad y la imaginación, además de la seguridad en si mismo.	Que aprenda a jugar y trabajar colectivamente siendo flexibles y respetando reglas de juego.	Comprende que hay criterios, y reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Imitaran distintas situaciones del mundo real, exterior al colegio. Asumirán distintos personajes a través de los cuales desarrollaran diferentes roles de la vida cotidiana. Jugaran a hacer compras respetando reglas de juego.	Casita para niños de plástico. Muñecos. Ropas. Trastes de juguete. Alimentos de plástico o reales. Canasta para ir de compras	Creatividad Imaginación Socialización Integración Interés de los niños. Razonamientos.	S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011 DECROLY, y Munchamp. El Juego Educativo e. <u>Introducción a la actividad intelectual y motriz.</u> Edit. Morata

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego Creativo una Propuesta para lograr la Autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creatividad y conocimientos previos.

SESIÓN: 8 de 10

Nº. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
8	<p>Potenciar el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la originalidad.</p> <p>Mejorar la relación entre pares.</p>	<p>Posibilita el trabajo en equipo.</p> <p>Potencializa la creatividad del niño, la sensibilidad y el sentido estético de lo que realizo.</p>	<p>Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.</p>	<p>Los alumnos recortaran, rasgaran, pintaran, coserán, modelaran con plastilina (números, letras, cuerpo humano, objetos, y lo que ellos mas deseen de cosas que conozcan.</p>	<p>Cartulinas. Revistas Papel Periódico Cera Charola Pintura de varios colores Tijeras Pinceles Punzones Material de deshecho Plastilina</p>	<p>Integración entre pares. Creatividad. Trabajo en equipo.</p>	<p>S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011 DECROLY, y Munchamp. El Juego Educativo e. <u>Introducción a la actividad intelectual y motriz.</u> Edit. Morata</p>

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego Creativo una Propuesta para lograr la Autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creatividad y conocimientos previos.

SESIÓN: 9 de 10

Nº. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
9	Que los alumnos aprendan a localizar, identificar la movilidad de segmentos y elementos del cuerpo humano. Y que reconozca algunas normas de juego.	Que sea capaz de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades; de conflictos a través del diálogo, y de reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula y fuera de ella.	Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Diseñaran con los diversos materiales un teatro. Inventaran un cuento y posteriormente lo representaran y elegirán un muñeco guiñol. Dibujaran lo que más les haya gustado.	Muñecos Guiñoles Telas Sombreros Balones Ceras de colores.	Interés de los niños. Integración entre pares. Imaginación. Creatividad.	S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011 La teoría de "Piaget <u>"El niño Desarrollo y Proceso de Construcción del conocimiento</u>

TÍTULO Ó DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA: El Juego Creativo una Propuesta para lograr la Autonomía del niño

OBJETIVO GENERAL: Que los niños desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y hagan uso de su creatividad y conocimientos previos.

SESIÓN: 10 de 10

Nº. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACION	BIBLIOGRAFÍA
10	Desarrollaran por medio de su creatividad dibujaran o armaran un robot.	Desarrolle su sensibilidad, la iniciativa, la creatividad, la imaginación para expresarse a través de los lenguajes artísticos.	Representa personajes y situaciones reales o imaginarios mediante el juego y la expresión dramática.	Se contará una historia de robot. Tomaran el material que ellos deseen y lo reproducirán mediante dibujos y construcción. Lo representaran gráficamente e inventaran un cuento de acuerdo a lo que hicieron.	Hojas blancas Cartulina Crayolas Cajas de leche vacías Fichas o taparrosas Pinturas de agua de diferentes colores	Imaginación Interés de los niños. Creatividad.	S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011 DECROLY, y Munchamp. El Juego Educativo e. <u>Introducción a la actividad intelectual y motriz.</u> Edit. Morata

3.4.2. ESTABLECIMIENTO DE UN MECANISMO DE EVALUACION Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

En todas las sesiones se deberán utilizar distintas herramientas de trabajo que serán de gran utilidad para poder lograr los objetivos deseados. Sin embargo, la relajación antes y después de cada sesión será indispensable para llevar a cabo una evaluación; mediante una guía de observación; durante todo el desarrollo de la actividad, como estrategia para verificar si se lograron los objetivos en cada una de las sesiones, y si no se logró, realizar una reflexión y realizar correcciones pertinentes para poder alcanzar las metas deseadas.

3.5. ¿CUÁLES SON LOS RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA?

Con la presente propuesta, se pretende generar en los niños, el uso de una nueva alternativa educativa, que podrán aplicar en su vida escolar y familiar. Además se busca que los padres, sean concientizados de que sus hijos cuentan con las capacidades y las habilidades que deben potenciar; y que algunos padres y madres truncan o frenan el desarrollo de la creatividad e inteligencia en sus pequeños.

El trabajo en equipo de maestro – alumno - padres, mejora el proceso de enseñanza–aprendizaje, ya que la armonía en la escuela, el equilibrio en las responsabilidades y el compromiso de los padres, son factores importantes en el desarrollo físico y mental del niño.

La aplicación de esta alternativa va a favorecer los propósitos fundamentales que marca el Programa de Educación Preescolar 2011, los cuales tienen como finalidad cuidar del aprendizaje de los niños, así como la adquisición y permanencia de conocimientos significativos.

Esta fue una de las razones, por las cuales se realizó esta investigación documental y se diseñó esta propuesta.

CONCLUSIONES

- Se considera importante que los adultos, dejen que los pequeños tomen decisiones, de acuerdo a su edad, concientizando a éstos últimos, sobre los riesgos y las consecuencias positivas o negativas que afrontarán en cualquier decisión tomada.
- Con esta alternativa, los niños notarán las capacidades con las que cuentan y de todos los logros que pueden obtener al realizar un esfuerzo constante; así obtendrán la oportunidad de demostrar a padres y maestros que los niños, pueden opinar, dar ideas, crear, dar sugerencias, expresarse tener derecho a ser escuchados con respeto etc.
- Los niños al considerarse más creativos, van adquirir habilidades y destrezas que podrán utilizar a lo largo de su vida. Desafortunadamente algunos padres y maestros frenan la creatividad en sus hijos y alumnos, y esto contribuye a crear hábitos negativos en los niños y de conformarse con las órdenes que les den los adultos o los maestros, sin cuestionar nada.
- La base de una actitud creativa está en la propia actividad del niño; nadie puede reemplazarlo, son muy importantes las oportunidades que el medio le brinde para que él pueda reconstruir y recrear el mundo que le rodea.
- El niño que haya tenido más oportunidades de ser creativo en el juego, tendrá mayores oportunidades de disfrutar sus propias conquistas, más suyas cuanto mayor participación haya tenido en el proceso de búsqueda.
- Piaget mencionaba que el juego es la actividad infantil asimiladora por excelencia, donde el niño encuentra la posibilidad de crear todos los elementos del entorno lúdico a partir de su imaginación, incluyendo los límites entre la realidad y el espacio y que es inevitable relacionarse el juego con la creatividad.

- Con frecuencia se piensa que la creatividad, constituye una característica innata de algunos individuos privilegiados, pareciera ser que si la naturaleza no nos dotara con esta cualidad, es poco probable que podamos relacionarnos de manera ventajosa, con un medio ambiente cultural rápidamente cambiante, los resultados que se esperan del presente trabajo, mostraran que la creatividad, como cualquier otra habilidad psicológica, puede desarrollarse por cualquier individuo, si éste es estimulado de manera adecuada e integral.

BIBLIOGRAFÍA

ABBAGNANO, Nicolás. Diccionario de Filosofía. Ediciones Olimpia. México, 1987. Pág. 694.

AQUINO CASAL, Francisco. Algunas Reflexiones acerca del juego y la Creatividad. México. Pag.134.

DECROLY, y Munchamp. El Juego Educativo e. Introducción a la actividad intelectual y motriz. Edit. Morata.

ESPINDOLA CASTRO, José Luis. Creatividad Estrategias y Técnicas. México, Edit. Trillas; S.A., 200. Pág. 16.

LECLAIRE, Tiempo de Educar. Toluca 1990. pág. 137.

LEONEL, Osorio Cardona. Apuntes Maestros. Colombia, Enero 2004. Pág. 94

MARGARITA, de Mendoza. Guía Práctica para la maestra del Jardín de Niños. Puebla. Edit. Editores. Pág.191.

MISHEL Y. Martínez. Desarrollo Lógico Matemático. Edit. Terracota, S.A. de C.V

KAMIL, Constance. Expresión y Creatividad en Preescolar, Antología Básica. México. UPN. Pág. 43.

RODRÍGUEZ ESTRADA, Mauro. Manual de Creatividad. México. Ed. Trillas. S.A. 1997. Pág. 32

STONE Y J. CHURCH. El Preescolar de dos a cinco años, Ed. 1969, Buenos Aires, Paidos, Pág. 111

S.E.P. Programa de Educación Preescolar 2011

S.E.P. Cursos de Formación y Actualización Profesional para el Docente de Educación Preescolar. Vol. 1.edit. Xalco, S.A. de C.V. 2008

SEP. Cursos de Formación y Actualización Profesional para el Docente de Educación Preescolar. Vol. 2.Edit. Xalco, S.A. de C.V. 2008

UPN. El niño y la Ciencia. Antología Básica. México, 1994.Pag.93

VÁZQUEZ, Cristina. Jugar al aire libre mejora la imaginación del niño. Artículo de las actividades en espacios abiertos. México. 2012.

REFERENCIAS DE INTERNET

<http://www.googlemaps.com.mx>.

<http://www.es.wikipedia.org/wiki/huixquilucan#p-search>.

<http://www.estadísticaescolar2008-2009direccióngeneraldedesarrollosocial>.

<http://www.wikipediaenciclopedialibre>.

<http://www.redalyc.com.fundacióncolombianadetiempolibreyrecreación>

<http://www.preescolarhoy.blogspot.com>.

<http://.www.preescolar-educación-y-creatividad.htm>.

<http://.www.monografías.com/trabajos/poder>.

<http://.www.encyclopediaelosemunicipiosdelestadodemexico>.

<http://.www.sre.gob.mx./gobiernoslocales>