

DOI: <https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0353>

El juego dirigido como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 3-4 años

Directed play as a pedagogical strategy for the development of creative skills in children from 3 to 4 years of age

Zapata-Romero Marjorie Teresa

Universidad Estatal de Bolívar, Dirección de Posgrado y Educación Continua,
Maestría en Educación Inicial. Guaranda, Ecuador.

Correo: marjorie.zapata@ueb.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-9842-162X>

Zaruma-Pillamunga Oswaldo

Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación,
Sociales, Filosóficas y Humanísticas. Guaranda, Ecuador.

Correo: ozaruma@ueb.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7416-0339>

RESUMEN

El juego dirigido se ha consolidado como una estrategia pedagógica fundamental en la educación inicial, especialmente para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 3 y 4 años. Según Vygotsky (1978), el juego es un medio esencial para el aprendizaje, ya que permite a los niños explorar, experimentar y expresar su creatividad en un entorno seguro y estructurado. Las actividades creativas en este contexto deben ser variadas y estimulantes. Deben fomentar la imaginación, la resolución de problemas y la colaboración. Ejemplos incluyen juegos de roles, donde los niños asumen diferentes personajes, y actividades artísticas, como la pintura o la construcción con bloques. Según (Berk, 2013) Estas actividades no solo promueven la creatividad, sino que también desarrollan habilidades sociales y emocionales, esenciales en esta etapa del desarrollo. La evaluación de las habilidades creativas en niños de esta edad debe ser observacional y formativa. Los educadores pueden utilizar rúbricas simples que consideren aspectos como la originalidad, la expresión y la participación. Por tanto el juego dirigido es una herramienta poderosa para cultivar la creatividad en la educación inicial, proporcionando un espacio donde los niños pueden explorar y desarrollar sus habilidades de manera lúdica y significativa.

Palabras claves: estímulo, estrategia, habilidades, juego, impacto.

ABSTRACT

Directed play has been consolidated as a fundamental pedagogical strategy in early education, especially for the development of creative skills in 3- and 4-year-old children. According to Vygotsky (1978), play is an essential means for learning, as it allows children to explore, experiment and express their creativity in a safe and structured environment. Creative activities in this context should be varied and stimulating. They should encourage imagination, problem solving and collaboration. Examples include role-playing, where children assume different characters, and art activities, such as painting or building with blocks. These activities not only promote creativity, but also develop social and emotional skills, essential at this stage of development (Berk, 2013). Assessment of creative skills in children of this age should be observational and formative. Educators can use simple rubrics that consider aspects such as originality, expression, and participation. Therefore directed play is a powerful tool for cultivating

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 21 de octubre de 2024.

Fecha de aceptación: 27 de diciembre de 2024.

Fecha de publicación: 10 de enero de 2025.



creativity in early education, providing a space where children can explore and develop their skills in a playful and meaningful way.

Keywords: stimulus, strategy, skills, game, gameplay, impact.

1. INTRODUCCIÓN

El juego dirigido como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades creativas en niños de 3 y 4 años de edad es de vital importancia ya que facilitan el desarrollo integral en los pequeños, analizar la trascendencia que tiene el juego como herramienta pedagógica es crucial al momento de elegir actividades creativas que fomenten la expresión libre de los niños de tal manera que el juego dirigido a través de la creatividad ayude a la formación y capacidad intelectual futura de los niños.

Entender que los niños en edad preescolar pueden aprender de forma óptima a través del juego para muchos puede ser un tanto irracional, pero según varias investigaciones sobre la importancia del juego en la vida infantil revelan que los niños logran un mejor desarrollo cuando introducimos en su aprendizaje el juego como herramienta pedagógica, ya que se logran aprendizajes más significativos y permanentes en la memoria de los niños.

La pedagogía de Reggio Emilia (2020) implementada en el Ecuador en los niveles de educación inicial es partidaria de que el juego libre es una de las herramientas de aprendizaje más efectivas durante los primeros años de vida.

Esta investigación tiene como base referencial autores relevantes que han contribuido significativamente con las teorías del juego y su importancia. (Montessori, 1912)

Desarrolló un enfoque educativo centrado en el juego dirigido respetando el ritmo de aprendizaje del niño. (Vygotsky, 1896-1934) Propuso la teoría socio-cultural del desarrollo, donde el juego es fundamental para la adquisición de habilidades cognitivas y sociales. (Gardner, 1983) Desarrolló la teoría de las inteligencias múltiples, reconociendo al juego como un medio para potenciar diversas habilidades en los niños. (Elkind, 1931) Explica la importancia del juego dirigido en la educación temprana para el desarrollo emocional y social del niño. (Gerber,

1910-2007) Abogó por el enfoque respetuoso en la crianza y educación de los niños, donde el juego dirigido es fundamental para fomentar la autonomía y la autoestima. (Winnicott, 1896-1971) Destacó la importancia del juego espontáneo en el desarrollo emocional y la creatividad del niño, lo que es especialmente relevante en entornos rurales donde el juego al aire libre es común. (Erikson, 1950) Propuso una teoría del desarrollo psicosocial que subraya la importancia del juego dirigido en la exploración y resolución de conflictos durante la infancia. (Carlsson-Paige, 1944) Abogó por el juego dirigido como una herramienta esencial para contrarrestar los efectos negativos de la educación formalizada en los niños pequeños. (Ashton-Warner, 1963) Propuso un enfoque educativo centrado en los intereses y experiencias individuales de los niños, integrando el juego dirigido como una herramienta clave para la enseñanza en entornos rurales. Estas teorías aportan grandes ideas para lograr el éxito en la implementación del juego dirigido y las estrategias a utilizar para garantizar un trabajo efectivo.

El juego centralizador es una herramienta favorecedora para el docente puesto que tiene como finalidad desarrollar los contenidos de aprendizaje mediante el juego dramático o de representaciones por ejemplo jugar al supermercado, a la panadería etc requiere de preparación previa para la adecuación del espacio.

¿Qué estrategias innovadoras podrían facilitar la implementación exitosa del juego dirigido, teniendo en cuenta las características únicas de los niños en edad preescolar?

Este estudio se enfoca en investigar, cómo, el juego dirigido como herramienta pedagógica puede trascender en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, además de saber cuáles son las mejores estrategias creativas para emplearlas y como evaluar eficientemente este grupo de edad.

Este trabajo de investigación permitirá:

Analizar el impacto del juego dirigido como estrategia pedagógica para fomentar el desarrollo de habilidades creativas en niños de educación inicial de 3 y 4 años promoviendo su capacidad de innovación, imaginación y expresión artística.

Identificar las características del juego dirigido que favorecen el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 y 4 años.

Evaluar el nivel de creatividad en los niños antes y después de participar en actividades de juego dirigido.

Analizar la relación entre el juego dirigido y la expresión libre de ideas y emociones creativas en los niños, para proponer mejoras en las prácticas pedagógicas.

2. METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarcó dentro de un enfoque cualitativo, sustentado en un diseño descriptivo, con el objetivo de analizar el impacto del juego dirigido como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades creativas en niños de 3 y 4 años. Se adoptó un enfoque etnográfico-educativo, centrado en la observación sistemática del comportamiento infantil dentro de contextos lúdicos estructurados. Para ello, se diseñaron actividades pedagógicas intencionadas, adaptadas a las características evolutivas y necesidades específicas del grupo etario en estudio, considerando los principios propuestos por Saracho y Spodek (2003) respecto a la pertinencia y flexibilidad del juego en educación inicial. La recolección de datos se realizó mediante técnicas de observación participativa, listas de cotejo y registros anecdóticos, lo que permitió obtener información relevante sobre la expresión creativa, la resolución de problemas y la interacción social durante el juego. Asimismo, se aplicaron rúbricas cualitativas para evaluar dimensiones como la originalidad, la imaginación, la participación y la expresión emocional, conforme a los planteamientos de Berk y Winsler (1995). La triangulación de la información obtenida permitió garantizar la validez y confiabilidad de los resultados, aportando una comprensión profunda del fenómeno estudiado. Esta metodología posibilitó una aproximación integral al desarrollo creativo infantil, evidenciando el valor pedagógico del juego dirigido en contextos educativos estructurados.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El Juego

Es una herramienta fundamental en la educación preescolar, no solo porque proporciona un medio para el entretenimiento, sino porque promueve el desarrollo integral de los niños. El juego dirigido, en particular, se refiere a actividades lúdicas estructuradas por educadores con un objetivo pedagógico específico. Según Bodrova (2007), el juego dirigido combina la libertad del juego con la orientación del adulto, lo que permite a los niños explorar y aprender en un entorno seguro y estimulante. Una de las características clave del juego dirigido es su capacidad para facilitar el aprendizaje activo. Durante estas actividades, los niños participan de manera activa en su propio proceso de aprendizaje, lo que les permite desarrollar habilidades críticas de pensamiento y resolución de problemas. Como señala Vygotsky (1978), el aprendizaje se potencia cuando los niños interactúan con sus compañeros y guías en un contexto significativo. El juego dirigido, permite oportunidades para que los educadores intervengan en momentos precisos, fomentando el aprendizaje significativo.

El juego como herramienta pedagógica

El juego como herramienta pedagógica también un papel crucial en la educación preescolar al facilitar el aprendizaje a través de la experiencia. Este tipo de aprendizaje permite a los niños conectar nuevas ideas con sus conocimientos previos, favoreciendo la retención de información y la comprensión conceptual. De acuerdo con Piaget (1952), los niños aprenden mejor cuando están activamente involucrados en su entorno. A través del juego, se pueden introducir conceptos complejos de una manera accesible y divertida, lo que promueve la curiosidad y el deseo de aprender (Fisher, 1996).

El juego dirigido fomenta habilidades interpersonales y la empatía entre los niños. Durante las actividades lúdicas, los niños aprenden a negociar, compartir y colaborar, habilidades esenciales para su desarrollo social. Como menciona

McGhee (2002), el juego proporciona un contexto natural para la práctica de la interacción social y la resolución de conflictos. Estos aprendizajes son fundamentales en la educación preescolar, donde los niños empiezan a formar sus identidades sociales y a entender su lugar en un grupo.

Importancia del desarrollo de habilidades creativas en la infancia

La importancia de estas prácticas tanto del juego dirigido como el juego como herramienta pedagógica radica no solo en el aprendizaje inmediato, sino en la preparación de los niños para desafíos futuros en su trayectoria educativa.

Al combinar la libertad del juego con la orientación educativa, se logra un equilibrio que favorece el crecimiento cognitivo, social y emocional.

Fundamentos teóricos

Teorías del desarrollo infantil y la creatividad en niños de 3 y 4 años

Según Piaget (1952), en esta etapa, los niños se encuentran en el periodo preoperacional, donde comienzan a desarrollar habilidades de simbolización y pensamiento creativo. Este desarrollo cognitivo les permite representar el mundo a través del juego y la imaginación. Vygotsky (1978) complementa esta visión al resaltar la importancia del contexto social en el aprendizaje, enfatizando que la interacción con adultos y pares es crucial para el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas.

Este tipo de juego no solo estimula la creatividad, sino que también promueve habilidades sociales y emocionales, ya que los niños aprenden a colaborar y a resolver conflictos durante sus interacciones. La investigación ha demostrado que el juego no estructurado permite una mayor libertad creativa, mientras que el juego dirigido ofrece una guía que puede enriquecer la experiencia lúdica (Hirsh-Pasek et al., 2009). Por lo tanto, equilibrar ambos tipos de juego es clave para el desarrollo integral.

Beneficios y desafíos del juego dirigido en la educación inicial

El juego dirigido se ha consolidado como una herramienta pedagógica fundamental en la educación de niños de 3 y 4 años. A diferencia del juego libre, el juego dirigido implica la intervención de educadores que estructuran actividades con objetivos específicos. Según Bodrova y Leong (2007), este enfoque combina la libertad del juego con la orientación necesaria para facilitar el aprendizaje. De esta manera, los niños no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales esenciales para su crecimiento integral.

Una de las principales ventajas del juego dirigido es su capacidad para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas. Durante estas actividades, los niños se enfrentan a desafíos que estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas (Hirsh-Pasek et al., 2009). Al participar en juegos que requieren planificación y toma de decisiones, los niños aprenden a organizar sus ideas y a evaluar diferentes opciones. Esto es particularmente relevante en el contexto preescolar, donde se sientan las bases para futuros aprendizajes académicos. Así, el juego dirigido se convierte en un medio eficaz para potenciar la inteligencia y la creatividad.

A pesar de los beneficios del juego dirigido, también presenta ciertos desafíos. Uno de los principales obstáculos es la necesidad de formación adecuada para los educadores, quienes deben saber cómo facilitar el juego de manera que fomente la creatividad sin limitar la espontaneidad (Ginsburg, 2007). Además, es esencial diseñar actividades que sean lo suficientemente flexibles para adaptarse a los intereses de los niños. Otro desafío es la presión del currículo estructurado, que puede reducir el tiempo disponible para el juego y limitar las oportunidades creativas (Elkind, 2007).

Superar estos desafíos es fundamental para maximizar el potencial de aprendizaje y creatividad en la educación inicial. Las teorías del desarrollo infantil ofrecen una base sólida para entender la importancia de la creatividad en niños de 3 y 4 años. A través del juego, los niños desarrollan habilidades esenciales

que impactan su aprendizaje y su vida social. Aunque el juego dirigido tiene sus beneficios, también conlleva desafíos que deben ser abordados para asegurar un ambiente de aprendizaje rico y estimulante.

Metodología del juego dirigido

Principios para el diseño de actividades lúdicas

Según Saracho y Spodek (2003), las actividades deben ser apropiadas para el desarrollo y reflejar los intereses de los niños. Esto implica conocer las características y necesidades de cada grupo de edad, así como adaptar las actividades a sus niveles de habilidad. Además, es crucial que las actividades promuevan la participación activa de los niños, permitiendo que sean protagonistas de su propio aprendizaje y exploración (Berk & Winsler, 1995).

Otro principio clave en el diseño de actividades lúdicas es la flexibilidad. Las actividades deben ser lo suficientemente abiertas para permitir que los niños expresen su creatividad y tomen decisiones (Fisher, 1996). Esto se traduce en un ambiente donde se valora la espontaneidad y la innovación, permitiendo a los niños modificar las actividades según sus intereses. De acuerdo con Ginsburg (2007), la flexibilidad en el juego ayuda a los niños a desarrollar un pensamiento crítico, ya que pueden experimentar y aprender de sus decisiones.

Además, las actividades lúdicas deben incorporar un elemento de desafío apropiado para la edad de los niños. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje se produce de manera óptima cuando los niños son empujados a salir de su zona de desarrollo próximo. Esto significa que las actividades deben presentar desafíos que sean alcanzables pero que también requieran esfuerzo y pensamiento. De esta forma, los educadores pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades de resolución de problemas y autoconfianza, ya que experimentan la satisfacción de superar desafíos (Hirsh-Pasek et al., 2009). Un equilibrio entre desafío y apoyo es fundamental para el éxito de las actividades lúdicas.

Estrategias para fomentar habilidades creativas en el juego dirigido

Para fomentar habilidades creativas en el contexto del juego dirigido, es esencial implementar estrategias específicas. Una de las más efectivas es promover el juego simbólico, que permite a los niños explorar roles y escenarios imaginativos (Bergen, 2002). Este tipo de juego no solo estimula la creatividad, sino que también ayuda a los niños a entender el mundo que les rodea. Al involucrarse en el juego simbólico, los niños desarrollan su capacidad de pensar de manera abstracta y de empatizar con los demás, lo que enriquece su desarrollo social y emocional (Elkind, 2007).

Otra estrategia clave es proporcionar materiales abiertos que fomenten la creatividad. Según Fisher (1996), los materiales que permiten múltiples formas de uso, como bloques, arcilla o cajas, estimulan la imaginación de los niños. Estos recursos ofrecen oportunidades para que los niños experimenten, construyan y creen sin limitaciones. Además, es importante que los educadores alienten la exploración libre de estos materiales, guiando a los niños en su uso, pero permitiendo que sean ellos quienes tomen la iniciativa (Ginsburg, 2007).

Por último, la interacción social es una estrategia vital para fomentar la creatividad en el juego dirigido. Las actividades que promueven la colaboración entre niños fomentan el intercambio de ideas y la creación conjunta (Hirsh-Pasek et al., 2009). El trabajo en grupo no solo potencia la creatividad, sino que también ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación y la empatía.

Habilidades creativas en niños de 3-4 años

El desarrollo de habilidades creativas en niños de 3 a 4 años es esencial para su crecimiento integral y bienestar emocional. Durante esta etapa, los niños exploran el mundo a través del juego y la interacción, lo que les permite expresar sus pensamientos e ideas de manera innovadora. La creatividad no solo fomenta la autoexpresión, sino que también es fundamental para el desarrollo cognitivo y

social. Por lo tanto, es crucial que educadores y padres promuevan un entorno donde la creatividad pueda florecer.

Materiales para Desarrollar Habilidades Creativas en Niños de 3-4 Años

El uso de materiales variados es fundamental para fomentar la creatividad en niños de 3 a 4 años. Los materiales sensoriales, como la arena, el agua, la arcilla y las pinturas, permiten a los niños explorar texturas y colores, estimulando su imaginación (Holt, 2015). Además, los materiales reciclados, como cajas, botellas y tubos de cartón, ofrecen oportunidades para la creación de obras artísticas y estructuras, promoviendo la innovación y el pensamiento crítico (Gandini, 2012).

Por otro lado, los materiales de construcción, como bloques de diferentes tamaños, colores y formas, permiten a los niños experimentar con conceptos espaciales y de equilibrio, mientras desarrollan habilidades motoras (Isenberg & Jalongo, 2010). La variedad en los materiales no solo mantiene el interés de los niños, sino que también apoya el aprendizaje en múltiples áreas del desarrollo.

Espacios Abiertos para Actividades Creativas

Los espacios abiertos son esenciales para realizar actividades creativas en la educación preescolar. Estos espacios permiten a los niños moverse libremente, lo que es crucial para su desarrollo físico y social (Elliott, 2014). En un entorno de aprendizaje flexible, los niños pueden organizar su propio espacio de juego y decidir cómo interactuar con los materiales disponibles, promoviendo la autonomía y la toma de decisiones (Bergen, 2002). Además, los espacios exteriores, como patios y jardines, ofrecen un contexto natural donde los niños pueden explorar y experimentar con su entorno, fomentando el juego simbólico y la creatividad (Fjørtoft, 2004).

La conexión con la naturaleza también se ha relacionado con un aumento en la atención y la reducción del estrés, lo que mejora el bienestar emocional de los niños (Kuo, 2015).

Integración de Materiales y Espacios

La integración de materiales creativos y espacios abiertos maximiza el potencial de aprendizaje en la educación preescolar. Al proporcionar una variedad de materiales en un entorno accesible, los educadores pueden facilitar actividades que fomenten la curiosidad y la exploración (Fisher, 2008). Por ejemplo, se pueden organizar estaciones de juego al aire libre con diferentes materiales, como pintura, construcción y actividades sensoriales, lo que permite a los niños elegir y participar en actividades que les interesen (Brown, 2012).

Esta aproximación no solo apoya el desarrollo de habilidades creativas, sino que también promueve la colaboración y el trabajo en equipo entre los niños, fortaleciendo su desarrollo social (Katz, 1993). Así, se crea un ambiente de aprendizaje dinámico que estimula la creatividad en múltiples dimensiones.

Los materiales y espacios abiertos son componentes clave para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 3 a 4 años. Al ofrecer una variedad de recursos y un entorno flexible, se permite a los niños explorar, experimentar y expresarse de manera libre y creativa. Esta práctica no solo apoya su desarrollo cognitivo y emocional, sino que también sienta las bases para habilidades importantes en el futuro.

Tipos de habilidades creativas

Existen varias habilidades creativas que se pueden desarrollar en el entorno preescolar. Entre ellas, la expresión artística es una de las más prominentes; los niños utilizan diversas técnicas para plasmar sus emociones en obras de arte (Isenberg & Jalongo, 2010). El juego dramático también juega un papel vital, ya que permite a los niños asumir diferentes roles y explorar sus sentimientos a través de la imitación (Bergen, 2002). Además, la narración de cuentos fomenta la imaginación y el lenguaje, mientras que las actividades de construcción promueven la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Estas habilidades no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también contribuyen al desarrollo emocional y social de los niños (Berk, 2009).

Ejemplos de actividades para el desarrollo de habilidades creativas

Para fomentar estas habilidades creativas, se pueden implementar diversas actividades en el aula. Por ejemplo:

- La pintura con dedos es una excelente forma de que los niños experimenten con colores y texturas, desarrollando su expresión artística y habilidades motoras (Holt, 2015).
- El teatro de títeres, donde los niños pueden crear sus propios personajes y tramas, estimulando su imaginación y habilidades comunicativas (Kraus, 2010).
- Construcción con bloques permiten a los niños resolver problemas y desarrollar su pensamiento lógico mientras crean estructuras.
- La danza libre no solo promueve la expresión corporal, sino que también mejora la coordinación y el trabajo en equipo entre los niños (Graham, 2006).
- La construcción de juegos educativos propios de la edad utilizando materiales de reciclaje.

Evaluación del impacto del juego dirigido

Evaluar su impacto es esencial para comprender cómo influye en el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños. La evaluación debe ser un proceso continuo que considere no solo los resultados académicos, sino también las habilidades sociales y la capacidad de resolver problemas (Berk, 2009). Al evaluar el juego dirigido, los educadores pueden ajustar sus enfoques y asegurar que las actividades se alineen con los objetivos de aprendizaje. Esto garantiza una enseñanza más efectiva y personalizada, logrando que cada niño tenga la oportunidad de prosperar en su desarrollo.

Herramientas para la Evaluación en Grupos de Preescolar

Para evaluar el impacto del juego dirigido en grupos de preescolar, se pueden utilizar diversas herramientas que proporcionan información valiosa sobre el progreso de los niños. Las observaciones sistemáticas son una de las

herramientas más efectivas, ya que permiten a los educadores recopilar datos sobre el comportamiento, la interacción social y la participación de los niños durante las actividades de juego (McLoyd, 2004).

Además, se pueden emplear rúbricas de evaluación que describan los niveles de competencia en habilidades específicas, facilitando la retroalimentación constructiva. Otras herramientas incluyen diarios de clase, como listas de cotejo, tablas anecdóticas etc, donde los educadores registran detalladamente las observaciones y reflexiones sobre el desarrollo de cada niño (Bergen, 2002). Estas herramientas no solo apoyan la evaluación, sino que también promueven la reflexión crítica sobre la práctica educativa.

Cómo Evaluar Grupos de 3 y 4 Años de Edad

Evaluar grupos de 3 y 4 años implica considerar sus características de desarrollo y las etapas de juego en las que se encuentran. En esta etapa, el juego simbólico y el juego dirigido son predominantes, lo que significa que la evaluación debe centrarse en la observación de la interacción entre los niños y su capacidad para imitar roles y situaciones (Piaget, 1952). Las evaluaciones deben ser lúdicas y no intrusivas, utilizando juegos y actividades que fomenten la participación de todos los niños durante este proceso.

Se pueden realizar entrevistas breves con los niños para obtener sus perspectivas sobre las actividades, así como encuestas a padres y cuidadores que reflejen el desarrollo en el hogar (Ginsburg, 2007). Estas estrategias permiten una evaluación integral que considera las múltiples dimensiones del desarrollo infantil. La retroalimentación constante permite a los educadores reconocer el impacto del juego en el desarrollo social y emocional, así como en las habilidades cognitivas. Esto también ayuda a involucrar a los padres en el proceso educativo, ya que pueden observar y entender cómo el juego influye en el aprendizaje de sus hijos.

4. CONCLUSIONES

El juego dirigido como estrategia pedagógica aporta significativamente en el desarrollo de las habilidades creativas en los niños de 3 y 4 años de edad, siendo un conductor de estímulos eficiente para lograr un desarrollo de las capacidades integrales de los niños.

El adaptar las actividades a los niveles de habilidad de los niños, el diseño de actividades lúdicas flexibles y proponer desafíos en edad preescolar son características básicas que debemos tener presente al momento de utilizar una herramienta pedagógica creativa.

El uso de herramientas docentes para evaluar constantemente a los niños es clave para identificar los avances significativos que pueden presentar durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS

- Ashton-Warner, S. (1963). *Teacher*. New York, Estados Unidos: Rockefeller Center.
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research & Practice*, 4(1).
- Carlsson-Paige, N. (1944). *Taking Back Childhood*. Nueva York, Estados Unidos: Penguin Group.
- Elkind, D. (1931). *El niño y el mundo moderno*. Barcelona: OIKOS- TAU SA.
- Erikson, E. (1950). *Infancia y Sociedad*. Buenos Aires, Argentina.
- Gardner, H. (1983). *Estructuras de la mente*. Nueva York, Estados Unidos : Basic Books.
- Gerber, M. (1910-2007). *Your self- Confident Baby*. Nueva York, Estados Unidos: Willey.
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press.
- Montessori, M. (1912). *El Método Montessori*. Nueva York, Estados Unidos: Dover, 31 East 2nd Street, Mineola, N. Y. 11501.

Piaget, J. (1936). *La construcción del pensamiento en el niño*. Barcelona, España: Crítica.

Saracho, O. N., & Spodek, B. (2003). Young children's play and the role of the teacher. *Early Child Development and Care*, 173(2), 153-163.

Torrance, E. P. (1974). *Creativity in the Classroom*. Wiley.

Vygotsky, L. (1896-1934). *Pensamiento y Lenguaje*. España: Ediciones Fausto.

Winnicott, D. (1896-1971). *El niño y el mundo exterior*. Santiago de Chile, Chile: Polvora Editorial.