

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**Juegos tradicionales y pensamiento creativo en
estudiantes de educación primaria.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTENER EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR(ES)

Alvarez Cuba Rubén Darío (ORCID: 0000-0001-6687-6302)

Granados Rivera Elmer Alexander (ORCID: 0000-0003-3191-3016)

ASESOR

Dra. Patricia Maribi Guevara Chinchayan (ORCID: 0000-0002-5360-9018)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Teoría y métodos educativos

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Estrategias metodológicas

Nuevo Chimbote - Perú

2023

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedicamos
a nuestros seres queridos, quienes nos
apoyaron en todo
momento para lograr con éxito nuestro objetivo de
alcanzar una nueva meta.

Elmer

Agradecer enteramente a papá Dios por ser
nuestro guía llevándonos con éxito a un nuevo
objetivo alcanzado.

Ruben

AGRADECIMIENTO

Agradecemos infinitamente a quienes siempre nos han apoyado para lograr los objetivos trazados en la formación académica continua.

A mis seres amados que me motivaron e inspiraron a seguir adelante, como ejemplo de esfuerzo y lucha que me motiva a no rendirme y alcanzar mis metas.

Finalmente agradecemos a nuestros guías quienes nos orientaron en cada etapa, para lograr este objetivo tan ansiado por nosotros.

Los autores

ÍNDICE

CARÁTULA	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE	iv
RESUMEN	v
INFORME DE TURNITIN	6
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: JUEGOS TRADICIONALES	9
1.1 Referentes teóricos relacionados a los juegos tradicionales.....	9
1.2 ¿Qué son los juegos tradicionales?	10
1.3 La importancia de los juegos tradicionales en el proceso formativo	10
1.4 Características de los juegos tradicionales.....	10
1.5 Tipos de juegos tradicionales.....	11
1.6 Implicancias educativas de los juegos tradicionales en los estudiantes.....	13
CAPÍTULO II: PENSAMIENTO CREATIVO	14
2.1 Referentes teóricos	14
2.2 ¿Qué es la creatividad?	15
2.3 importancia de la creatividad.....	15
2.4 Características del Pensamiento Creativo:	15
2.5 Fases.....	17
2.6 Procedimientos para la evaluación de la creatividad.....	17
CONCLUSIONES	18
RECOMENDACIONES	19
REFERENCIAS	20
ANEXOS	23
1. Diapositivas de exposición de la monografía	23
2. Evidencias fotográficas de exposición de monografía	27

RESUMEN

La finalidad de esta monografía es contribuir con un granito de arena para que se siga aplicando como estrategia, los juegos tradicionales para mejorar la enseñanza y aprendizaje de los niños de educación primaria. En el presente los docentes pueden implementar diversas técnicas para fortalecer el proceso educativo y dejar de ser una sesión monótona. Por lo cual.

Empleando la metodología estudiada nos sirve para examinar la realidad de la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de educación primaria, basándonos en objetivos específicos planteados que nos describa la importancia de los juegos tradicionales como una necesaria estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo.

Este aporte esta especialmente dirigido a los educadores quienes son los responsables de implementar y adaptar esta estrategia muy beneficiosa para la enseñanza y aprendizaje de nuestros niños y niñas para lograr así una formación integral en ellos. Así mismo, se aborda los objetivos que la educación necesita incluir para incentivar el desarrollo y el pensamiento creativo.

Palabras Claves: juegos tradicionales, Pensamiento Creativo, juegos lúdicos

INFORME DE TURNITIN

Juegos tradicionales y pensamiento creativo

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

2

www.researchgate.net

Fuente de Internet

2%

3

alicia.concytec.gob.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.usil.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

opac.unellez.edu.ve

Fuente de Internet

1%

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los juegos tradicionales que fueron parte fundamental para el desarrollo de los hombres del presente, han sido reemplazados por aparatos tecnológicos, tales como celulares, tablets, computadoras entre otros, estas actividades están haciendo que los niños o niñas en edad temprana tengan muy poca actividad física y de interacción con otros niños de su edad en forma presencial, llegando en muchos casos al sedentarismo y perjudicando la socialización de los niños y niñas.

Así mismo en medio de una situación global presentada en pandemia por la COVID 19, la cual nos mantuvo distanciado, esto llevó a afectar el normal desarrollo físico socioemocional de los niños, afectando su desenvolvimiento natural en sus habilidades sociales, la escasa practica de los juegos lúdicos y tradicionales como una alternativa de recreación, limitó así el pensamiento creativo de los niños y niñas.

En referentes internacionales, según Carvallo et al. (2021) en su informe “Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo” el pensamiento creativo es asumido como un principal desafío cada vez más globalizado e imprevisible, esto lleva a adquirir un protagonismo que aproveche el legado que tiene con la parte social y por ende a la innovación y el desarrollo de la sociedad.

En Perú Vallejo, 2019 en su tesis, Modelo interdisciplinar para superar el deficiente pensamiento creativo en el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 – Chiclayo, describe que la creatividad es una forma especial de pensar, sentir y actuar que lleva a un logro o producto original, funcional y estético, es necesario promover investigaciones sustentadas en metodologías científicas.

En el ámbito local de acuerdo a lo indicado por Pimentel (2021) la práctica de los juegos ayuda y facilitan grandemente el desarrollo o progreso de la psicomotricidad de los niños, la misma que logra adiestramiento para la escritura, en tal sentido se recomienda incentivar en las aulas la práctica de los juegos tradicionales porque favorece el desarrollo integral de los niños

Según Lora (2011) asevero en su estudio que la psicomotricidad en los niños viene a ser una actividad educativa donde los movimientos libres y naturales del cuerpo son importantes para el adecuado desarrollo de los niños. Asimismo, un la practica física como: saltar, correr, lanzar, etc. Libremente es una acción espontánea e intencional del niño que

ayuda a potenciar todas sus capacidades bio-psico-sociales, las cuales se aplican primero de manera natural sin una secuencia determinada para ir de forma progresiva organizada, recibiendo intencionalidad y ejecutándose con mayor precisión y eficacia.

En tal sentido se consideró realizar un análisis teórico de la realidad, como parte del enriquecimiento del conocimiento profesional, de esta manera se cumple con los principios fundamentales de la educación, por tal motivo la presente monografía se orienta a dar respuesta a la siguiente interrogante:

¿De qué manera los Juegos tradicionales favorece el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria?

Para buscar dar respuesta al planteamiento e interrogante formulada, se establece como objetivo general:

- Determinar el aporte de los Juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria, de este objetivo se desprenden los siguientes objetivos específicos:
- Describir los fundamentos teóricos e importancia de los Juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria.
- Fundamentar pedagógicamente la importancia del desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria.

CAPÍTULO I: JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales desarrollan en los niños y niñas su psicomotricidad a través de la constante interacción entre sus similares, gracias a esta acción el individuo muestra interés y motivación en el desarrollo de sus actividades educativas, la misma que permite transmitir valores en las personas.

Además de lo mencionado, los niños desarrollan su inteligencia y de manera dinámica su identidad cultural y folclórica como parte de la interacción e imaginación que lleva esta actividad muy beneficiosa en muchos otros aspectos para el desarrollo integral del infante, como parte de su integración social ante su sociedad.

Tenemos algunos aportes teóricos que apoyan a profundizar el tema.

1.1 Referentes teóricos relacionados a los juegos tradicionales

- **Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)**, nos afirma que las diversas formas de juego son parte de la transformación intelectual del niño, como parte de un reflejo que a medida se despliega, lleva al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales, por ende, el actor es constructor de su propio desarrollo como parte de lo provechoso de esta diligencia.
- **Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo, Chateau(1958)**, sustenta que el juego es importante para el desarrollo del niño, señala que el deleite que absorbe el niño es un gozo moral, que tiene su fin en si mismo. En la afirmación del Yo, opina que la seriedad es un rasgo que muestra el infante y afirma que el niño expresa su inteligencia, su voluntad, por ende su personalidad como producto de la interacción con el juego.
- **Teoría sociocultural del juego**, nos menciona que el juego es una acción imaginaria, ilusoria, de los deseos ficticios que empieza desde la primera infancia de un niño y que representa una actividad específica de la conciencia, opina que el infante crea una situación artificial con una distribución sentido/cosa, que es dominante y determina su conducta. **(Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)**,

1.2 ¿Qué son los juegos tradicionales?

Los Juegos tradicionales según Sarmiento (2008), en su publicación “La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?”, nos dice que los juegos de fantasía o juegos tradicionales son juegos creados desde la imaginación que se entrecruza con las generaciones que van llegando, estos vivencian mediante su expresión, la cultura y la historia de nuestros pueblos mediante una combinación de elementos culturales que poco a poco va desapareciendo, quedando en el recuerdo de los que lo vivieron a plenitud.

Así mismo Ófele (1999), en su publicación “los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas” nos afirma que el juego es un fenómeno inherente al ser humano que se relaciona directamente con la educación y aprendizaje, los juegos tradicionales se encuentran dentro de los multijuegos creados por nuestros antepasados como parte de la expresión de un pueblo que perduran escasamente hoy en pocos lugares.

1.3 La importancia de los juegos tradicionales en el proceso formativo

Según Bautista (2020), en su publicación, los juegos tradicionales una forma diferente de convivir, nos aporta que el juego es importante porque es una forma distinta de convivencia sin necesidad de violencia en la convivencia que genera esta acción.

Por otra parte, Abbgano (1992), en su publicación, historia de la Pedagogía, menciona que el juego es muy importante desde muy temprana edad hasta la edad adulta como parte del desarrollo cognitivo de la persona, sino también para su socialización y por ende su mejora física.

1.4 Características de los juegos tradicionales

Desde el punto de vista de Fernandez (2009), nos menciona que parte de las características que imparte los juegos tradicionales como atracción para los niños son : El juego es por diversión, los infantes sienten goce durante la actividad, las reglas son flexibles y fácil de seguir, además de ser motivadoras desde sus canciones hasta sus pactos como norma, esto conlleva al desarrollo del niño en todos sus aspectos, tanto física, emocionales, cognitivos y sociales.

De otra parte, Barrios (2018), nos afirma que los juegos tradicionales se caracteriza por ser historia viva de una cultura de una sociedad, la cual nos da a conocer de alguna manera la riqueza simbólica de la sociedad en la que vive el niño o niña.

1.5 Tipos de juegos tradicionales

Lavega, (2003) organiza los tipos de juegos en:

- **Colectivos.** - en esta actividad son dos o más integrantes que se unen para la divertirse, se rige en reglas preestablecidas que pueden ser modificadas dependiendo de la forma, momento o intención en el proceso que se jugando.
- **Individuales.** - en esta acción el individuo busca su propio placer y meta durante el juego, siendo las reglas manipuladas por el mismo para su pronto logro.
- **Con objetos.** - en esta operación los niños usan cualquier cosa sea de un material natural o artificial que les permita desarrollar su idea de juego, como pueden ser su propio cuerpo, objetos como una pelota, un tronco de un árbol, una hoja, entre otros que lo emplean sustituyéndolos e imaginándose en su uso para su propósito que es jugar lo mas pronto posible.
- **Verbales.** - la parte oral o comunicativa, no específicamente verbales si no también no verbales, es parte esencial en un juego, desde esa acción se puede partir para socializar y motivar para el inicio de un juego inmediato o futuro, interpretando sus propios intereses comunes mediante este dialogo e interacción.
- **Con partes del cuerpo.** - los niños emplean no solo objetos si no tambien su propio cuerpo como parte del juego, como ejemplo en una adivinanza o el juego de la charada entre otros muy productivos y de desenvoltura como medio, el cuerpo.

Según Torres (2009), los juegos tradicionales han contenido todas las cualidades y el desarrollo social, tanto niños como jóvenes demostrando su habilidad, flexibilidad, fuerza o simplemente un entretenimiento. Su desenvolviendo se basa a muchos factores, un factor que no le permite su desarrollo, es el cambio constante de nuestra ciudad o el escaso espacio o tiempo que se usa en la actualidad, pese a ello los tipos de juegos heredados que podemos encontrar son:

– **Juegos de correr:** La gallinita ciega es uno de los juegos mas jugados desde nuestros antepasados.

- Materiales: se necesita solo de una venda que tape los ojos del buscador (una tela, polo, camisa, pañuelo, etc.)
- Juego: primero se elige al azar o mediante sorteo a la persona que va ser vendado de los ojos y que tendrá que atrapar o sujetar a quien lo reemplace.

Entre otros juegos tenemos: el aro, carreras de sacos, el escondite, el pañuelo, guardias y ladrones, corre calles, la letra, etc.

– **Juegos de lanzar:** Mata gente es un juego colectivo muy divertido

- Materiales: se requiere solo de una pelota o similar que se pueda lanzar (pelota de plástico, pelota de trapo, fruta envuelta en trapo, etc)
- Juego: al azar se elige a dos lanzadores (matadores) que se colocarán en cada esquina lanzando al grupo de individuos que se ubicarán al centro y que buscarán esquivar la pelota para no ser eliminado, termina el juego hasta eliminar o matar al ultimo jugador q se ubicó en el centro.

Además, podemos también mencionar el juego de las chapas, las canicas, los cromos, dianas, la rayuela, el chumbo, gol portero, la taba, entre otros.

–

Juegos de saltos: Salta sogas es un juego de habilidad muy alegre

- Materiales: se necesita solo de una sogas o cuerda.
- Juego: si se juega de dos, se amarra una punta a un parante, mientras que una persona agita en forma ondulada la sogas para que la otra salte dentro de ella en el giro que dé.

Otros juegos divertidos también son : al pasar la barca, el cocherito, pan y vino y chorizo, entre otros.

- **Juegos varios:** tenemos variedades como la soga tira, director de orquesta, pio pio, tres en raya, piedra, papel y tijera, uno, dos y tres al escondite al inglés, veo veo, adivinanzas, entre otros.

1.6 Implicancias educativas de los juegos tradicionales en los estudiantes

El juego nace desde su concepción como medio de exploración e investigación de lo que le rodea, para Piaget es una forma que enriquece el desarrollo intelectual del individuo...expresa también que el juego se vuelve más significativo durante el proceso, por esto el juego y el aprendizaje deben ir en paralelo con la edad del niño para su mejor aprovechamiento. (Roa, 2001)

Por consiguiente el juego debe ser parte de las horas lectivas del niño, por ende tener un espacio y tiempo en el aula, desde su observación se puede relacionar como parte de un área, por ejemplo: el juego y manipulación de materiales lúdicos sencillos como el juego del mundo, donde aprenden números y usan cualquier material de su alrededor para crearla, entre otros juegos creativos...el tiempo que se usará dentro de las horas escolares se puede dedicar al juego libre por rincones o juegos dirigidos donde el docente usa ese tiempo preciado en inculcar juegos sanos, divertidos y de bastante provecho para el desarrollo de sus aprendizajes. (Murillo, 2009)

CAPÍTULO II: PENSAMIENTO CREATIVO

Respecto al pensamiento creativo permite desarrollar y potenciar la capacidad del niño para pensar de forma poco usual, la misma que implica no seguir lo establecido o lo normado, esto permite llegar a diversas alternativas de solución creativas ante las situaciones problemáticas que se le presenten.

Asimismo, poner en práctica el pensamiento creativo logra desarrollar el pensamiento lateral o divergente, es decir, no seguir en forma estricta las reglas pautadas o las ideas preconcebidas, este proceso permite al niño tener un carácter innovador y creativo a la vez.

Tenemos algunos aportes teóricos que apoyan y profundizar el tema.

2.1 Referentes teóricos

- **Teoría del pensamiento creativo de Edward De Bono (1994)**, menciona a la creatividad como una de las causas para la motivación, la cual busca lograr en las personas el interés de las actividades que realiza. La creatividad introduce en ello la idea sobre la creatividad como algo valioso. Asimismo, no proporciona a todos esa posibilidad conseguir logros, para hacer la vida más agradable e interesante, lo cual concede un marco adecuado del trabajo en equipo con otros sujetos.
- **Teoría del pensamiento creativo de Guilford (1950)**, asegura que “el pensamiento creativo en sentido limitado, se llega a relacionar a las diversas capacidades, habilidades, competencias las cuales vienen a ser características específicas de las personas creativas, como lo pueden ser la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración” (p. 8). Este concepto o definición viene a ser un punto de inicio de muchos especialistas y profesionales que han trabajado o avanzado el pensamiento creativo inmerso en el proceso de la educación.

2.2 ¿Qué es la creatividad?

La creatividad según Schnarch (2008), en su publicación “creatividad aplicada” nos menciona a la creatividad como el hecho de concebir ideas nuevas y que sean de utilidad; a la misma vez vienen a ser las capacidades, fuerzas, fortalezas e ingenio que se evidencian, con las capacidades de inferir, representar, imaginar, inspirar y la variedad de ideas o pensamientos para la solución de problemas de forma original

Por otro lado, Gomez (2008), en su libro Desarrollo de la creatividad nos dice que la creatividad diferencia a cada persona, la cual se desarrolla en diferentes niveles. De la misma manera localizamos la creatividad en cada una de las actividades diarias que realizan los seres humanos, esta aptitud se llega a reconocer cuando se realizan cosas para enfrentar retos o problemas y buscar solución a ello. Es significativo observar y analizar las actitudes de las personas creativas y con mayor énfasis en estudiantes en la búsqueda de su desarrollo integral.

2.3 importancia de la creatividad

De acuerdo con Schnarch (2008) en su publicación “creatividad aplicada” la importancia de la creatividad es primordial para aspectos de la vida y progreso del ser humano y su cultura; sin el desarrollo de la creatividad aún estamos en etapas de desarrollo primitivo. Asimismo, la acción de alterar o cambiar por parte del ser humano será un acto natural y no artificial.

Afirmado por Marzano (1997), citado por Gomez (2008), en su libro Desarrollo de la creatividad, menciona que es importante tener a la creatividad como un aspecto importante y habitual en un aula o grupo de estudio, ya que la constante interacción entre pares nutre y enriquece las diversas experiencias de aprendizaje que se presentan en un salón de clases.

2.4 Características del Pensamiento Creativo:

El pensamiento creativo se le conoce como una táctica para dar solución a un problema, estas características significativas de estilos de pensamiento son influyentes y se le conocen como:

- a. **El Pensamiento Vertical**, se determina como un auto pensamiento que enfrenta rutinas, seleccionando ideas lógicas en forma creativa, analítica y razonable ante una situación.
- b. **Pensamiento Lateral**, Eduardo De Bono es el creador de este pensamiento llamado "Proceso sistemático del Pensamiento Lateral", fue el que inicio con el proceso teórico del desarrollo del pensamiento que a su vez se entrelaza con las herramientas que siguen la forma en que el cerebro maneja los datos recepcionados. Unos de sus puntos conocidos es que es un pensamiento deliberado, independiente, creativo, efectivo, pero a su vez deambula o da saltos a sus ideas, pero eso les da importancia a todas las ideas, ya que lo considera enriquecedor para una respuesta basada en la lógica y la asertividad.
- c. **El Pensamiento Divergente**, Guilford es conocido por relacionar al pensamiento divergente en el proceso creativo como es tener distintas posibilidades o formas de resolver problemas en base a hipótesis.
- d. **El Pensamiento Convergente**, este pensamiento se relaciona con el pensamiento crítico, basados en conocimientos previos de forma lineal que busca una única solución.
- e. **El Pensamiento Metafórico**, este pensamiento está basado en el análisis y comparación de cualidades y diferencias de objetos que en su proceso de entendimiento en muchas ocasiones aparentemente no tienen asociación pero parte de una idea.
- f. **El Pensamiento de los Kichihuas**, es un sistema que permite aumentar la creatividad, a su vez propone pasar por diversas etapas de 4 formas que son: la del explorador, el artista, el juez y el guerrero. La finalidad principal es despertar en el individuo distintos modelos del pensamiento y así lograr experimentar diversas formas de pensar y de promover la creación de nuevas ideas para permitir diversas posibilidades y así una determinada toma de decisiones y su ejecución. Asimismo, este modelo logra la práctica de la flexibilidad, la fluidez, la originalidad y la elaboración, como el poder proporcionar diferentes puntos de vista sobre la situación problemática presentada

2.5 Fases

La creatividad es un producto de constante laboriosidad y de inspiración, esta se logra dividir en 4 etapas o fases:

- a. **Preparación:** se identifica el problema suscitado, donde se acumula la información referente el hecho ocurrido. Asimismo, el rendimiento dependerá de la cantidad o calidad de la información.
- b. **Incubación:** se realizan relaciones relevantes, entrando en funcionamiento toda la información recogida en la fase de preparación junto a las experiencias que el sujeto ha acumulado en el transcurso de su vida
- c. **Visión:** el sujeto emite un juicio o toma conciencia sobre la idea solucionadora bajo la relación a los elementos de las etapas anteriores.
- d. **Verificación:** consiste en la comprobación de una nueva visión del problema, donde ocurre la elaboración creativa de una nueva idea, las que pueden ser transmitidas a los demás.

2.6 Procedimientos para la evaluación de la creatividad.

Guilford, describe a la creatividad como una mezcla de operaciones cognitivas que se interrelaciona con los instrumentos y criterios que se sostienen en base al fin de elaborar o crear teniendo como sustento: la flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración y una inmenso almacenamiento de sapiencias como resultado.(Torres, 2017)

CONCLUSIONES

Del presente estudio se extrae las siguientes conclusiones

PRIMERA. En la siguiente investigación proponemos la estrategia juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria. Ya que estimamos conveniente y de vital importancia que el niño desarrolle el pensamiento creativo, a través de los juegos lúdicos tradicionales que son parte del folklor y tradición que lleva el niño o niña, así mismo esto contribuye la parte socioemocional que requiere el alumno para su formación integral.

SEGUNDA. Los fundamentos teóricos abordados dentro del presente trabajo de pesquisa como son Piaget, Vygotsky y Chateau, concuerdan que la aplicación de los juegos en si como estrategia para el desarrollo del pensamiento creativo contribuyen en el desarrollo formativo integral del individuo, ya que es parte natural del ser humano la interacción entre sus semejantes y la exploración como parte de su desarrollo motriz - cognitivo, este fenómeno que nace desde su concepción, el individuo aprende en base a la exploración, creación, interacción de lo y los que lo rodean, siendo esta actividad llamativo y gozoso, por ende beneficioso.

TERCERA. El pensamiento creativo es la capacidad de la persona de razonar para abordar los diversos problemas que se presentan de forma novedosa, original en la búsqueda de una solución. Por consiguiente, el pensamiento relaciona características de Las personas como habilidades, competencias. Fue Gómez (2018) quien menciona que cada sujeto manifiesta la creatividad de diferentes maneras para afrontar los retos o problemas que se presentan a lo largo de la vida de la persona.

CUARTA. Por lo tanto la aplicación de la estrategia juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento creativo, logran que los niños o niñas mediante el juego recreativo aprendan de forma natural y divertida.

RECOMENDACIONES

Después de haber propuesto las respectivas conclusiones brindamos las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda a los directivos de las instituciones educativas promover entre los docentes espacios donde se desarrolle los juegos tradicionales como parte de una estrategia innovadora, ambiciosa y beneficiosa para desarrollar el pensamiento creativos en los estudiantes.
- Se sugiere también como parte de esta implementación su aplicación antes, durante y después de las sesiones como estrategia.
- Además, se aconseja no solo usarlo en una sesión si no también como pausa activa o desfogue del estrés antes de la jornada escolar diaria con los alumnos.
- En la actualidad los juegos representan una actividad primordial en el desarrollo socioemocional del niño por la constante interacción entre sus pares

REFERENCIAS

- Abbgano N. Berghi A. Historia de la Pedagogía; Ing. Jorge Hernández Campos, México, F.C.E. pág. 484.
- Barrios–Gómez, N. N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 775-782.
- Bautista-Sarabia, M. Á., & Torres-Hernández, O. Los juegos tradicionales una forma diferente de convivir.
- Carvalho, T. de C. M. de, Fleith, D. de S., & Almeida, L. da S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), Art. 1. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Del bono, E. (1994). El pensamiento creativo el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. AUTOR BESTSELLER INTERNACIONAL
- Fernandez, J. J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 3-4.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, 24, 41-51.
- Gomez, J. (2008). Desarrollo de la creatividad. Fondo Editorial FACHSE - UNPRG (Lambayeque).

Gómez, J., Amestoy, M., Ayala, O., Yentzen, E., Morcillo, P., Alcahud, M., Chibas, F., Ortiz, A., Mentruyt, O., Ayala, O., López, R., Betancourt, J., Casillas, M., Soriano, E., Carmona, M., López, M., Chueque, M., del Valle Bazán, I., González, C., Vivas, D., Mitjás, A., Fiedotin, M., Torre, S. (2005). *Desarrollo de la Creatividad*. Fondo Editorial FACHSE - UNPRG.

Jordan Guevara, E. D. (2020). *Pensamiento creativo, pensamiento crítico e inteligencia emocional en alumnos de la Escuela Militar de Chorrillos, año 2019*.

Lavega, P. (2003). *Mil Juegos y Deportes Populares y Tradicionales*. Salvador: Paidotribo
Lora, J. (2011). La educación corporal: nuevo camino hacia la educación integral. *Revista Latinoamericana En Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 9(2), 739760. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v9n2/v9n2a17.pdf>

Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf.

Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15.

Pimentel Huayllasco, K. (2021). Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57961>

Roa, D. B. A. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36-36.

Sarmiento, L. (2008). "La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?". *Revista Educación física y deporte • Universidad de Antioquia*.

Schnarch A. (2008). *Creatividad aplicada-Cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal, grupal y empresarial*. Schnarch Kirberg, Alejandro *Creatividad aplicada / Alejandro Schnarch*. -- 2a. ed.-- Bogotá : Ecoe Ediciones, 2008.

Vallejos Guerrero, R. A. (2019). *Modelo interdisciplinar para superar el deficiente pensamiento creativo en el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la*

Institución Educativa Inicial N°444 de la urbanización Túllume del distrito de Monsefú—Chiclayo—2015.

<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/4605>

Torres, M. (2009). Los juegos tradicionales.C/ Recogidas Nª 45 – 6ªA 18005 GRANADA.

Torres Flor, M. F. (2017). El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa 2016.

<chromeextension://efaidnbmninnibpcjpcjgclclefindmkaj/https://core.ac.uk/download/pdf/198>

134123.pdf


Waisburd, G. (2009). Pensamiento creativo e innovación. Revista digital universitaria,

10(12), 1-9. chrome-

<extension://efaidnbmninnibpcjpcjgclclefindmkaj/https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>

ANEXOS

1. Diapositivas de exposición de la monografía

 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE

CURSO: ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO


Juegos tradicionales y pensamiento creativo en estudiantes
de educación primaria

Autores

- Alvarez Cuba, Ruben Dario
- Granados Rivera, Elmer Alexander

**PROGRAMA DE
PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**
Educación Primaria

2023

 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE
Cultivando excelencia, transformamos el futuro

DIAPOSITIVA 01: PRESENTACIÓN DEL TÍTULO DE ESTUDIO - CARÁTULA



DIAPOSITIVA 02: EXPOSICIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



DIAPOSITIVA 03: EXBICION DE LA FORMULACION DE OBJETIVOS

Los juegos tradicionales

CAPÍTULO I



Psicomotricidad

Los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad a través de la constante interacción entre sus similares, gracias a esta acción el individuo muestra interés y motivación en el desarrollo de sus actividades educativas, la misma que permite transmitir valores en las personas.

Piaget

Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget

Chateau

Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo



Implicancias educativas

El juego nace desde su concepción como medio de exploración e investigación de lo que le rodea, para Piaget es una forma que enriquece el desarrollo intelectual del individuo...expresa también que el juego se vuelve más significativo durante el proceso, por esto el juego y el aprendizaje deben ir en paralelo con la edad del niño para su mejor aprovechamiento.





MONOGRAFÍA: Juegos tradicionales y pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE
Calle 10 de Agosto 1010, Chimbote - Perú

5

DIAPOSITIVA 04: PONENCIA DEL CAPITULO I

CAPÍTULO II

PENSAMIENTO CREATIVO

Definición



Importancia





fundamento



Características



MONOGRAFÍA: Juegos tradicionales y pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE
Calle 10 de Agosto 1010, Chimbote - Perú

6

DIAPOSITIVA 05: CONFERENCIA DEL CAPITULO II

CONCLUSIONES

- Nos apoyamos en Piaget, Vygotsky y Chateau, que concuerdan que la aplicación de los juegos en sí como estrategia para el desarrollo del pensamiento creativo contribuye en el desarrollo formativo integral del individuo, ya que es parte natural del ser humano la interacción entre sus semejantes y la exploración como parte de su desarrollo motriz - cognitivo
- La aplicación de la estrategia juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento creativo, logran que los niños o niñas mediante el juego recreativo aprendan de forma natural y divertida.
- Así mismo el pensamiento creativo desarrolla la capacidad de la persona a razonar de forma novedosa, creativa y original en la búsqueda de una solución a los problemas que se le presentan a lo largo de la vida.

DIAPPOSITIVA 06: EXPLICACION DE LA CONCLUSION DEL TEMA

RECOMENDACIONES

1 A los directivos promover espacios para desarrollar juegos, como parte de una estrategia innovadora

3 A los directivos y docentes practicar con los alumnos fuera de la sesión, para motivar al niño



2 Implementar en las sesiones como parte de la estrategia en clase

4 A los directivos, docentes y padres tomar conciencia que los juegos forman parte de la formación y desarrollo del niño

DIAPPOSITIVA 07: EXPOSICION DE LAS RECOMENDACIONES

2. Evidencias fotográficas de exposición de monografía

Los juegos tradicionales **CAPÍTULO I**

Psicomotricidad

Los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad a través de la constante interacción entre sus similares, gracias a esta acción el individuo muestra interés y motivación en el desarrollo de sus actividades educativas, la misma que permite transmitir valores en las personas.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

**PONENCIA DEL INVESTIGADOR ALVAREZ CUBA RUBEN DARIO
CORRESPONDIENTE DESDE LA CARÁTULA HASTA EL CAPITULO I**

FUNDAMENTO TEORICO

Según Edward De Bono
La creatividad es una de las causas
que
al individuo a buscar
y lograr

Motiva

Interés

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

**PONENCIA DEL INVESTIGADOR GRANADOS RIVERA, ELMER ALEXANDER
CORRESPONDIENTE DESDE EL CAPITULO II HASTA LAS RECOMENDACIONES.**