

UNIVERSIDA PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 305

LA CREATIVIDAD EN EL NIÑO
Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO

JUAN RODRIGO LÓPEZ GUZMÁN

T E S I N A
(ENSAYO PEDAGÓGICO)

EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

COATZACOALCOS, VER.

SEPTIEMBRE DE 1999

DEDICATORIA

A mis padres:

Sr. Mauro López Vázquez

Sra. Ángela Guzmán de López

Por todo su apoyo y comprensión

Para hacerme valer a mi mismo

INDICE

DEDICATORIA

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I

IMPORTANCIA DEL ASPECTO LUDICO EN LA CREATIVIDAD.

1.1 Desarrollo de la creatividad y su relación al juego.

1.2 Función de jugar y crear.

1.3 ¿Qué es el juego un apoyo para el desarrollo de la creatividad del niño?

1.4 El juego desde la perspectiva de Jean Piaget

1.5 El juego desde la perspectiva de Lev Seminovich Vigostky

CAPITULO II

LA CREATIVIDAD y EL JUEGO EN EL NIÑO.

2.1 Referente entre Jean Piaget y Lev Seminovich Vigostky

2.2 El uso de los materiales en las áreas de trabajo.

2.3 Las dimensiones del desarrollo.

2.4 Jugar y Crear

CAPITULO III

CREATIVIDAD -INTELIGENCIA -JUEGO.

3.1 La creatividad paralela a la inteligencia.

CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFIA.

INTRODUCCION

El presente ensayo pedagógico fue elaborado por la inquietud de conocer, la forma de pensar del niño, profundizando en cómo logra él aprender, basándose en la fundamentación de teóricos como Piaget y Vigostky, quienes se interesaron en el aprendizaje por medio del juego para poder lograr un producto, aunado éste a mi experiencia personal.

Al tratar de interpretar las lecturas de las antologías se presentó una dificultad, porque en algunos casos se manifestaba la idea central del autor, para posteriormente hacer mención que era la interpretación de otro autor dando lugar aun desvirtuamiento de la idea, porque el autor hacia críticas sobre lo analizado por el autor original.

Por todo lo anterior y con la idea de conocer más sobre cómo aprende el niño, es que se cuestiona lo siguiente ¿ es determinante el juego para favorecer mayormente la creatividad del niño ?

Como se sabe el niño, es un ser que esta en constante movimiento y saber cómo piensa o cómo lo demuestra, es importante tomarlo en cuenta para de ahí partir y organizar las actividades que se tienen programadas y que a lo largo de este ensayo pedagógico, se podrá visualizar cómo es el trabajo en el nivel preescolar y cuáles son las acciones que se deben tomar, conociendo el interés y las características del niño en esta etapa.

El ensayo pedagógico consta de tres apartados, en los cuales siempre se hace mención sobre los rubros de creatividad y experiencia del niño.

El primer capítulo, trata sobre puntos básicos de cómo el niño logra conocer su mundo, qué factores inciden para su desarrollo mental y biopsicosocial.

Se hace mención sobre las teorías de Jean Piaget y Lev Semionovich Vigostky, quienes exponen al niño como un ser que maneja su mundo. Cada uno de ellos, permiten dar un punto de vista muy peculiar y el presente trabajo ofrece, para quien lo lea, opte por aceptarlo ó no, ó tener otra concepción que difiera de estas posturas.

El segundo capítulo, esta referido al trabajo del nivel preescolar y que son los puntos o elementos que nos permiten valorar al niño dentro de la labor docente.

Es importante, conocer la labor del docente y no basarse en ideas falsas o desvirtuadas de la realidad, por eso este trabajo pretende dar a conocer, de manera somera cuáles son las formas de inculcarle al niño el conocimiento sin agredirlo de manera psicológica y ayudarlo a salir de ese estado de incertidumbre en que se encuentra.

El objetivo es que mediante el juego, se logre hacer que el niño sea crítico, lógico, analista, etc., para lograr un mejor desarrollo integral de él como individuo en el futuro.

En el tercer capítulo, se plantea la relación entre CREATIVIDAD - INTELIGENCIA - JUEGO. Cómo lo han visto la mayoría de las personas, esta terna y cuál es la realidad al respecto dentro de la vida del niño.

En el transcurso de éste capítulo se dan las ideas que existen al respecto y cuáles son las nuevas formas de pensar sobre la creatividad.

No se pretende abordar nada nuevo, pero si hacer una reflexión sobre los postulados teóricos que nos atañen dentro de nuestra labor docente. Para recordar que en nuestro trabajo se necesita ser dinámico y es mediante el juego pedagógico es que se logrará esto, no un juego sin nada de propósitos a lograr, por el contrario, estimular al niño en su creatividad basándose en las características de éste como son la curiosidad, el investigar, descubrir, etc.

Es importante la relación entre el tutor y el niño con la escuela, que se acoplen de manera tal para que no se haga ninguna contraindicación por alguna de las partes, esto es con el fin de orientar adecuadamente el desarrollo del niño. Hacer que el padre conozca la labor del niño, que sepa que él aprende jugando y no solo con planas y actividades meramente mecánicas.

CAPITULO I

LA IMPORTANCIA DEL ASPECTO LUDICO EN LA CREATIVIDAD

En éste apartado se tratará al juego no como un entretenimiento, sino que contenga un fin pedagógico y que pueda ser utilizado para apoyar o mejorar la labor del docente.

Aunque anteriormente, éste se asocia a la diversión o pasatiempos, las nuevas corrientes han podido comprobar que mediante el interés del niño y de su carácter sincrético, es posible que el proceso de aprendizaje sea mucho más ameno y acorde a las necesidades del niño, al hacer al niño pasivo no es lo más conveniente, pero si involucrarlo, hacerlo participe del conocimiento y del desarrollo de sus objetivos.

El ser creativo, es aquel individuo que es capaz de hacer sacar de lo aburrido, algo interesante y arreglárselas para satisfacer, de la forma más original posible y mediante su curiosidad, llegar a sus fines. Este es el principio básico del juego en el niño. La creatividad es la que va hacer que sea divertido lo que se pretende realizar o por otro lado, desfavoreciéndose al estar solo" observando" como puede ser al estar mirando la televisión o cualquier otro medio de comunicación pasiva y que no entre en contacto con los objetos de estudio, que no se llegue a actividades pasivas, se le guíe a la creatividad y se le despierte el ser original, de esto él buscará más adelante por si solo el trabajo y el juego creativo.

1.1 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD y SU RELACION CON EL JUEGO.

La creatividad en el hombre no ha sido algo nuevo, puesto que desde las antigüedad, este ha sentido la necesidad de explorar, de conocer cómo nace, cómo piensa, qué deseos o adaptaciones necesita, la creatividad es el medio por el cual él plasma sus pensamientos y son mediante sus obras por las cuales se sabe lo que las personas piensan o sienten cada una de ellas.

" Los griegos creyeron durante más de mil años en las musas: seres divinos que inspiraban a los artistas, a sabios, a los inventores. In-spirare, en latín significa ' soplar dentro de' (confróntose ad-spirare, ex spirare, re-spirare, sub-spirare, con-spirare y sus equivalentes en español)."¹

La corriente psicoanalista, proponía que era una parte del individuo y que ésta es ajena y permite al hombre crear, a esto le llamaban INCONSCIENTE, que era quien determinaba todas las acciones y que pudiesen llegar a ser buenas (arte, música, etc.) ó malas, en el caso de las conductas anormales (pesadillas, impulsos sádicos, etc.).

Los neurofisiólogos, son quienes opinan, que todo esta controlado mediante el sistema nervioso, puesto que este al igual que otros órganos internos están interrelacionados unos con otros, así mismo se dan origen a las ideas, sentimientos, temores, etc.

La corriente psicogénetica, hace mención de que así como se forman hereditariamente los caracteres de color, complexión, etc., así mismo de padres que son muy "inteligentes", sus hijos deberán ser iguales o mejor que ellos, esto es con el fin de que se mejore cada vez más las sociedades en las que se encuentran inmersos los individuos.

La corriente simbólica, propone que el pensamiento del ser humano es de carácter subjetivo (ABSTRACTO) y partiendo de ello es que se comunica con sus demás semejantes (V. Gr. Las luces del semáforo, la numeración, la escritura, etc.) y a la vez lo puede ayudar a proyectarlo a otras sociedades de igual manera.

¹ Mauro Rodríguez Estrada. "Por qué crea el hombre, bases psicológicas de la creatividad". Psicología de la creatividad. Ed. Pax México, 1993, p. 37.

"En el programa de educación preescolar 1992 se distinguen cuatro dimensiones del desarrollo que son: AFECTIVA, SOCIAL, INTELECTUAL y FISICA, las cuales han sido presentadas de esta manera con fines explicativos y aun cuando las dimensiones se exponen en el programa en forma separada, el desarrollo es un proceso integral. "²

Uno de los menesteres principales que se tiene, es que el juego pedagógico persigue enriquecer el conocimiento basado en las experiencias personales del niño.

Con esto se concluye que tanto la creatividad como el juego, están íntimamente relacionados a través del tiempo, pero que son cuestionables en cuanto a la relación y el enfoque que se le da a cada uno de ellos en la vida infantil del niño. y para este trabajo se elige a la corriente psicogénica porque es quien involucra más al ser con su medio y no aislándolo, porque como se sabe, ningún ser vivo habita separado, puesto que todo somos el resultado de nuestro entorno y de quienes nos precedieron.

1.2 FUNCION DE JUGAR y CREAR.

Uno de los principales problemas que existe en el ambiente escolar es la apatía por cambiar, por hacer lo mismo siempre y con esto se cae dentro de la monotonía, llevando consigo el tedio y el fastidio, repercutiendo en gravemente en el niño, puesto que se llega a cierto momento en que él ya sabe lo que se va " hacer ", porque conoce la rutina.

Esto de la pauta para decir que hay que tratar de conocer cuál es el interés del niño, para evitar estos casos, se debe de conocer todo lo concerniente a la etapa lúdica y entenderla como un proceso biopsicosocial del niño.

² SEC. "Fundamentos teórico metodológico del P.E.P. 92", Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el J. de N. México, 1993, p. 11.

Durante este proceso, el niño es muy vivaracho, ansioso por conocer y descubrir su entorno, ya que mediante el proceso enseñanza-aprendizaje, se le va guardando todo lo que él debe saber y que más tarde le será de gran utilidad para su vida. Pero en algunas ocasiones él, podrá oponer " resistencia ", porque el mundo gira alrededor del juego y éste le " dificulta " poder concentrarse en algo, con un fin determinado pero es ahí donde el papel del docente y el educado se manifiesta, uno es quien guía y el otro que está ávido por conocer su mundo puesto que su interés es conocerlo a través del juego.

El niño va conociendo que es lo que puede hacer de una u otra forma, lo que puede variar y conocer, su potencialidad e imaginación.

El juego será un aliciente para el niño y para el educador es un medio por el cual él podrá brindarle el conocimiento necesario al alumno. En un momento dado, el juego le da un auge a dicho proceso, pero como toda técnica, si se emplea mal, tendrá pésimos resultados, como el desorden dentro y fuera del aula, el tedio y el fastidio, y si éste no es canalizado a tiempo, puede llegar a ser perjudicial para el niño porque permitiría llegar al anarquismo, ya que su interés no es el jugar para aprender sino el de jugar por jugar, sin ningún fin pedagógico. Por eso es conveniente que el docente sea un mediador entre el juego y la actividad escolar.

Para orientar sus actividades el docente, debe conocer el desarrollo del niño y saber en qué momento de su etapa se encuentra, conocerlo de manera intrínseca y extrínseca y será útil para de ahí partir e implementar la mejor estrategia de las actividades planeadas.

La mayoría de los problemas que se enfrentan dentro del ambiente escolar, se debe a que no hay una buena aceptación para que el juego sea un facilitador del aprendizaje, porque se toma generalmente a éste como diversión o pasatiempo y no se le da el carácter pedagógico necesario, porque es una característica predominante en el mundo del niño, el juego.

“Organizar correctamente la vida y la actividad de los niños, significa educarlos correctamente. La efectividad del proceso de educación puede lograrse en forma de juego y de interrelaciones lúdicas, precisamente aprende a vivir sino vive su propia vida.”³

Cada ser humano es independiente a otro y por lo tanto su desarrollo es igualmente diferente, pero hay características dominantes que permiten a las personas desarrollarse en forma similar con sus congéneres y es en la etapa preescolar donde la experiencia, la novedad, la curiosidad, juega un papel importante, también las reglas lúdicas forman parte de la vida del niño, al interrelacionarse con otros individuos.

El niño tiene una función que desempeñar durante toda su infancia, puesto que para el adulto estos son términos diferentes; porque mientras para los primeros es la obtención más compleja de conocimientos, la búsqueda de nuevas formas de saber y que por lo tanto él aprende jugando; en los segundos, el adulto ve en ello una razón económica antepuesta, como pueden ser los juegos de azar.

A diferencia de otros seres vivos el hombre va madurando, lenta y paulatinamente, conforme a sus necesidades, cosa que no pasa con los demás animales, quienes maduran casi al momento de nacer y su instinto es más agudo y desarrollado. El ser humano crece poco a poco, clasifica su medio circundante y lo modifica a sus intereses y en base a estar recibiendo experiencia tras experiencia él conoce y reconoce su mundo, pero para poder llegar a ello lo hace JUGANDO.

El individuo siente la necesidad de investigar, de cómo es lo que le rodea, mientras que otros seres, nacen con el instinto muy evolucionado y es ahí donde radica la discrepancia.

El juego permite realizar sus esquemas y movilizar sus operaciones. Este núcleo implica cómo resolver un problema, estableciendo relaciones que actúen en pensamiento (ideas) y que éstas vayan evolucionando.

³ N.K. Krupskaja. II El juego en el círculo infantil. "El juego. (Antología). UPN, México, 1994, pp. 215-216

1.3 ¿ES EL JUEGO UN APOYO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL NIÑO?

Analizando lo anterior, se puede llegar al siguiente cuestionamiento: ¿es determinante el juego para favorecer mayormente la creatividad del niño?

Estimulando al niño se puede obtener resultados favorables; mientras que por el contrario, cuando se "obstaculiza", a veces sin pretendérselo o proponérselo, se debe tener en cuenta que es muy necesario conocer al niño, como ser individual y con una actitud objetiva y tener presente que todo conocimiento es relativo para el alumno; esto significa que es un ser que esta constantemente cambiando de opinión, con base en su experiencia y uno debe tratar de respetarlo como individuo.

La concepción de juego va variando dependiendo de la postura que presenta cada exponente. Así existe la opinión de Rubín, Fein y Vanderberg, quienes manifiestan que la acción lúdica es un desgaste físico solamente (ejercicio). Mientras que H. Spencer lo maneja como un juego de sobrevivencia, porque los seres vivos con cierta evolución juegan para adquirir habilidades para defenderse de los demás seres vivos.

Mientras que por otro lado, Lazarus, hace mención de que el juego es una etapa de relax, donde el cuerpo tiende a estar en un estado de desahogo y por consiguiente es el antídoto para el cansancio.

Como resultado de lo anterior, se hace la siguiente reflexión, de que el juego nace como una necesidad propia del ser humano, como un fin más que como un instinto y si bien este aparece, entra en acción la razón lógica y da la pauta a una idea o símbolo o idea en la persona.

También se logra que el niño alcance roles y " responsabilidades" en el juego y que ellos mismos determinan y que no pueden ser disueltos amenos que haya " inconformidad " por parte de uno o de alguno de ellos de los miembros del equipo.

Estas acciones permiten plasmar sus ideas y muestran algo que ellos siente o piensan que esta malo les agrada mucho; como puede ser la persona que los regaña o por el contrario, cuando la persona es muy amable, se refleja lo que el niño esta experimentando, ya sea negativa o positivamente, algo que necesita. Por eso se dice que el juego es un mediador entre el elemento dado y su imaginación, permitiendo a su vez aflorar su creatividad del infante y se puede conocer el carácter subjetivo y beneficiarse el docente para saber lo que él conoce o ignora.

En el nivel preescolar, se da mucho auge al juego en el aspecto de dramatización, educación física, en las rutinas de PUEDES MOVERTE (activación colectiva), en el área de expresión gráfico-plástico, y en todas y cada una de las actividades que se realizan, se pretende lograr que se desarrollen las aptitudes y tomen otra actitud los niños.

Al programar las actividades, el niño propone cómo le gustaría que fuese, porque el trabajar por proyectos permite la flexibilidad que de acuerdo al interés del niño, logre satisfacer su curiosidad de manera pedagógica, de forma individual y al asociarse con otros que realicen ese" trabajo " con la misma técnica (grupo de pintar, de estrujar, de entorchar, etc.) y también individual (cada quien con su material).

En preescolar se trabaja con el friso, que es una manera de conocer lo que el niño desea saber y mediante puntos a desarrollar con las actividades previamente elegidas se le dará una solución a una problemática existente, con base en un seguimiento y logrando que el niño reconozca los "compromisos" anteriormente establecidos y de ahí para que se realice diariamente lo programado. En este momento es que el niño puede decir lo que siente, sus emociones, dudas que tiene sobre cierto tópico y que desea sea resuelto. Una vez solucionado, se pasa a otro tema o problemática que él tenga o no pueda resolver el sólo.

Mediante el desarrollo de estas actividades se puede conocer cuál es el pensamiento del niño, qué conoce y qué desea conocer, cuáles son sus gustos e ideas y de ahí partir para no cometer el error de querer imponerles algo que no desea o que siente que se le esta agrediendo psicológicamente.

Muchos son los diferentes puntos de vista de los psicólogos que de una u otra forma tratan de explicar las conductas de los niños, que en este caso, están dirigidas a nuestro nivel de preescolar y se debe tener presente que el no es un adulto pequeño, si se trata de obligarlo a realizar algo en lo cual él no esta de acuerdo se esta agrediendo su personalidad al colocarle un trabajo sin su interés, se deben aplicar ciertas estrategias para que él colabore sin ninguna recriminación. Es bueno utilizar esta energía para desarrollar su potencialidad de la mejor manera. Un punto poco tratado o de menor interés es el papel del educador, quien en ocasiones, a causa de "contratiempos", se ve forzado a darle una hoja y que ahí él escriba lo que quiera y no se tenga presente un fin pedagógico, o sea una meta bien definida y que solo se llegue a matar el tiempo, sin ninguna observación diaria o un registro de esa conducta, porque toda conducta buena o, mala se debe de registrar y esto nos da la pauta para saber qué necesita el niño o donde requiere más o menos ayuda y en qué aspectos tiene más deficiencias para corregirse.

Un papel importante lo juegan los padres de familia, aunque en el ambiente escolar se estimule a éste, son los padres el núcleo familiar los que tienen la responsabilidad de que el niño se interese por conocer su medio y ayudarlo o alentarlos a descubrirlo.

También se tiene la idea errónea de que el jardín de niños, solo es un lugar donde se va a JUGAR, sin ton ni son, en cierta forma tienen razón, pero lo que se ignora es que el juego es dirigido y no es un juego libre, sin objetivos, ni metas. Por eso es imprescindible que los padres de familia conozcan a sus hijos y no sean pasivos o indiferentes ante ellos y que los ayuden en coordinación con los docentes y que se de este vínculo estrecho entre EDUCADOR- NIÑOS -PADRES DE FAMILIA.

1.4 EL JUEGO DESDE LA PERSPECTIVA DE JEAN PIAGET.

Según Jean Piaget, el individuo va modificando sus ideas dependiendo de sus experiencias y que estas son modificadas con base en el proceso de ASIMILACION, ACOMODACION Y EQUILIBRACION.

El proceso de asimilación es cuando el individuo recibe la primera impresión sobre el objeto de manera directa, posteriormente este forma un ESTEREOTIPO sobre dicho elemento. Cuando el objeto esta firmemente fijado, a éste proceso se le llama ACOMODACION. Siguiendo el curso de este procedimiento y cuando esta idea es " transformada " por otro elemento que viene a " romper " con toda la estructura, se dice que existe un conflicto coQnitivo y vuelven a entrar en acción los dos procesos ya mencionados anteriormente.

Y por último viene la etapa de EQUILIBRACION, que es cuando el objeto es eliminado y modificado todo, con ello se estabiliza todo este proceso, hasta que un nuevo conocimiento se presenta y da lugar al inicio de una nueva estructura.

Con esta ejemplificación queda demostrado más objetivamente lo siguiente. Cuando un niño ve un pollo, se forma la idea de que todos los animales tienen plumas pequeñas y realizan un sonido peculiar (pían), esa idea fue asimilada y posteriormente se dio la acomodación, pero un nuevo conocimiento llega a enfrentarlo. Este nuevo conocimiento es otro animal (pato), él sabe o " conoce" que todos los animales que tienen plumas pían, pero este a diferencia de otros PARPA.

Es en este momento que se crea un conflicto cognitivo, luego el niño empieza a buscar soluciones y descubre que algunos animales aunque tengan plumas, emitan otro sonido muy peculiar. Al llegar a este punto se da la última etapa que es la equilibración.

Con base en lo anterior se dice que el niño para que pueda tener una idea, es necesario que éste esté en contacto directo con las cosas lo más cerca posible, porque si el niño no experimenta no investiga, no se le propone hacerlo investigador crítico, nunca podrá poner en práctica sus conocimientos y que por lo tanto no podrá desarrollar su creatividad. Con esto no se hace hincapié en que no se desarrolle, sino que estará más obstaculizado, porque todo ser humano es creativo, desde el momento en que surge un problema y le da una solución lo más acorde posible a su beneficio y el juego vendría a dar las pautas para organizar, corregir, experimentar y ampliar su conocimiento.

1.5 EL JUEGO ANTE LA PERSPECTIVA DE L. S. VIGOSTKY.

Para Lev Semionovich Vigostky, maneja la maduración de las necesidades, esto significa que los niños satisfacen sus deseos mediante la imaginación. Ellos realizan una serie de actividades donde ellos pueden manejar una realidad y fantasía y dar la pauta para que mediante esta relación, ellos demuestren lo que quieren saber o conocer, así existe el caso del "caballo de palo" donde ellos expresan lo que saben de los caballos, pero sin perder el sentido de que es un objeto inanimado, es ahí donde se mezclan ambos elementos.

Se manifiesta un estado transicional, y este consiste en entretener lo real con el significado del objeto, porque este no se trata de un juego simbólico ya que el juego está entrelazado con la realidad, se podrá decir que se emplea un "significado". Esto queda claro cuando el niño está representando un objeto y le da las características propias, se puede decir que cuando juega al "autobús", y coloca los asientos de manera "ordenada", él maneja la imaginación dentro de un contexto muy peculiar, porque se puede decir que este maneja la imaginación, sin saber lo que hace, ya que esto se puede explicar de la siguiente manera: LA ACCION ESTA EN RELACION CON UN SIGNIFICADO.

Opina Vigostky que existen dos factores que intervienen en el aprendizaje y que son el desarrollo psíquico y la edad. También inciden en estos, el carácter social en el que se encuentra inmerso el individuo, ya que estos hacen que el niño se desarrolle mentalmente mediante el proceso de asimilación con base en su experiencia.

"El niño ve una cosa pero va prescindiendo de lo que ve. Así, alcanza una condición en la que el niño empieza a actuar dependientemente de lo que se ve."⁴

El niño desde el momento en que es separado de su madre, pasa a ser otra persona individual y por ende diferente a cualquier otra sobre la tierra, aunque pueda darse el caso de la afinidad, pero dista mucho del concepto de igualdad.

Vigostky hace mención sobre la edad, el aspecto del nivel evolutivo real y de la zona de desarrollo próximo. El nivel evolutivo real se refiere a la madurez que adquiere cierto individuo en el aspecto mental como resultado de su experiencia y modificación de conductas. " ...la distancia entre el nivel real de desarrollo, esta determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, esta determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en la colaboración de un compañero más eficaz. "⁵

Es por todo esto que el aprendizaje y el desarrollo interno van de la mano, sin menospreciar a ninguno de los dos y también hay que tomar en cuenta como piedra angular de esta teoría la experiencia del niño.

⁴ 4 L.S. Vigostky. "El papel del juego en el desarrollo del niño". El juego, (antología). UPN. México, 1994, p.64

⁵ L.S. Vigostky. II Zonas de desarrollo próximo: una nueva aproximación". Desarrollo del niño y aprendizaje escolar, México, 1988, p. 297.

Con esto se dice que para que haya un desarrollo de la creatividad. se deben de desarrollar el nivel real de desarrollo esto significa que se debe hacer que el individuo saque a relucir todo su potencial que tiene dentro para que el nivel de desarrollo potencial pueda ser canalizado por el docente.

CAPITULO II

LA CREATIVIDAD y EL JUEGO EN EL NIÑO

En este capítulo se abordarán rubros desde la perspectiva de Jean Piaget y Lev Semionovich Vigostky, donde ambos tienen una postura similar porque ven al juego como principal actividad del niño. A diferencia de otros autores, quienes toman el aspecto lúdico como entretenimiento o ejercicio.

Se hace hincapié en las estrategias que se utilizan para conocer los intereses de los niños, mediante el empleo de los materiales existentes en el jardín de niños.

Un aspecto importante son las dimensiones, como son la intelectual, afectiva, física y social del desarrollo, mediante las cuales se pueden favorecer todo lo referente al niño para lograr un desarrollo integral de él.

Todo lo anterior, nos demuestra que el aprendizaje, puede ser favorecido por medio del juego para lograr optimizar resultados en todas las esferas del niño.

2.1 REFERENTE ENTRE JEAN PIAGET Y L. S. VIGOSTKY.

Ya se ha hecho mención sobre teóricos y su postura referente a la educación, solo habría que recordar algunos puntos al respecto.

Que mientras para Jean Piaget, la creatividad era un proceso relativamente constante y de carácter evolutivo y que está basado en la experiencia del niño, esto es, que los elementos ya mencionados, deberían estar en reciprocidad con lo que el niño está estudiando (creatividad experiencia), poniendo en práctica todo lo que conoce y externando toda su potencialidad para la solución de un problema, visto así es un ser creativo.

Para Lev Semionovich Vigostky; opinaba que el niño se supera con base en su principio individual, a esto le llama NIVEL EVOLUTIVO, que es la capacidad de que cada individuo para que el mismo pueda lograr avances, pero también existe la ZONA DE DESARROLLO PROXIMO, en este apartado el niño necesita de la ayuda de un guía para poder solucionar la problemática que esta enfrentando y toma como punto de referencia la experiencia y la madurez.

Como se puede observar, tanto Piaget como Vigostky, hacen observaciones sobre la experiencia, esto ayuda a que los niños realicen su mayor esfuerzo por crear y comprobar si lo que están realizando esta bien o no su creatividad dependerá en gran medida de su entorno y de los elementos que ayuden a su mejor expectativa de evolución.

Se puede considerar que la creatividad, va a ir dependiendo en gran medida de un constante desarrollo biopsicosocial.

En la opinión de otros autores, como Schiller, Groos, Spencer, el juego, esta relacionado más con la educación física carente de cualquier aprendizaje cognitivo, tomando a este como un simple entrenamiento."El juego sirve para gastar el exceso de energía de un organismo joven"⁶. Pudiera darse el caso en los grados superiores, pero no en preescolar, ya que el niño es totalmente sincrético y lúdico en esta etapa difiriendo de los grados superiores. Su arma para comprender el espacio, tiempo y concepción de estas ideas del preescolar es el juego.

⁶ J. De Val." El juego", El desarrollo humano, Madrid 1994, pp. 283- 287.

Es la labor de los padres de familia, medio social y educadores, darle las facilidades para que éste logre realizar todas las actividades. Habría que hacer una pequeña anotación, no darle todo a los niños, sino por el contrario, tratar de que ellos busquen soluciones a sus problemas (anticipando el fracaso), sino que él busque y/o agote todas sus " posibles soluciones ", porque si el niño observa que todo se le da, este no tratará de solucionar su situación, como diría un viejo adagio: EL MEJOR PSICOLOGO ES UN NIÑO, porque él sabe con quien puede ejercer presión y con quien no Koffka, habla sobre una brecha entre educación preescolar y aprendizaje escolar, mientras que uno tiene un fin determinado, el segundo, trabajo por objetivos muy bien delimitados, él le llama sistematicidad, que como ya se ha mencionado, el niño con base. en su experiencia va enriqueciendo sus campos de acción y es en este momento que él adquiere cierta " madurez " que le permitirá pasar de un nivel evolutivo a otro mejor.

Kohler, quien trabajo con animales, da su punto de vista, al decir que los conocimientos se adquieren por imitación y que éste esta supeditado al grupo al cual esta ligado el individuo.

También hubo quienes i imitaban el conocimiento mediante los TEST y lo toman como una simple medida topométrica.

"El aprendizaje organizado se convierte en desarrollo mental y pone en marcha una serie de procedimientos evolutivos que nunca podrían darse al margen del aprendizaje. Así pues el aprendizaje es un espacio universal y necesario del proceso de desarrollo culturalmente organizado y específicamente humano de las funciones psicológicas. "⁷

Es por esto tan válido en las discusiones que enfrentar, Piaget y Vigostky, entre el desarrollo y aprendizaje, su aparición y evolución.

⁷ Ibidem. , p. 300

2.2 USO DE LOS MATERIALES EN LAS AREAS DE TRABAJO.

Por principio se delimitará ¿qué es un área de juego? Esta comprende un determinado espacio en el cual el niño puede utilizar el material que él le ayude a su " trabajo " que ya tiene pretendido realizar. Existe una gran variedad de áreas, dependiendo de las necesidades del proyecto, así aparecen la de gráfico-plástico, biblioteca, naturaleza, etc., ya su vez ellas están determinadas por cada proyecto que se este llevando a cabo.

Las áreas de trabajo no están exclusivamente dentro de las aulas escolar ya que pueden estar exteriormente (jardines, hortalizas, etc.) y todo esto conlleva a conocer que el niño utiliza todo y cada uno de los lugares del plantel para conocer aquello que esta investigando.

El principal objetivo de los materiales es que se encuentran al alcance de los niños para que puedan desarrollar su interés y así enriquecer los bloques del pensamiento del niño.

La relación de los bloques se menciona a continuación: bloque de sensibilidad y expresión artística, bloque de matemáticas, bloque de lenguaje, bloque de naturaleza, bloque de psicomotricidad.

El bloque de sensibilidad y expresión artística, hace mención a que el individuo, desde el nacimiento, siente y trata de comunicarse por diferentes medios, y lo que se refiere a éste, involucra al individuo con base en sus experiencias propias y que le ayuden a ir madurando poco a poco. Existe dentro de este bloque los aspectos de música, artes escénicas, gráficas y plásticas, literaturas visuales, etc.

"Mediante la utilización de estas técnicas en los jardines de niños el educando refleja su creatividad, desarrollo intelectual y emocional, así la percepción que tienen del mundo circundante. Por otro lado el adulto cuenta con elementos para conocerlo, comprenderlo y adentrarse en los sentimientos y emociones que manifiesta. "⁸

Ya que definitivamente la expresión sensible y emotiva conlleva al desarrollo de la creatividad.

Se hablará sobre el bloque de matemáticas, donde se maneja principalmente los aspectos del pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje.

"La clasificación es un proceso mental mediante el cual se analizan las propiedades de los objetos, se definen colecciones y se establecen relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos de la misma, delimitando así sus clases y subclases."⁹

La clasificación le permite al niño, conocer, distancia, proporciones y le da el antecedente para las proporciones lógicas.

El bloque de lenguaje ayuda para que el niño se interese por darse a conocer con los demás miembros del grupo, esto es que plasme sus ideas ya sea de manera oral y/o escrita llegando a la conclusión que existen diferentes formas de comunicarse con los demás.

El bloque de la naturaleza, permite guiar al niño al conocimiento de la ciencia, conocer que todo tiene una causa-efecto, conocer su cargo y el medio que le rodea.

⁸ SEP. "Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística. " Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños, México, 1993, p. 59.

⁹ *Ibidem.*, p. 87.

El bloque de psicomotricidad, se refiere al movimiento y/o desplazamiento de su cuerpo, su potencialidad, ya que la medida de todo lo que existe es EL.

Cada material que se utiliza en el aula, ya sea comercial o de la naturaleza (V. Gr. dominó, ensamble, constructo-gigante, peces, bastones, etc.) tiene como objetivo que el niño se comunique con otros niños y/o adultos de diversas maneras y ponga en juego todos los medios para poder crear esa comunicación, entre los diferentes miembros de su entorno.

Al tratar de favorecer las actividades, con ayuda de los bloques, se crea no solo un vínculo entre los participantes, sino que se manifiesta todo aquello que se conoce o desea conocer el alumno y que a veces se dificulta expresarlo, ya sea de manera oral o simbólica.

La función de las áreas de trabajo es la de facilitar la labor del docente, aunado al interés del niño.

Puesto que las áreas son modificables, dependiendo del proyecto y que este debe ser constantemente cambiado, se busca siempre que las áreas están en relación al proyecto y que como ya se ha expuesto con anterioridad.

La mayoría de las veces el educador, solo se limita a tener ideas, pero ninguna la utiliza de manera concreta, porque el docente es quien " dirige " el trabajo escolar y no toma en cuenta el interés del niño, ó en otro caso, solo se utiliza el área de la biblioteca y se busca lo que " necesita " y las demás áreas queda sin uso, no prestando atención que estas son las armas que nos pueden ayudar en nuestra labor docente.

2.3 LAS DIMENSIONES DEL DESARROLLO.

Las dimensiones del desarrollo del niño son las siguientes: afectiva, social, intelectual y física. La dimensión afectiva cubre 4 aspectos y que son: la identidad personal, cooperación y participación, expresión de afectos y autonomía.

La dimensión afectiva se caracteriza por la relación entre el niño y los lazos de afecto entre quienes le rodean, además de ser parte de la independencia que él irá adquiriendo como ser individual.

La dimensión social está fundamentada en las costumbres, la idiosincrasia de la sociedad en que está inmerso; los valores éticos, etc. Ella comprende la pertenencia al grupo, costumbre y tradiciones familiares y de la comunidad y valores nacionales.

La dimensión intelectual es la más compleja, porque abarca los aspectos de la función simbólica, esta consiste en representar actitudes en ausencia del objeto a tratar, dicho en otras palabras, es la imaginación en relación con la realidad. Existe también el aspecto de construcción de relaciones lógicas.

Es este apartado donde se exhiben las ideas en base a la clasificación, seriación, lenguaje y creatividad, entendiendo este como la capacidad que tienen las personas de ser originales, novedosos, al plasmar una idea ya sea en cualquiera de sus representaciones.

Existe la última dimensión que es la física, con ella se intenta que el niño integre su esquema corporal y adquiera las nociones de espacio y tiempo y que por lo general es muy difícil que se logre que el niño comprenda la relación del tiempo porque siempre mezcla pasado con futuro al mismo tiempo (P. Ej. Mañana fui al centro, refiriéndose al hoy.)

2.4 JUGAR y CREAR.

El juego es una manera de que el niño busque la forma de construir su conocimiento partiendo de su interés.

" Para convencerse de esto no es suficiente observar al niño entregando sus juguetes, a pacientes construcciones tan pronto destruidas como vueltas a reconstruir, para terminar con frecuencia en forma sin equivalente en la realidad que son el puro producto de su imaginación creadora. " ¹⁰

El niño al crecer va cambiando sus necesidades de jugar por el derecho a jugar se van complicando cada vez más las reglas, los integrantes, etc. , hasta llegar a un punto en que el juego creativo es sustituido por los juegos lucrativos, en donde el azar es el responsable del interés del adulto; dicho en otras palabras, se juega para ganar y no para perder.

El juego en el niño lo incita a realizar un esfuerzo tanto físico como mental.

"Freud comprendió que este juego permitía al niño sobrellevar el displacer y la angustia que le provocaba la desaparición de su madre. Luchaba contra la angustia de separación representado en forma simbólica con ayuda del carrete, la desaparición y reaparición del objeto amado. .. proporciona al niño la ilusión de que el era capaz de controlar el acontecimiento. " ¹¹

¹⁰ Jean Arfovilloux. " El juego en la entrevista con el niño. " Antología de la práctica docente del nivel preescolar. Ed. Morova, 1977, pp. 91 -101.

¹¹ *Ibidem.*, pp. 91 -101.

El juego se delimita porque tiene un valor funcional y experiencial para el niño, porque entre más cerca este en contacto con el objeto de estudio, su proceso de aprendizaje será mucho mayor. En el caso del niño del carrito, la sustitución de la madre por el objeto, lograba la disminución y la sustitución del objeto amado, aunque no de manera sana, pues es el caso de un autista y se puede percibir la capacidad simbólica o el intercambio de esta al jugar.

CAPÍTULO III

CREATIVIDAD -INTELIGENCIA – JUEGO

En este capítulo se tratará sobre la discrepancia existente entre la terna INTELIGENCIA- CREATIVIDAD -JUEGO, elementos que a lo largo de este ensayo pedagógico ya se han mencionado y cómo pueden influir de manera positiva en el niño.

3.1 LA CREATIVIDAD PARALELA A LA INTELIGENCIA.

Se habla mucho de cuando los niños son inteligentes no son creativos o viceversa, pero también se puede decir que el niño a la vez que es inteligente puede llegar a ser creativo al mismo tiempo, ya que la inteligencia no está separada de la creatividad.

Para esto se basará en dos aspectos importantes para el desarrollo del conocimiento del niño: EL METODO CIENTIFICO y LAS CARACTERISTICAS SINCRETICAS.

"El método científico parte de la observación de los hechos, posteriormente estos se clasifican y se analizan ya partir de ahí se producen generalizaciones y finalmente se extraen consecuencias de las generalizaciones que se vuelven a comprobar con la práctica."¹²

Analizando lo anterior, se puede decir que el niño está muy interesado en lo que le rodea pero es cuestión del adulto, el de guiarlo correctamente para que el aprendizaje sea lo más objetivo posible a éste y se le debe brindar todas las oportunidades posibles para que él con base en su experiencia vaya construyendo poco a poco su conocimiento.

¹² J. De Val." La introducción de la enseñanza de la ciencia: ". La tecnología del siglo XX y la enseñanza de las ciencias naturales. ¿Aprendizaje por descubrimiento? , UPN (antología), México, 1988, p. 38.

Algunas personas piensan que el ser inteligentes, es más que suficiente para ser creativo, cosa más errónea, porque es cierto, influye, pero uno es el resultado del otro. Así es que mientras la inteligencia es el resultado de la comprensión de conocimientos que se han ido acumulando a lo largo de la existencia y que constantemente han sido reformulados; la creatividad es la aplicación ordenada y original de todo este cúmulo de conocimientos.

También existe el C. I. (COEFICIENTE INTELECTUAL), que lejos de darnos un panorama del individuo con base en su creatividad, nos da la capacidad de conocimientos que tiene, es en si una medida topométrica.

La creatividad es punto y aparte, la manera de cómo el hombre puede llegar a tener ideas novedosas, capaz de seguir innovando cada vez más su mundo. Pero la base de todo esto radica en cómo él se vaya desarrollando su infancia y etapas subsiguientes, porque quienes tienen una base sólida y plena, es más fácil que puedan llegar a conseguir mejorar su estilo de vida y no ser una persona que esta expuesta a que los demás hagan lo que a él le corresponde desarrollarse.

También cuando se habla de inteligencia, se habla sobre los TEST y no hay que basarse en tan sólo una parte del desarrollo, porque hay quienes son muy inteligentes para resolver problemas, elaborar un resumen, pero cuando se pide que se apliquen los conocimientos en forma que sea original, ellos se sienten " limitados ", porque hasta cierto punto están mecanizados y no logran comprender de qué otra manera se pudiera dar el caso y/o buscarle ciertas alternativas.

"En un principio se creía que mediante el uso de los test, podía determinarse el nivel de desarrollo mental, que la educación debe tener presente en todo momento y cuyos límites no podía exceder."¹³

¹³ L. S. Vigostky. "Zonas de desarrollo próximo: Una nueva aproximación ", desarrollo del niño y aprendizaje escolar. México, 1988, p. 299

Se puede concluir que la creatividad no puede ser medida, esta va a ir de la mano de las experiencias del individuo y de la capacidad que tenga para desarrollarse de manera adecuada.

Por eso es que la labor del jardín de niños, conjuntamente con los padres de familia, deben de estar al pendiente del desarrollo intelectual de sus pequeños para apoyarlos a que sigan adelante y lleguen a ser individuos capaces, críticos y no llegar a ser como algunas personas en la actualidad, las cuales están " maniatadas " , por prejuicios, temores, miedos a hacer algo diferente y tratar de buscar los medios idóneos para mejorar, que aunque ya existe conciencia, todavía no hay valor para decidir lo que es bueno o malo para los niños y esto se lo transmiten en cierta forma de maneja inconsciente.

CONCLUSION

A lo largo de este ensayo, pedagógico, se ha hablado sobre el niño y su forma de concebir el mundo, de qué manera influye el medio para que el lo modifique a sus necesidades.

Se ha dicho sobre la actitud que debe tener el adulto para guiarlo y así no entorpecer el desarrollo desde una temprana edad es por eso que surge esta reflexión. Se puede decir que esta actitud debe brindarle el mayor apoyo posible porque éste construye su pensamiento con base en su experiencia y principalmente darle todo aquello que necesita; siempre y cuando este bajo el cuidado de un adulto para que los conocimientos que tenga los ponga en práctica y no solo este creando un ambiente de mecanización que da como resultado que los niños solo " repitan " sin comprender lo que dicen o hacen y no llegan a explotar su imaginación, originalidad, como nos hace mención Piaget y Vigostky, que el niño para que su desarrollo mental sea más objetivo, tiene más que nada que madurar con base en su experiencia y que de ahí él sepa que hacer y no darle todo en las " manos ", sino crearle un ambiente propicio para que él busque las posibles soluciones, que si no encuentra alguna forma de resolverlo, trate de buscar otros resolutivos, pero hallar siempre una gama de posibilidades de solución y no tener únicamente una respuesta.

Pero cuando no encuentra salida, es el adulto quien debe ofrecerle toda una serie de posibilidades de alternativas de solución a su problemática pero dependerá del niño, si éste las acepta o no, puesto que se logrará hacer un niño crítico capaz de diferenciar y autocriticarse en la solución de los problemas.

Es cuestión de tener presente, que un examen solo nos da el resultado de la capacidad de conocimientos pero en ningún momento nos da los parámetros para decir que una persona es creativa o no, se tendría que profundizar más para saber hasta que punto el niño es creativo o simplemente tiene muchos conocimientos pero que no los puede aplicar de manera novedosa.

Se dice que una prueba de conocimientos o test no es suficiente, porque la creatividad no tiene medida, esta es una aptitud de manera Individual y depende de cada individuo, que ésta se desarrolle o quede medianamente desenvuelta y sin aspiraciones a crecer.

Hay que tomar en cuenta, la labor del Jardín de niños, aunada alas actitudes de los padres de familia, que este es un proceso continuo y mancomunado, puesto que el niño es un material tan moldeable como uno lo desee.

Es bueno recordar todo esto para de ahí partir y que no se nos olvide, que el niño esta influenciado en gran medida por su medio social y que este repercute en sus conocimientos y vigilar su crecimiento como persona individual.

Los padres de familia juegan un papel importante dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje y que es primordial conocer y respetar la evolución del niño y mantener presente que cada individuo se supera de manera muy distinta en todos los aspectos y etapas del ser humano.

Como también es sabido que cada niño juega según su cultura, tradición, familia y el nivel socioeconómico, al igual manifestará su potencial creativo, lo pondrá de manifiesto en sus actividades cotidianas en casa ó en la escuela, ya que hay niños que con papel, colores, pintura, etc., pueden realizar distintas “obras” por llamar a todo lo que logran crear según su edad ó etapa de desarrollo.

A manera de colofón, se concluirá que toda la responsabilidad de hacer niños creativos, estriba en la medida en que las personas adultas participen activamente para que se les permita serlo.

BIBLIOGRAFIA

Lefracios, R. Guy. A cerca de los niños. 1° ed., Tr. Celia H. Paschero, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1980, pp. 482.

Matussek, Paul. LA CREATIVIDAD. Desde una perspectiva psicodinámica. 2° ed., Tr. M. Villanueva, Ed. Heder, Barcelona, 1984, pp. 294.

Rodríguez, Estrada Mauro. Psicología de: la creatividad. Ed. Pax México, México, 1995, pp. 184.

Rodríguez, Estrada Mauro y Martha Ketchum. Creatividad en los juegos y tos juguetes. 28 ed., Ed. Pax México, México, 1995, pp.202.

Secretaría de Educación Básica. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. México, 1993, pp. 151.

Secretaría de Educación Básica. Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de niños. México, 1993, pp. 123.

Secretaría de Educación Básica. El juego: estrategia prioritaria para promover el aprendizaje y desarrollo de los niños preescolares. México, 1993, pp. 144.

Sefchovich, Galia y Gilda waisburd. Hacia una pedagogía de la creatividad. Expresión plástica. 38 ed., Ed. Trillas, México, 1996, pp. .123.

Taylor, Bárbara J. Cómo formar la personalidad del niño. 48 ed., Ed. Ediciones CAEC, S.A., España, 1987, pp. 280.

Universidad Pedagógica Nacional. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. (Antología), México, 1986, pp. 367.

Universidad Pedagógica Nacional. El juego. (Antología), México, 1994, pp, 233.

Universidad Pedagógica Nacional. Teorías del aprendizaje. (Antología), México, 1987, pp. 448.

Wadsorth, Barry J. Teoría de Piaget del desarrollo cognitivo y afectivo. 1° ed., Ed. Diana México, 1991, pp. 213.

Zapata, Oscar A. Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética. Ed. Pax México, México, 1989, pp. 14.