

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

"El juego como estrategia de enseñanza para fomentar la creatividad infantil en
niños de 9 a 10 años de edad".

TESINA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRESENTA:

MARÍA GUADALUPE DIMAS ABRAHAM

México D.F.

2003

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

"El juego como estrategia de enseñanza para fomentar la creatividad infantil en niños de 9 a 10 años de edad".

TESINA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRESENTA:

MARÍA GUADALUPE DIMAS ABRAHAM

México D.F.

2003

.....

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1: CONTEXTO Y MARCO REFERENCIAL

- 1.1 El contexto específico
- 1.2 Características de esta etapa del desarrollo infantil
- 1.2.1 Elementos fundamentales de la teoría de Piaget
- 1.2.2 Características de la fase de las operaciones concretas
- 1.3 Características sociales y culturales y su importancia dentro del ámbito del constructivismo
- 1.4 Los conceptos constructivistas de Vigotsky
- 1.5 El aprendizaje significativo
- 1.6 ¿Cómo se consideran los elementos constructivistas en la educación primaria?

CAPÍTULO 2: LAS CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD INFANTIL

- 2.1 Introducción al capítulo
- 2.2 Pensamiento vertical y pensamiento lateral
- 2.2.1 Pensamiento convergente y divergente
- 2.2.2 Pensamiento holístico
- 2.2.3 Pensamiento lateral y vertical
- 2.2.4 El pensamiento lateral y el vertical como complementarios
- 2.2.5 Los hemisferios cerebrales y su relación con la creatividad
- 2.3 Creatividad y conocimiento significativo
- 2.4 La creatividad como habilidad y actitud

CAPÍTULO 3: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 9 A 10 AÑOS.

-
- 3.1 Concepto de juego y estrategia lúdica
 - 3.2 Los tipos de juego
 - 3.3 El juego desde el pensamiento de Brunner
 - 3.4 Implicaciones pedagógicas del juego
 - 3.5 El papel del docente en la implementación de estrategias didácticas que involucren actividades lúdicas

ANEXO

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

.....

Introducción

La forma académica de volcar lo aprendido durante el tiempo cursado de una carrera es la realización de una tesis, tesina o ensayo. En el caso del área pedagógica y de la educación, existe la opción de tomar un elemento de la propia experiencia docente, darle fundamento teórico mediante la aplicación de metodologías de investigación, y con ello defender o sustentar una idea nacida del diario ejercicio de la docencia.

En el caso particular de este trabajo, éste surge como consecuencia de casi dos décadas de impartir clases en educación básica. A pesar de que en el momento presente la actividad docente se desenvuelve en el área de estimulación temprana, son más las herramientas brindadas por la experiencia de tantos años en la docencia en educación primaria, con niños de entre seis y doce años de edad.

De ese amplio espectro que constituyen los niños en edad de cursar la educación primaria, se ha seleccionado trabajar con base a las características de los que tienen entre nueve y diez años, es decir, que aproximadamente se encuentran cursando el cuarto grado de este ciclo educativo.

Ahora bien, los comportamientos observados en este grupo de niños han llevado a aplicar estrategias muy específicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, para lograr captar su atención de forma permanente, logrando que asimilen una mayor cantidad de conocimientos, que éstos les sean valiosos y les resulten interesantes. Una de éstas se circunscribe dentro de lo que se considera *juego o estrategias lúdicas*.

.....

Otro elemento primordial que se pretende analizar es la forma en que este tipo de estrategias sirven, no sólo para formar conocimientos significativos en los niños, sino para fomentar en particular su creatividad. Con base a todas estas cuestiones, se plantearán más adelante las preguntas específicas que se solucionarán en este trabajo.

Para realizar cualquier actividad, el ser humano precisa tener alguna razón, un porque que lo impulse a desempeñarla. En un trabajo de investigación, como el que representa este ensayo, se necesita así mismo, una justificación, un porque de la selección de un tema en especial.

En primer lugar, se considera valioso profundizar en la comprensión de las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza - aprendizaje, puesto que involucran características psicológicas y sociales específicas de la infancia, que promueven una mayor asimilación de conocimientos. Así mismo, resaltar el concepto de creatividad como una habilidad primordial a adquirir durante la educación primaria. Este trabajo tiene una justificación pedagógica, pues se pretende mostrar a docentes e investigadores las posibilidades del juego en el aula.

Así mismo, representa la concreción de muchas ideas nacidas durante años de experiencia docente. Es decir, cuenta con una justificación personal, de comprender con mayor profundidad fenómenos observados durante la impartición de clases a niños de nueve a diez años.

Por último, existe una justificación estrictamente académica, que parte del intento por enriquecer las fuentes de consulta y el conocimiento teórico al que pueden acceder profesores, estudiantes y pedagogos en general, para

.....

comprender con mayor profundidad los procesos mediante los cuales se asimilan conocimientos durante la infancia, además de valorar adecuadamente el fomento de la creatividad.

Es importante en esta introducción, presentar la pregunta que dio origen a este trabajo, que es la siguiente:

¿Cómo se desarrollan los elementos de una estrategia de enseñanza que implique actividades lúdicas dentro del salón de clases, con niños de entre 9 y 10 años de edad con el objetivo de fomentar su creatividad?

Como elementos adicionales o complementarios, se plantean las siguientes preguntas, cuyas respuestas ayudarán a delinear de una mejor forma, la respuesta al cuestionamiento principal.

- ¿Qué características psicosociales involucran los niños de nueve a diez años como estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje?
- ¿Qué elementos definen a las estrategias de enseñanza - aprendizaje que utilizan al juego como uno de sus elementos?
- ¿Cómo se define el concepto de creatividad y cuál es su relación con las estrategias lúdicas estudiadas?

Por su parte, las hipótesis que responden tentativamente a estas preguntas, son las siguientes:

.....

- Las estrategias de enseñanza-aprendizaje que utilizan elementos lúdicos, promueven el desarrollo de la creatividad como conocimiento significativo, dentro y fuera del aula para niños de nueve a diez años.
- Dentro del marco del constructivismo, el juego puede ser utilizado como estrategia controlada para promover el desarrollo cognoscitivo de los niños de nueve a diez años.
- La creatividad es un proceso mental necesario para el pleno desarrollo cognoscitivo y personal de los niños entre nueve y diez años.

Con estos elementos, se da paso al desarrollo de este trabajo, y al finalizar el mismo, se realizará una conclusión desde el análisis teórico aunado a las experiencias profesionales como docente para argumentar a favor o no de las suposiciones que se han planteado.

.....

CAPÍTULO 1. CONTEXTO Y MARCO REFERENCIAL.

Este primer capítulo tiene como objetivo la ubicación contextual del grupo social que se ha elegido como objeto de estudio, así como su caracterización psicosocial. De esta forma, se podrá establecer un lenguaje común con los lectores de este ensayo, logrando que posteriormente, al mencionar conceptos o situaciones específicas se tenga un marco de referencia preciso.

El primer aspecto que será abordado, corresponde a los elementos contextuales específicos, es decir, la ubicación y descripción de la institución educativa en que se desempeñó durante más de una década la actividad docente.

Posteriormente, se presentarán los elementos psicológicos del desarrollo infantil que corresponden al rango de 9 a 10 años de edad, niños que cursan el cuarto grado de la educación primaria, considerando los aportes de la teoría del desarrollo de Piaget y otros factores teóricos.

Por último, se presentarán elementos contextuales culturales y sociales, relacionándolo con conceptos de la Teoría de Vigotsky, acerca de los contextos sociales del aprendizaje y la zona de desarrollo proximo, se hará una referencia al concepto de aprendizaje significativo y al cómo abordan estos elementos los programas de educación primaria.

.....

1.1 EL CONTEXTO ESPECÍFICO.

Es muy importante delimitar el espacio de la actividad docente, pues derivadas de éste existen elementos socioculturales que definen las características del alumnado, que a su vez, ayudan al docente a diseñar las estrategias adecuadas para obtener resultados positivos académica, social y psicológicamente en el estudiante.

En este caso particular la experiencia docente, en el ámbito de educación primaria, se dio en la escuela primaria *Licenciado Adolfo López Mateos*, turno matutino, ubicada en Avenida de los Remedios s/n, Centro, Municipio de Naucalpan. Como se mencionó anteriormente, fue con grupos de alrededor de 42 niños de entre 9 y 10 años de edad, que cursan el cuarto grado de este ciclo escolar.

A esta primaria acuden niños de bajo nivel adquisitivo, cuyos padres tienen empleos en actividades manuales o servicios, remunerados generalmente con poco más del salario mínimo. La zona donde se ubica la escuela, corresponde a uno de los municipios más poblados del área conurbada al Distrito Federal, en Naucalpan. Existen problemas referentes a urbanización, recolección de basura y servicios básicos insuficientes. Además, se trata de una zona donde los pequeños ya no cuentan con un contacto cotidiano con la naturaleza.

Estos elementos adquieren importancia por dos razones, siendo la primera de ellas que se debe considerar la situación socioeconómica de las familias de que provienen los alumnos en orden de elaborar estrategias de enseñanza y aprendizaje adecuadas para su vivencia cotidiana, desde lo cognoscitivo y desde

.....

lo económico. En segundo lugar, deben tomarse en cuenta los recursos económicos con los que cuenta la escuela misma, de forma que no resulten desproporcionadas las propuestas realizadas.

1.2 CARACTERÍSTICAS DE ESTA ETAPA DEL DESARROLLO INFANTIL.

Para definir las características de la etapa correspondiente en el desarrollo de la personalidad, conocimientos y otros factores del niño en la edad que atañe a esta investigación, se tomarán en cuenta la teoría del desarrollo de Jean Piaget. Ésto debido a lo preciso que es en diferenciar las distintas habilidades y necesidades propias de los niños de acuerdo a su edad. Así mismo, será útil para relacionarla con otros conceptos teóricos que serán manejados en este ensayo, de forma que se comprenda que las estrategias planteadas se encuadran dentro de la teoría constructivista.

1.2.1 ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE LA TEORÍA DE PIAGET.

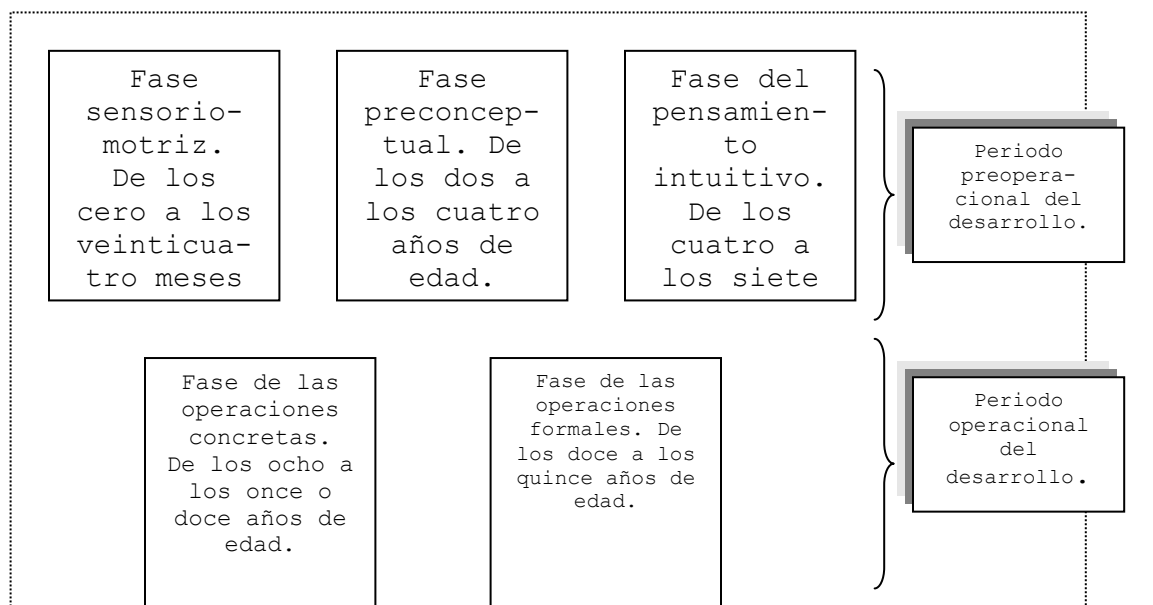
Antes de abordar los conceptos específicos que Piaget utiliza para describir a los niños de 9 a 10 años de edad, se realizará una rápida aproximación a los principales elementos de la teoría del desarrollo de este autor, entre ellos:

- Método inductivo, como el análisis paso a paso, y el lógico hipotético que es el análisis de las implicaciones, considerando el campo como un todo en donde se encuentran coordinadas las partes que lo integran.

-
- Creencia en un cierto orden universal, en el sentido de que las cosas se encuentran unidas en un todo y si sufren una desviación será una variación no consecuente del proceso de desarrollo, sobre todo porque implica que la meta de la evolución es llegar a la madurez intelectual, que es lograda por los seres humanos.
 - Etiología de la conducta humana, otorgando mayor importancia a la experiencia que a la madurez en el desarrollo intelectual, el cual *organiza* estas experiencias, sin embargo, la conducta cognoscitiva es la combinación de la *maduración, la experiencia, la transmisión social y el equilibrio*. Para encontrar este equilibrio entre el sujeto y el ambiente, se deben tomar en cuenta la *asimilación* y la *acomodación*.
 - Dentro de los valores humanos fundamentales, es necesario destacar que para Piaget, éstos siguen un esquema evolutivo o que la evolución se ajusta a un sistema de valores dados por los adultos, los cuales alcanzan su sentido de solidaridad cuando el sujeto posee un nivel de madurez. Ello debido a que el funcionamiento humano se deriva en un principio por los procesos primarios y después de 7 años comienza a hacer uso del modo lógico de razonamiento en su propio pensar, de ahí su afirmación de que la historia del desarrollo intelectual es también la historia de la personalidad.¹
 - Algunos conceptos breves que son útiles para comprender su visión del desarrollo, de forma que queden comprendidas las características asignadas al rango de edad seleccionado, son:
 - ❖ **Conciencia.- Estado de conocimiento.**

- ❖ **Inconsciencia.-** Es el pensar fuera o más allá de la conciencia.
- ❖ **Identificación.-** Es la capacidad mental de reconocer otros modelos además del propio, además de que se relacionan mutuamente.
- ❖ **Imitación.-** Carece de matiz afectivo.
- ❖ **Juego.-** Representa una parte esencial de la evolución intelectual.
- ❖ **Lenguaje.-** Producto de actividades mentales.
- ❖ **Impulsos perceptuales.-** Proporcionan al intelecto impresiones que deben traducirse a experiencias de vida.
- ❖ **Afecto humano.-** Se desarrolla a partir de los mismos procesos del desarrollo intelectual y se encuentran como una unidad y siempre están unidos a los hechos.²

Una vez presentados estos conceptos generales, es necesario abordar la periodización que utiliza metodológicamente Piaget para describir las etapas de desarrollo infantil, la cual se observa en el siguiente cuadro³.



¹ Hernández H., Pedro, *Psicología de la educación*, Editorial Trillas, México, 1999, pp 90 - 110.

² Maier, Henry W. *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*, Buenos Aires, Argentina, Amorrortu Editores, 1979, p. 190.

.....

Las tres primeras etapas, que abarcan desde el nacimiento a los siete años de edad implican procesos de asimilación de lenguajes simbólicos y objetivación de conceptos e ideas. Durante todos esos años, el niño aprende a comunicarse y a la vez a comprender lo que le comunican los demás.

1.2.2 CARACTERÍSTICAS DE LA FASE DE LAS OPERACIONES CONCRETAS.

De esa forma, cuando llega a los ocho años, está listo para realizar operaciones concretas, distinguiendo lo esencial en ideas, sentimientos y conceptos. Al ser este periodo el que corresponde a los niños que cursan cuarto grado de primaria, se explicarán con mayor profundidad las características de esta fase.

- **Fase de las operaciones concretas.-** De acuerdo con la teoría de Piaget, en esta fase el niño adquiere un nuevo nivel de pensamiento, el pensamiento operacional, que es la capacidad mental de ordenar y relacionar la experiencia como un todo organizado. Las operaciones presuponen que la experimentación mental depende todavía de la percepción. Esta operatoria concreta posibilita entender el carácter reversible de acciones, aunque sólo con objetos concretos, es decir, manipulables. Clasifica a esos objetos como un todo o en conjuntos. Esta capacidad de ordenar, hace que el niño explique sus pensamientos o ideas con relación a otros. Su pensamiento pasa de lo inductivo a lo deductivo y su mundo de lo mitológico a lo científico. A medida que el niño se acostumbra al pensamiento operacional, puede concebir dos hipótesis y comprender la relación que guardan, aunque no pueda

³ Ibid, pp 198 - 210.

.....

exteriorizarlo verbalmente puesto que el lenguaje es más lento que el conocimiento. El lenguaje es un instrumento de la comunicación y del pensamiento. La imitación y la conducta afectiva se acercan a su estado de equilibrio, por lo que el juego es influido por la imitación y se convierte en proceso del pensamiento cognoscitivo. ⁴

De la descripción presentada, se desprende que la edad en que los niños cursan cuarto grado de primaria, es muy propicia para la utilización de estrategias lúdicas que permitan el aprendizaje de conceptos, su utilización en procesos de socialización y en la objetivación del pensamiento. Cuando se habla de objetivación del pensamiento, se hace referencia a la exteriorización y correcta comunicación de conceptos. Más adelante en este ensayo se retomarán estos elementos al interrelacionarlos con los de estrategia lúdica y creatividad.

1.3 CARACTERÍSTICAS SOCIALES Y CULTURALES Y SU IMPORTANCIA DENTRO DEL ÁMBITO DEL CONSTRUCTIVISMO.

Este ensayo se enmarca para la comprensión de fenómenos de enseñanza y aprendizaje dentro de la teoría constructivista. Sin embargo, esta corriente es muy amplia, por lo que se seleccionarán ciertos conceptos clave para su utilización metodológica.

Antes de tomar estos conceptos principales, es preciso definir a qué se refiere el concepto de constructivismo. El constructivismo es *"... una postura psicológica y filosófica que sostiene que los individuos forman y construyen gran*

⁴ Véase: Richmond, P.G., *Introducción a Piaget*, Editorial Fundamentos, Madrid, España, 1980, pp. 104 - 120.

.....

*parte de lo que aprenden y comprenden. Resalta las relaciones y situaciones a las que se ve sometido un individuo influyen directamente en la adquisición y perfeccionamiento de habilidades y conocimientos. Es decir, pone un acento importante en el contexto en que se da el aprendizaje".*⁵

Un supuesto básico del constructivismo, es que el individuo es un participante activo de su conocimiento. Esta idea básica está influyendo en la teoría y la investigación del aprendizaje, así como en la reflexión pedagógica sobre los programas, llevando a lo que se ha denominado *programas integrados*, en que los alumnos ven un tema desde diversos ángulos, teórica y prácticamente, discutiendo los distintos aspectos con el docente y expresando sus opiniones.

En el constructivismo, los profesores no enseñan en el sentido tradicional de la palabra, - parándose enfrente de la clase y explicando él solo cada tema -, sino que se hace énfasis en la observación, el acopio de datos, la generación y comprobación de hipótesis y el trabajo en equipo. Todo esto conlleva un papel más activo del alumno en su propio aprendizaje.

Derivada de esta concepción, se da la necesidad de comprender qué elementos culturales y sociales involucran los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje, para poder trabajar con ellos mediante estrategias que les permitan desarrollar su creatividad, y con ella, enfrentar con más herramientas la vida académica, laboral, social y afectiva.

Una idea básica dentro de la postura constructivista que hace énfasis en esta situación es el de cognición situada. El concepto de *cognición situada* se

⁵ Aznar Minguet, Pilar, *Teoría de la Educación, un enfoque constructivista*, Editorial Tirant lo Blanch. Valencia, España, 1999, pp 90 - 99.

.....

refiere a que el conocimiento se encuentra *localizado* en contextos físicos y sociales. Es decir, cualquier proceso cognoscitivo se considera en términos de la relación entre los individuos y la situación, no sólo como algo que ocurre dentro de la mente del aprendiz. Todo conocimiento se entiende sólo con relación al contexto (escuela, sitio de trabajo, hogar...) dentro del cual fue adquirido.⁶

En el caso específico de este ensayo, la cognición situada, da cuenta de un cierto margen de adquisición de conocimientos por parte de los niños que acuden a la primaria. Sus padres y familiares pertenecen a un mismo círculo social y cultural, generalmente migrantes de estados del interior de la República, con una añoranza por su tierra, el campo y quizá familia que se encuentra lejos. Los niños entonces, tienen dificultades en construir una identidad cultural propia. Cuentan con acceso a los medios de comunicación masiva, sobre todo a los programas televisivos, adquiriendo otro tipo de conocimientos que aquellos que asimilan en la escuela.

Por esta complejidad contextual, se hace necesaria la implementación de estrategias novedosas, que integren la complejidad de los conocimientos de los pequeños, permitiéndoles relacionarlos con lo que aprenden en el aula, creando la posibilidad de que este conocimiento les sea significativo, importante, valioso, y por lo tanto duradero.

Es por esta situación que se presenta la propuesta de integrar lo lúdico, las estrategias de juego, tanto en la adquisición de conocimientos específicos a las diversas asignaturas, como a la de habilidades de lenguaje y resolución de problemas, dentro de las cuales, la creatividad adquiere un lugar preponderante.

⁶ Ibidem.

.....

Otro concepto importante para el constructivismo, es el de *teorías implícitas*; este segundo concepto se refiere a las concepciones previas - *teorías implícitas*-, que la gente tiene sobre cómo aprender. Esto quiere decir por ejemplo que, si un estudiante piensa que *no nació* para las matemáticas, aprenderá menos que uno que piense que si se esfuerza más, obtendrá más conocimientos. Este concepto tiene muchas interpretaciones, pues los estudiantes tienen distintos pareceres sobre el aprendizaje en el aula. Muchas de las implicaciones de las teorías implícitas están siendo estudiadas por la psicología cognoscitiva.⁷

Nuevamente, el concepto se relaciona directamente con las condiciones de los alumnos de la primaria en que se desarrolló la actividad docente. Es preciso ayudar al alumno, sin que éste se de cuenta, a que construya una idea mejor de sí mismo, a la que en muchas ocasiones escucha en su casa y al interior de la familia. En este sentido, la estrategia del juego, como mundo autónomo es muy útil. Esta concepción será profundizada en el capítulo 2 de este ensayo.

1.4 LOS CONCEPTOS CONSTRUCTIVISTAS DE VIGOTSKY.

Como sustento principal, sin desdeñar los aportes de otros autores como Ausubel y Bruner, se considerarán los conceptos aportados por Vigotsky. Ello porque se relacionan con los dos elementos presentados anteriormente, y porque la estrategia lúdica se puede comprender mejor a la luz del concepto de *desarrollo proximal*.

⁷ Coll, C., *Constructivismo e intervención educativa*, Colección Magisterio, Buenos Aires, 1997, p. 3.

.....

Vygotsky fue un psicólogo e investigador social ruso que vivió en la primera mitad del siglo XX, cuando las teorías imperantes en el ámbito de la educación eran las conductistas de Pavlov y la de la *Gestalt*, de Kohler, que realizaban experimentos con perros y monos, respectivamente. Sin embargo, Vygotsky no aceptaba estas teorías, pues afirmaba que el ser humano tiene una capacidad de adaptar el medio a sus propios fines (*capacidad adaptativa*). Todos sus escritos y análisis hasta su temprana muerte, los dedicó a explicar la mediación social en el aprendizaje. Sus aportes han tenido impacto en diversas disciplinas tales como la educación, la filosofía y la lingüística.

Vygotsky no rechazaba la conciencia (como hicieron los conductistas) en términos del aprendizaje, ni descartaba la función del ambiente (como los introspectistas). Sus postulados buscaban una región intermedia que explicara y a la vez comprendiera, la influencia del entorno por sus efectos en la conciencia.⁸

Todos sus estudios giraron en torno a la interacción que en el aprendizaje se da entre los individuos y su entorno. Sin embargo, su afirmación más drástica y polémica fue que *todas las funciones mentales superiores se originan en el medio social*. Para él, el ejemplo más claro de la influencia del medio social, era el lenguaje. Porque, cómo sería posible la asimilación de cualquier conocimiento (así fuera el más básico) sin poder estructurarlo mentalmente por medio del lenguaje, siendo éste la más amplia de las convenciones sociales. Hay algunos teóricos que sostienen que esta afirmación es demasiado dura, pues existen algunas investigaciones que presentan indicios de que algunos conocimientos como el entender que *sumar*, adiciona, para los que no se requiere la asimilación del

.....

lenguaje. Pero más allá de esta polémica, es claro que la cultura de cada individuo es importante y es necesario tomarla en cuenta para explicar el proceso de aprendizaje.

Un concepto fundamental en las teorías de Vygotsky es el de *zona de desarrollo proximal*, que se refiere a la cantidad o monto de aprendizaje que es posible en las condiciones educativas apropiadas.

Cuando un estudiante o aprendiz está asimilando un conocimiento dado, existe un lapso en el que junto con su profesor, ejecutará las tareas en conjunto. El alumno desarrollará la parte más sencilla mientras observa y aprende de cómo el profesor desempeña las tareas que él no podría realizar dada la dificultad del nivel. La colaboración del profesor irá disminuyendo en tanto las habilidades y conocimientos del alumno se incrementen. Mientras se encuentren en ese proceso, existe una interacción entre ellos en los que el alumno incorpora sus propios conocimientos, realiza cuestionamientos y el profesor asimila lo que el alumno aporta, intentando hacer más flexible el procedimiento de aprendizaje.⁹

Las principales aplicaciones de las teorías de Vygotsky en la práctica de la educación y la docencia son:

A. ***El andamiaje educativo***; que se refiere a controlar los elementos de la tarea que están lejos de las capacidades del estudiante, de manera que pueda concentrarse en las que puede captar con rapidez. Es decir, que el profesor o tutor hace en un principio la mayor parte del trabajo, pero después comparte la responsabilidad con el alumno. Vygotsky no se refirió directamente a este

⁸ Ibidem.

⁹ Vygotsky, *Zona de desarrollo proximal, una nueva aproximación*, en: UPN, *El niño: Desarrollo y proceso de Construcción del Conocimiento*, UPN, México, 1994, pp 76 - 79.

.....

concepto, pero se encuentra implícito en el de *zona de desarrollo proximal*. Un ejemplo sería el de un profesor que pide a sus alumnos que realicen el reporte de una práctica de observación de las plantas en el jardín. Primero él les dará redactado un formulario en el que sólo tengan que registrar sus observaciones, ayudándoles a redactar las conclusiones. Pero poco a poco los alumnos realizarán sus propias hipótesis, objetivos, determinarán qué instrumentos es pertinente utilizar y finalmente, redactarán solos todo el reporte.

- B. **La enseñanza recíproca**; que se refiere al incremento del diálogo e interacción entre profesor y alumnos. En un principio, el profesor después de la exposición de algún tema guiará una especie de sesión de preguntas y respuestas, intentando que los alumnos aprendan a expresar correctamente sus dudas. Posteriormente los mismos alumnos serán capaces de realizar la exposición de algún tema enfrentando las preguntas de sus compañeros.
- C. **La colaboración entre compañeros**; es decir el trabajo en equipo, actividad colectiva, que permite utilizar en forma pedagógica las interacciones sociales compartidas.
- D. **El método del aprendiz**; cuyo aspecto crucial es que las lecciones se disponen en un contexto cultural particular. Esto es debido a que se pone a trabajar a *novatos* al lado de *expertos* en la realización de alguna actividad determinada. Así, adquieren un conocimiento compartido de procesos importantes y lo integran a lo que ya saben. Un ejemplo sería la *pasantía* de los médicos recién egresados o aún estudiantes en los hospitales. Primero atienden los casos más sencillos al tiempo que asisten a doctores experimentados en otro tipo de casos. En caso de una contingencia, pueden

.....

ocuparse de casos complejos. Y en ese procedimiento adquieren el total de los conocimientos requeridos para ejercer la medicina.

Todos estos conceptos son aplicables al diseño de estrategias lúdicas con niños de educación primaria, sobre todo si éstos se encuentran aún ávidos de ideas de convivencia, antes que de normas, como son los pequeños que cursan cuarto grado de primaria.

Más allá de la consideración prioritaria de estos conceptos aportados por Vigotsky, no se puede dejar de lado una importante definición que se deriva de sus trabajos y que posteriormente Ausubel desarrolla y que aquí es fundamental, sobre todo por su relación con el tema específico de este trabajo: el aprendizaje significativo.

1.6 EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Para la elaboración del concepto de aprendizaje significativo, la teoría constructivista considera que: *"... es necesario tomar en cuenta no sólo el contenido, que por lo general es lo único importante en el aprendizaje tradicional no significativo, sino también el funcionamiento de la persona considerada integralmente; las necesidades, los intereses, las inquietudes y los conflictos que la persona viva en ese momento o etapa de su vida..."*¹⁰

La educación es producto de múltiples factores y actores. Éstos acrecientan su importancia en la medida que se acercan al objeto de la misma, es decir, al estudiante. Por su parte, el aprendizaje significativo se relaciona fuertemente con

¹⁰ González Garza, A., *El enfoque centrado en la persona. Aplicaciones a la educación*, 2a. edición, Editorial Trillas, México, 1991, p. 71.

.....

el aprovechamiento escolar al facilitar la incorporación de información, la elaboración de conocimientos por parte de los estudiantes y el incremento de su capacidad para resolver situaciones conflictivas así como de valorar y disfrutar ecológicamente la vida.

Se considera entonces, aprendizaje significativo, no sólo aquel que descansa en la transmisión de ideas y conocimientos, sino aquel que cada estudiante va construyendo de forma activa y conforme a las interacciones significativas que tienen que ver con sus conceptos previos, ideas y sentimientos. El principal teórico de este concepto es Ausubel, quien desarrolló todas sus investigaciones dentro de una orientación cognitiva, promoviendo una educación más activa, participativa y que represente un aprendizaje sólido en los estudiantes.¹¹

1.7 ¿CÓMO SE CONSIDERAN LOS ELEMENTOS CONSTRUCTIVISTAS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA?

En el Plan Y Programa De Estudio Para Educación Primaria, publicado en 1993 y emanado del proceso de la modernización educativa desarrollado durante los primeros años de la década de 1990, se hace referencia al cambio de la educación básica, fortaleciendo los contenidos básicos, para asegurar que los niños:

- a) Desarrollen habilidades intelectuales.
- b) Se acerquen al conocimiento de la naturaleza.
- c) Se formen éticamente.

¹¹ SEP, *Implicaciones educativas de seis teorías pedagógicas*, Cuadernos Pedagógicos, Enero - Marzo, 1998.

.....

d) Desarrollen actitudes favorables al arte y al deporte.

Es decir, se promueve una formación integral y global, que permita, precisamente, que el conocimiento adquirido se relacione con el contexto individual del alumno y le sea significativo.

" Uno de los propósitos centrales del plan y los programas de estudio es estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente...se ha procurado que en todo momento la adquisición de conocimientos esté relacionada con el ejercicio de habilidades de ejercicio y reflexión".¹²

De esta forma se pueden relacionar las posturas institucionales, que fomentan el aprendizaje significativo y las teorías constructivistas, con el contexto y necesidades propias de los alumnos en el planteamiento de estrategias creativas y lúdicas, para facilitar los procesos que el mismo plan de estudios promueve.

.....

CAPÍTULO 2. LAS CARACTERÍSTICAS DE **LA CREATIVIDAD INFANTIL.**

2.1 INTRODUCCIÓN AL CAPÍTULO.

En el capítulo anterior, se delinearon los conceptos y categorías que se utilizarán a lo largo de este trabajo, partiendo de factores contextuales y teóricos. A partir de este momento, se profundizarán en los contenidos esenciales de esta investigación, que son la creatividad y el juego como estrategia de aprendizaje significativo. En este capítulo en particular, se ahondará en el concepto de *creatividad*, para posteriormente relacionarlo con el de juego y estrategias lúdicas, todo ello dentro del marco teórico que representa el constructivismo, tal como fue abordado en el capítulo anterior.

Dentro del concepto de creatividad, se abordarán tres aspectos. En un primer lugar, el fisiológico, comprendiendo como se origina en el sistema nervioso central de los seres humanos, y cómo se relaciona esta actividad orgánica con los conceptos psicopedagógicos de pensamiento vertical y lateral. Posteriormente, se relacionarán algunos elementos de la concepción de creatividad con el conocimiento y el aprendizaje significativo.

Por último, se abordará la creatividad desde un punto de vista social, pues como educadores, resulta imposible soslayar lo social como elemento fundamental en el proceso de enseñanza - aprendizaje, retomando el funcionamiento de la creatividad como habilidad y actitud.

¹² SEP, *Plan y Programas de Estudio - Educación Básica, Primaria*, SEP, México, 1993, p. 13.

.....

2.2 PENSAMIENTO VERTICAL Y PENSAMIENTO LATERAL.

En esta primera parte del capítulo que se dedicará a definir el concepto e implicaciones de la creatividad, se utilizarán las visiones de la psicología, retomando la investigación fundamental en esta área de Edward De Bono y otros psicólogos que retomaron sus conceptos, así como explicando los fundamentos psicobiológicos de la creatividad.

2.1.1 PENSAMIENTO CONVERGENTE Y DIVERGENTE.

Al hablar sobre creatividad, se deben tener en cuenta los distintos tipos de pensamiento. Guilford, en 1951 ¹³, clasificó el pensamiento productivo en dos clases: *convergente* y *divergente*. El pensamiento *convergente* se mueve buscando una respuesta determinada o convencional, y encuentra una solución única a los problemas que por lo general suelen ser familiares o conocidos para quien los enfrenta. Otros autores lo llaman lógico, convencional, racional o vertical.

El pensamiento *divergente* en cambio se mueve en varias direcciones en busca de la mejor solución para resolver problemas. Siempre que enfrenta un problema, lo considera y enfrenta como un problema nuevo. Aquellos que considera extraños, es decir, no tiene patrones de resolución para ellos, los enfrenta de la misma forma, pudiéndose así dar una vasta cantidad de resoluciones *apropiadas* más que una única *correcta*. Ese tipo de pensamiento

¹³ Citado por: Rodríguez Estrada, Mario, en *Psicología de la Creatividad*, Editorial Pax México, México, 1995, p. 37.

.....

tiende más al concepto de creatividad y ha sido llamado por De Bono ¹⁴ pensamiento lateral, como se verá un poco más adelante.

2.1.2 PENSAMIENTO HOLÍSTICO

Holismo es la palabra que describe la tendencia de la naturaleza a crear conjuntos mediante la *ordenación* o *agrupación* de muchas unidades. Las realidades básicas naturales son conductos irreductibles que no es posible separar para analizarlos según sus componentes sin perder su cualidad *holística*. El pensamiento holístico percibe las cosas en su conjunto y no analiza sus partes. Ve el bosque más que los árboles.¹⁵

Este tipo de pensamiento es muy importante para el desarrollo de la creatividad pues permite a distintos actores sociales ser capaces de apreciar el *todo*. El profesor, por ejemplo, observa la labor de todo el grupo, el alumno, sólo la propia. El trabajo en equipo se comprende como un concepto holístico. En un buen equipo el todo se prioriza sobre las partes.

2.1.3 PENSAMIENTO LATERAL Y VERTICAL.

El psicólogo Edward De Bono, uno de los más importantes investigadores sobre la creatividad, destacó en 1970 el término *Pensamiento Lateral* para diferenciarlo del pensamiento lógico que él definía como vertical. De Bono encuentra en el pensamiento lógico (que se caracteriza por ser hipotético

¹⁴ De Bono, Edward, *El texto de la sabiduría de Edward De Bono: Pautas y Herramientas para aprender a Pensar*, Editorial Norma, Bogotá, 1997, citado por Mentruyt, Otilia, Op. Cit.

¹⁵ Mentruyt, Otilia, *Creatividad e Inteligencia*, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 1997, p. 77.

.....

deductivo) una gran frontera o muralla para las posibilidades de buscar soluciones a problemas nuevos que requieran nuevas ideas.

"La mente tiende a crear modelos fijos de conceptos, lo que limitará el uso de la nueva información disponible a menos que se disponga de algún medio de reestructurar los modelos ya existentes, actualizándolos objetivamente con nuevos datos" ¹⁶

El pensamiento lateral actúa sacando las ideas más perennes en la mente del individuo, estimulando las más novedosas y ello lo realiza mediante *la perspicacia, la creatividad y el ingenio*, procesos mentales con los que está íntimamente unido. En lugar de esperar que estas tres características se manifiesten de manera espontánea, De Bono propone el uso del pensamiento lateral de manera consciente y deliberada, como una técnica.¹⁷ Para ello propone que se identifiquen aspectos tan relevante como:

a) TIPOS DE PROBLEMAS

De Bono clasifica los problemas en tres categorías:

- Problemas que requieren para su solución más información de la que se posee, sabiendo que tal información puede conseguirse por algún medio.
- Problemas que no requieren más información. Son los problemas que necesitan una reordenación o reestructuración de la información disponible.
- Problemas en los que lo característico es el no reconocimiento de la existencia del problema. En estos casos lo importante es darse cuenta de

¹⁶ De Bono, E, *El pensamiento Lateral*, Paidós, Barcelona, 1993, p. 79.

¹⁷ Mentruyt, Otilia, *Ibidem*.

que existe un problema, reconocer que podemos solucionarlo y definir esta posibilidad como problema concreto.

El primer tipo de problemas puede resolverse mediante el uso del pensamiento vertical, mientras que los otros dos requieren del empleo del pensamiento lateral.

El pensamiento *vertical* o *lógico* se caracteriza por el *análisis* y el *razonamiento*. La información se usa con su valor intrínseco para llegar a una solución mediante su inclusión en modelos existentes.

El pensamiento *lateral* es *libre* y *asociativo*. La información se usa no como fin sino como medio para provocar una elaboración y separación de los modelos y su consiguiente reestructuración en nuevas ideas.

Diferencias

PENSAMIENTO VERTICAL	PENSAMIENTO LATERAL
Es selectivo.	Es creador.
Lo fundamental para este tipo de pensamiento es la lógica.	Lo esencial es la efectividad en el resultado, no en el proceso.
Se mueve en una dirección determinada.	Se mueve para crear una dirección y deambula sin rumbo.
Es analítico, explica e interpreta.	Es provocador.
Sigue la secuencia de las ideas.	Puede efectuar saltos.
Se desecha toda idea que no tenga una base sólida.	Valen todas las ideas.
Cada paso ha de ser correcto.	No es preciso que los pasos sean

	correctos.
Se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones.	No se rechaza ningún camino.
Se excluye lo que no parece estar relacionado con el tema.	Se explora incluso lo que parece completamente ajeno al tema.
Se crean categorías, clasificaciones y etiquetas y son fijas.	Tienden a no crearse y si se crean son permeables y mutables.
Sigue los caminos más evidentes.	Sigue los caminos menos evidentes.
Es un proceso finito: se piensa para llegar a una solución.	Es un proceso probabilístico; no siempre se llega a una solución, pero tiene más probabilidades de llegar a una solución óptima.
Importa la calidad de las ideas.	Importa la cantidad.
Es necesario para enjuiciar ideas para aplicarlas	Es necesario únicamente generar ideas

18

b) EL CAMBIO DE ESQUEMAS.

El cerebro cuenta con un complejo sistema mecánico - químico para crear esquemas. Éste, permite extraer sentido del mundo y hacer más fácil la vida. Sin este sistema la vida sería imposible. El principal objetivo del cerebro es ser brillantemente *no creativo*. Y así debe ser, pero de vez en cuando se necesita

¹⁸ Datos para la elaboración del cuadro retomados de: Amestoy de Sánchez, M, *Desarrollo de las habilidades del Pensamiento, Creatividad, Guía del Instructor*, Trillas - ITESM, México, 1991.

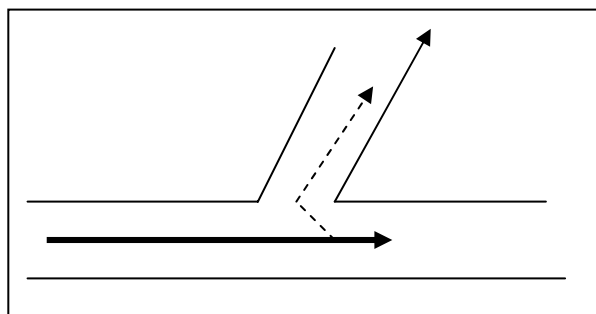
.....

cambiar de esquema. Esto es difícil porque no se tienen mecanismos físicos para hacerlo.

La mayoría de los grandes descubrimientos se han producido mediante la observación casual, el accidente o el error. *En términos mentales los mecanismos para el cambio de esquemas son el error, el accidente y el humor.*

De manera particular, el humor tiene una intervención dentro del proceso de creatividad. Es sorprendente la poca atención que la gente presta al sentido del humor. La mayoría de los científicos en el área humanística (filósofos, psicólogos y teóricos de las relaciones humanas) no se ocupan de él, siendo que, probablemente, el humor sea una de las características más significativas y distintivas de la mente humana. Ningún animal tiene sentido del humor. Este dice con claridad cómo funciona el razonamiento. La razón dice poco y se pueden idear fórmulas de razonamiento con piedritas, cuentas, ábacos o con ruedas dentadas o con la electrónica, pero el sentido del humor sólo puede producirse en un sistema de esquematización autoorganizado, del tipo que se encuentra en las percepciones humanas.

El humor implica escapar de un esquema para adaptarse a otro. Más abajo (Esquema "A"), se puede observar una vía o esquema grande y una vía lateral. Una característica de los sistemas de esquematización es que mientras el movimiento se da por la vía principal, la lateral es, por el momento inaccesible. De modo que el movimiento se desarrolla natural y velozmente por la vía principal.



Esquema "A".

.....

En los juegos de palabras (chistes), el doble significado de una palabra se usa como mecanismo para cambiar de esquema y obliga a la mente a dirigirse por la vía lateral. El humor siempre implica sorpresa para que sea efectivo. Se hace necesario modificar los esquemas y salir de la estructura lógica y rígida del pensamiento vertical. Por eso, el humor es, sin duda, una de las características de las personas creativas.¹⁹

Como ejemplo, se puede considerar el siguiente chiste:

Hay una señora parada en la vereda acariciando un gato. Se para una niña y le pregunta:

- ¿araña?
- No. Gato.

Aquí se utiliza el doble significado de la palabra.

Otro ejemplo puede ser el siguiente chiste:

Un elemento del personal del tren, entró en el compartimiento del tres pidiendo los pasajes. El joven empezó a buscar en sus bolsillos frenéticamente su boleto: revisó los bolsillos del pantalón, de la chaqueta, el portaequipajes, el portafolio, en fin, en todas partes. Después de un rato, el guarda se apiada de él y saca el billete de la boca del joven donde había estado todo el tiempo.

¹⁹ Ibid, p. 88.

.....

Aquí el mecanismo consiste en llevar la narración a un punto casi irracional para de pronto volver al principio, y comprender la situación desde otro punto de vista.²⁰

El cambio de esquema que se observa en el humor es exactamente el mismo proceso que se da en la percepción *retrospectiva* (cuando se usa la expresión "*me di cuenta de...*") y en la intuición. Se da un salto de un esquema a otro nuevo y cuando se hace, parece que es razonable y obvio, pero hasta ese momento sencillamente no se encontraba.

En la percepción retrospectiva cualquier idea creativa tiene que ser lógica pues de otro modo no sería válida. El error que se suele cometer es suponer que ya que es lógica, la lógica hubiera sido el mejor camino para hallarla. En realidad sólo se percibe la lógica una vez hallada. El pensamiento lateral hace que se pueda pasar de un esquema a otro sin esperar el accidente, de manera deliberada.

2.1.4 EL PENSAMIENTO LATERAL Y EL VERTICAL COMO COMPLEMENTARIOS

Puede parecer que el cultivo y el uso del pensamiento lateral se hace en detrimento del pensamiento lógico. No es así. "*Ambos procesos son complementarios no antagónicos. El pensamiento lateral es útil para generar ideas y nuevos modos de ver las cosas y el pensamiento vertical es necesario para su subsiguiente enjuiciamiento y su puesta en práctica*"²¹. El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical al poner a su disposición un gran

²⁰ Mentruyt, Otilia, Op.Cit, p. 15.

²¹ Lowenfeld, V, *Desarrollo de la capacidad creadora*, Kapeluz, Buenos Aires, 1989, p. 67.

.....

número de ideas de las que aquél puede seleccionar las más adecuadas. El pensamiento lateral es útil sólo en la fase creadora de las ideas y de los nuevos enfoques de problemas y situaciones. Su selección y elaboración final corresponden al pensamiento vertical.

El pensamiento vertical es de utilidad constante mientras que el pensamiento lateral es necesario sólo en ocasiones en las cuales el pensamiento vertical no constituye el mejor mecanismo.

LA INTELIGENCIA: DIFERENTES TEORÍAS Y DEFINICIONES.

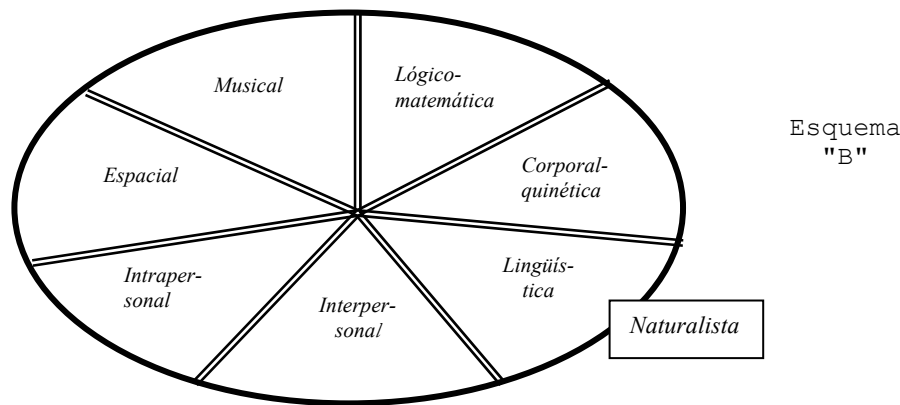
En 1904 el Ministerio de Instrucción Pública de Francia pidió al Psicólogo francés Alfred Binet y a un grupo de colegas suyos que desarrollaran un modo de determinar cuáles alumnos de la escuela primaria corrían el riesgo de fracasar para que estos alumnos recibieran una atención compensatoria. De sus esfuerzos nacieron las primeras pruebas de inteligencia. Importadas a los Estados Unidos varios años después las pruebas se difundieron ampliamente así como la idea de que existía algo llamado *inteligencia* que podía medirse de manera objetiva y reducirse a un número o puntaje llamado cociente intelectual (CI o IQ).

Desde entonces se ha definido la inteligencia en términos de "... *habilidad para resolver problemas* "²². Esta definición tan general ha ido evolucionando y cambiando, sobre todo en las últimas décadas. Ya no se considera únicamente la inteligencia en términos de pensamiento vertical.

²² Cohen, J, *Procesos del Pensamiento*, Editorial Trillas, México, 1990, p. 101.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Casi 80 años después, un psicólogo de Harvard llamado Howard Gardner señaló que la cultura occidental había definido la inteligencia de manera muy estrecha y propuso en su libro *Estructuras de la mente* la existencia de por lo menos siete inteligencias básicas²³, situación que se amplió a ocho tipos de inteligencias casi una década después.



- Inteligencia lingüística: La capacidad de usar las palabras de modo efectivo (ya sea hablando, escribiendo, o de alguna otra forma.) Incluye la habilidad de manipular la sintaxis o estructura del lenguaje, la fonética o los sonidos del lenguaje, la semántica o significados del lenguaje y la división pragmática o los usos prácticos.
- Inteligencia lógico-matemática: La capacidad de usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente (pensamiento vertical)

²³ Citado por: Cohen, J, Op. Cit, p. 109.

-
- Inteligencia espacial: La habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones (decorador, artistas...)
 - Inteligencia corporal - quinética: La capacidad para usar el cuerpo para expresar ideas y sentimientos y facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas.
 - Inteligencia musical: La capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales.
 - Inteligencia interpersonal: la capacidad de percibir y establecer distinciones entre los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas.
 - Inteligencia intrapersonal: El conocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento.
 - Inteligencia naturalista: El conocimiento del mundo viviente, la relación del hombre con el medio para adaptar formas de conservación o a partir de ese conocimiento.

De acuerdo a Cohen, otros autores mencionan otras inteligencias, elevando su número a 8, 9 o más. Así aparecen inteligencias referidas a la naturaleza, la sexualidad, el humor o la intuición.

Más allá de la descripción de las inteligencias y de sus fundamentos teóricos hay ciertos aspectos que conviene destacar:

1. Cada persona posee varios tipos de inteligencias.

-
2. La mayoría de las personas puede desarrollar cada inteligencia hasta un nivel adecuado de competencia.
 3. Las inteligencias por lo general trabajan juntas de manera compleja, o sea, siempre interactúan entre sí y para realizar la mayoría de las tareas se precisan todas las inteligencias aunque en niveles diferentes.
 4. Hay muchas maneras de ser inteligentes en cada categoría.

Al asumir esta perspectiva más amplia y pragmática el concepto de inteligencia empezó a perder su mística y se convirtió en un concepto funcional que podía verse y evaluarse de distintas maneras en las personas. En realidad pueden mencionarse más inteligencias, tantas como habilidades puedan encontrarse, pero se corre el riesgo de terminar haciendo una complicada elaboración intelectual pasando todo por el pensamiento y la clasificación.

Muchas experiencias se están haciendo en este campo en el área educativa y todas ayudan, sin duda, a elevar el porcentaje de creatividad y seguridad en los alumnos por contraposición al modo de estudio tradicional.

INTELIGENCIA EMOCIONAL.

Una parte importante dentro de los procesos mentales creativos la conforma la inteligencia emocional. Ésta se compone de los siguientes elementos, de acuerdo a lo manejado por Mentruyt y otros autores.

1. El sujeto debe conocer y manejar su propia motivación
2. Se propicia el reconocimiento de las emociones subjetivas.
3. Ser capaz de enfrentar y manejar relaciones y emociones ajenas.

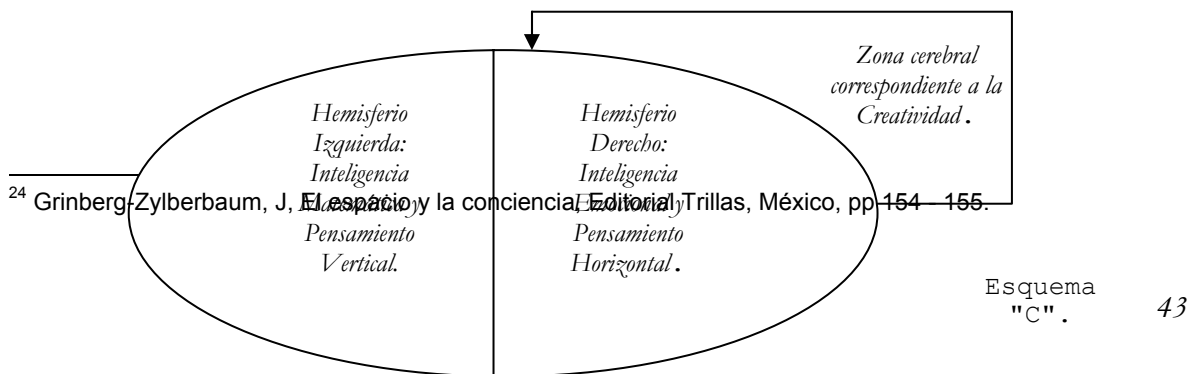
En realidad, quien posee inteligencia emocional, se encamina mejor hacia una resolución efectiva de problemas, porque puede lograr que los demás suplanc las carencias que tenga en otras ramas de la inteligencia.

2.1.5 LOS HEMISFERIOS CEREBRALES Y SU RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD.

Hasta este momento, haciendo una aproximación al concepto de creatividad, se ha definido como un acto de darse cuenta, en el que intervienen componentes actitudinales, sociales y afectivos entre otros. Sin embargo, también participan procesos fisiológicos.

La creatividad tiene un fundamento fisiológico que le explica y, al parecer, está ubicada en el hemisferio derecho. La explicación supone que una de las posibles bases fisiológicas de la creatividad es el *"desarrollo de niveles jerárquicos de inclusión, asociados con la actividad de circuitos de convergencia. Además, se postula que la creatividad, en alguna medida, se relaciona con la comunicación entre los dos hemisferios"*²⁴

Los dos hemisferios cerebrales se corresponden con las distintas formas de pensamiento enunciadas hasta ahora: el hemisferio izquierdo al pensamiento vertical, la inteligencia matemática y espacial. Por otro lado, el hemisferio derecho se corresponde con la inteligencia emocional, el pensamiento horizontal y por ende, la creatividad. Para verlo gráficamente, se puede observar el Esquema "C":



.....

Por lo tanto, son muy diversas las aproximaciones epistemológicas y prácticas para estudiar a la creatividad. Uno de los problemas más comunes a la psicología y a la educación es el desarrollo de las habilidades, en este caso, habilidades creativas que contribuyan al desarrollo cognoscitivo del desarrollo del ser humano.

2.2 CREATIVIDAD Y CONOCIMIENTO SIGNIFICATIVO.

El problema de la creatividad probablemente sea de orden epistemológico. Sin embargo existen aproximaciones a su estudio, que la abordan desde diversas perspectivas; por ejemplo, se ha considerado la creatividad como una característica de la persona, como un proceso, pero la más generalizada, es la que la ha considerado como *sinónimo de una capacidad extraordinaria de resolución de problemas.*²⁵ En este sentido, se han planteado estrategias específicas para proporcionar herramientas que ayuden a la solución creativa de problemas. Un problema es una situación en la que se intenta alcanzar un objetivo y se hace necesario encontrar un medio para conseguirlo. Este objetivo no se puede alcanzar con el repertorio comportamental actual del organismo, pues éste debe de crear nuevas acciones.

Es probable que para resolver un problema se tenga que hacer una adecuada representación de éste. La *representación de un problema* consiste esencialmente en la interpretación o comprensión que del mismo realiza la persona que tiene que resolverlo.

.....

El proceso de resolver problemas puede enfrentar obstáculos importantes. Dentro de los obstáculos más comunes destacan:

- La incapacidad de cambiar las respuestas estereotipadas.
- La incapacidad de adaptar las formas de percepción.
- La excesiva familiaridad con un asunto también puede frenar la creatividad.
- Bloqueos sociales o culturales.
- Bloqueos emocionales.²⁶

Aquí cabe destacar que creatividad y solución de problemas no son sinónimos. La sola visión de un problema ya es un acto creativo. En cambio su solución puede ser producto de habilidades técnicas. El ver el problema significa integrar, ver, asociar donde otros no han visto. En este acto de darse cuenta, intervienen componentes actitudinales, sociales y afectivos entre otros. Por ello se habló de una interdisciplinariedad en la comprensión de la creatividad.

2.3 LA CREATIVIDAD COMO HABILIDAD Y ACTITUD.

Para comprender el papel de la creatividad como habilidad y actitud, son útiles las cuatro dimensiones de análisis o condiciones de la creatividad propuestas por Aluni y Penagos:

- a) la creatividad como creación de problemas,
- b) como un evento integrador,
- c) como un fenómeno múltiple,
- d) como un evento de aprendizaje.²⁷

²⁵ Aluni, Rafael, Penagos, Julio César, *Investigación sobre procesos creativos*, en *Revista de Psicología*, Universidad de las Américas, Puebla, 2002, número especial sobre Creatividad, p. 18.

.....

Es un hecho ampliamente establecido que la creatividad es una variable que puede ser identificada como un proceso, como un producto, o como una característica de la personalidad. También es un hecho que existe un buen número de herramientas, técnicas o estrategias cuyos autores afirman que desarrollan la creatividad. Sin embargo, no es posible encontrar, en el ambiente cotidiano, elementos relacionados con la creatividad que sean producto de los procedimientos que afirman incrementar la creatividad, es decir, productos que sean efectos de la utilización explícita de técnicas.

Es cierto que de no se puede negar la efectividad de tales procedimientos y que, por el contrario, sí hay evidencias que demuestran la veracidad de las afirmaciones. El cuestionamiento no se centra en poner en duda la validez de lo anterior sino en preguntarse sobre las condiciones que pueden facilitar el impacto de las técnicas de desarrollo de la creatividad.

a. Condición Primera: Crear problemas.

La capacidad o habilidad de plantear, identificar o proponer problemas es condición necesario de la creatividad. Este enfoque no es nuevo, ya ha sido considerado por varios autores, sin embargo no aparece, al menos explícitamente , en las herramientas de ayuda para incrementar la creatividad.

La mayoría de las técnicas están centradas en proponer estrategias para resolver problemas, no para plantearlos. Esto condiciona a ser creativos en las respuestas, es decir, en la parte final, no en el origen. Es como si el método científico estuviera centrado únicamente en los procedimientos de observación.

²⁶ Ibid, p. 25.

.....

Lo original tiene preguntas originales: se plantean problemas en donde nadie los había planteado. Podría afirmarse que hay preguntas que no son originales y que obtuvieron respuestas originales. Es posible que la pregunta general no sea original, pero la forma de redefinirla, de enfocarla, de replantearla es lo que puede permitir la respuesta nueva.

b. Condición Segunda: Creatividad es Integral

La creatividad es un proceso, una característica de la personalidad y un producto. Las personas que hacen cosas creativas (productos) hicieron con determinados procedimientos (procesos) y actuaron de determinada manera (características de personalidad). El problema aquí es que al parecer no hay elementos comunes en todos los creativos. Sin embargo sí hay algunos elementos comunes, como la forma de aproximarse al problema. La persistencia, la tenacidad es sin duda otro factor común en la creatividad. A lo anterior también puede llamársele motivación o cualquier término que hable de una fuerza constante que obligue a actuar hacia el cumplimiento de un objetivo. La fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad, son también elementos insoslayables. También están presentes la incubación, la iluminación, la evaluación.

Las técnicas deben fortalecer integralmente la creatividad. En otras palabras, al pretender desarrollar la creatividad es necesario considerar que ésta, la creatividad, no es un elemento aislado, sino que hábitos, creencias, destrezas y el entorno social, entre muchas cosas, están interviniendo en lo que se denomina

²⁷ Aluni y Penagos, *Preguntas más frecuentes sobre creatividad*, en *Revista Psicología*, Op. Cit, p. 20 - 30.

.....

creatividad. Por ello, se debe comprender la creatividad como medio y como fin de un aprendizaje significativo, tal como éste se definió en el capítulo anterior.

c. Condición Tercera: Creatividad Múltiple.

Se es creativo en donde se puede ser creativo. No es lo mismo un problema en las matemáticas que uno en ciencias naturales. Las formas de enfocar la atención son diferentes. Para comprender esta diferencia, pero a la vez similitud de la creatividad en la resolución de diversos problemas, como proponen Aluni y Penagos, sea útil atender a los postulados de Gardner.²⁸ El propósito principal al indicar la condición en referencia es indicar la necesidad de poner especial atención a las diferencias individuales y a las necesidades personales al momento de implementar las estrategias de desarrollo de la creatividad. Otro elemento fundamental de esta condición es el énfasis en las áreas fuertes o en las habilidades naturales de la persona, incorporando en las estrategias procedimientos que potencien estas habilidades a partir del conocimiento de los procesos que las regulan.

d. Condición Cuarta: Aproximaciones Sucesivas.

Los organismos tienden a incrementar las conductas que les son premiadas, a no hacer conductas para las cuales no reciben premios y a presentar conductas de evitación de lo doloroso. Incorporar esto a un programa de desarrollo de la creatividad significaría que los programas estarían hechos bajo el

²⁸ Gardner, Op. Cit, p. 90.

.....

principio de aproximaciones sucesivas, en donde se afirma que se avanza a pequeños pasos y cada paso es reforzado (premiado) evitando dar el paso siguiente sin tener éxito constante en el paso previo.

Estas condiciones delinear apenas el principio de un programa de implementación de enseñanza de la creatividad como habilidad, como actitud y como forma de resolución de problemas.

Por ello, se pretende particularizar este concepto en su relación con el de estrategia lúdica, cuestión que será desglosada en el capítulo 3 de este ensayo.

.....

Capítulo 3. El juego como estrategia de enseñanza - aprendizaje para fomentar el desarrollo de la creatividad infantil en niños de 9 a 10 años.

Hasta este momento se han revisado las características de los pequeños en el rango de edad de entre 9 y 10 años de edad, el concepto de aprendizaje significativo y las aristas de la definición de creatividad como un proceso que puede formar parte activa de un aprendizaje significativo.

Después de esa revisión, un tanto teórica, en este capítulo se concretará el conjunto de los elementos vistos en la idea del juego y la estrategia lúdica como disparador de la creatividad y por ende de un aprendizaje significativo en niños que cursan cuarto grado de educación primaria. Al finalizar este aterrizaje, se plantearán las propuestas específicas de aplicación de todos los conceptos analizados.

3.1 Concepto de juego y estrategia lúdica.

Existen en el ámbito pedagógico diversas definiciones de *juego*. Las diferencias en estos puntos de vista, parten de los variados enfoques que los autores utilizan para abordar el concepto. Para algunos autores, el juego no pasa de ser una actividad de entretenimiento, siendo que para otros, es una posibilidad de comprender nuevas formas de comportamiento, aprender, y liberar tensiones y distintas problemáticas.

.....

Elmira Rivera²⁹ compila las siguientes definiciones, que sirven para conformar un marco de referencia:

- Decroly: *El juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.*
- Charlotte Bühler: *El juego es un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que podemos decir que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida.*
- Eduardo Claparede: *El juego puede ser una etapa indispensable para la adquisición del trabajo. Y la observación demuestra que lo es, en efecto. No hay por lo demás, entre el sujeto y el trabajo la oposición radical que supone la pedagogía tradicional. Este autor sustenta una concepción funcional, lúdica, individualizadora y social de la educación.*

Otro concepto interesante es el que maneja Hilda Cañeque, que menciona que el juego es: *"...aquel conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación, logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía. Esta conducta, para su realización necesita el más alto grado de libertad interna y externa, con respecto a la persona o grupo que la ejecute".*³⁰

De todas estas definiciones, se pueden extraer ciertos puntos para obtener una definición que sea acorde a los objetivos de esta investigación. De tal forma,

²⁹ Rivera Montuy, Elmira, *El juego en el niño de Edad Preescolar*, Tesis de Licenciatura en Educación Preescolar, UPN, México, 1983, p. 1 - 5.

.....

se puede decir que el juego es una actividad, eminentemente divertida, que sirve como una herramienta de liberación y aprendizaje, cuenta con sus propias reglas internas, como si se tratara de un mundo aparte, y por lo tanto para funcionar, requiere de una ausencia casi total de normatividad y exigencias externas.

Ahora bien, el juego, como todas las actividades que desarrolla el ser humano, cuenta con características específicas, que caracterizan al conjunto de las actividades lúdicas que el ser humano desarrolla a lo largo de su vida. Es pertinente aclarar que la palabra *lúdico* sirve para hacer referencia a todas aquellas actividades humanas en que el juego participa y que sirven como herramienta de diversión, aunque su espectro de utilidad dentro del mismo ser humano sean mucho más amplias que el simple entretenimiento.

La misma Elmira Rivera ³¹ enuncia ciertas características que pueden dar cuenta del proceso lúdico:

- El juego se ajusta a una pauta de desarrollo, es decir, se corresponde con las características de la etapa de desarrollo y edad de la persona que juega.
- El juego es influido por la tradición, es decir, como otros procesos cognitivos mediante los cuales los niños y las personas en general aprenden y asimilan experiencias y conocimientos, puede verse nutrido por la imitación.
- El juego se relaciona más con lo físico en las etapas más tempranas del desarrollo infantil, posteriormente el abanico de posibilidades lúdicas se abre, aunque no abandona del todo el juego físico.

³⁰ Cañeque, Hilda, *Juego y Vida*, Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 1991, p. 25.

³¹ Rivera, Op. Cit, p. 3 - 5.

.....

Por otro lado, se tiene el concepto constructivista manejado por Vigotski, quien define al juego como “...una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles que son complementarios del propio”.³² Vigotski se ocupa más que nada del juego simbólico, señalando la sustitución de objetos que realiza el niño al jugar, cobrando estos objetos un significado particular dentro del juego, contribuyendo al desarrollo específico de la capacidad simbólica.

Esta concepción de Vigotski introduce un elemento fundamental en la concepción del juego, que es su independencia simbólica y significativa respecto al mundo *externo*. Esta permanencia ajena al mundo cotidiano, es lo que abre al juego como herramienta de aprendizaje, pues permite dentro de sí la existencia de una seriedad, que de otra forma molestaría en sobremanera al niño. “*Esta seriedad del juego infantil, implica una desvinculación del ambiente real. (...) El juego constituye así un mundo aparte: es un universo distinto.*”³³

Ahora bien, una vez definido lo que es el juego, y la actividad lúdica en general, (toda aquella que tiene que ver con el juego y la diversión) es necesario profundizar en la tipología que se ha desarrollado en torno al juego, para precisar en cual de estos distintos tipos de actividad se cierne aquella desarrollada por los niños del rango de edad seleccionada.

³² Delval, J, *El juego*, en *El desarrollo humano*, Madrid, Siglo XXI, 1994, consultado en: *El juego* (antología), Universidad Pedagógica Nacional, México, 1995, p.15.

³³ *Ibidem*.

.....

3.2 Los tipos de juego.

El juego es una actividad muy particular que tiene su finalidad última dentro de sí misma. Por ello se afirma que dentro del juego, el sujeto no intenta adaptarse a la realidad, sino de recrearla. Juan Delval,³⁴ propone la siguiente clasificación o tipología del juego:

Los tipos de juego.

<p><i>JUEGO DE EJERCICIO. Período sensorio – motor.</i></p>	<p>Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo, pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio motrices se convierten así, en juego. El simbolismo está aún ausente. Es un juego de carácter individual aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el cu-cú, las palmas, y aserrín - aserrán</p>
<p><i>JUEGO SIMBÓLICO. Dominante entre los dos-tres y seis-siete años.</i></p>	<p>Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad.</p>

³⁴ Ibid, p. 26.

Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles de las actividades sociales que lo rodean y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está cotidianamente sometido, en el juego se somete a sus deseos y necesidades

JUEGOS DE REGLAS. De los seis años a la adolescencia

De carácter social, se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente hay un equipo o individuo que gana. Esto le obliga a situarse en el punto de vista del otro, para tratar de anticiparse y no dejar que gane, y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importantes para el desarrollo social y para la superación de egocentrismos

Fuente (cita textual) : Delval, J, *El juego*, en *El desarrollo humano*, Madrid, Siglo XXI, 1994, consultado en: *El juego* (antología), Universidad Pedagógica Nacional, México, 1995, p. 26.

En el rango de edad de niños que se seleccionó como objeto de estudio en este trabajo, los pequeños se encuentran en la fase de juegos de reglas, mismos que son aquellos que debido al impulso que proporciona el hecho de *ganar*, dan un mayor impulso al desarrollo del pensamiento creativo, tal y como éste fue descrito en el capítulo anterior.

El juego de reglas aparece tardíamente en el ser humano (más allá de los siete años), y permanece residualmente en su actividad a lo largo de toda su vida.

.....

Esta situación, de acuerdo a Jean Piaget ³⁵ se debe a que el juego de reglas es el juego del *individuo socializado*. Ello porque en la regla del juego, que jamás aparece de forma espontánea, siempre existe una *otredad* forzosa. Es decir, siempre hay al menos un sujeto más que está involucrado.

En cuanto a las reglas que forman parte de estos juegos colectivos y sociales, se pueden distinguir dos tipos:

- ◇ Reglas transmitidas.- son reglas institucionales, inspiradas en los adultos mayores, o en situaciones previamente observadas.
- ◇ Reglas espontáneas.- proceden de la socialización, que generalmente se remite a relaciones entre iguales y contemporáneos.

Estas reglas al existir socialmente, son las que permiten a los juegos de reglas perdurar más allá de la infancia, pues permanecen como una forma de enfrentar la realidad social, que de alguna forma u otra, está siempre dotada de reglas.

Además, este tipo de juegos, motivan al niño a forzarse en pensar lo que piensa el otro, el competidor, el compañero; a imaginar la salida más rápida al problema planteado por el juego. Todo ello, va generando en el niño el uso de ese *atajo* representado por el pensamiento creativo. Pero antes de profundizar en esta relación es necesario revisar un poco más, desde la teoría pedagógica (constructivista y cognoscitivista), el juego, para posteriormente tomar estas herramientas y volcarlas en una propuesta específica.

³⁵ Piaget, Jean, *La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje*, en: *La formación del símbolo en el niño*, consultado en: *El juego* (antología), op. cit., p. 57.

.....

3.3 El juego desde el pensamiento de Bruner.

De acuerdo con Jerome Bruner,³⁶ el juego permite al individuo reducir errores, además de perder el vínculo entre los medios y los fines. Con el juego, sostiene, “... se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma, ayudándolo en su desarrollo personal y proporcionándole placer (...) el jugar asegura su socialización...”.³⁷

Pero la utilidad del juego durante la infancia no se restringe a ser un vehículo de socialización y transmisión de convenciones y normas sociales. Tiene otra dimensión enfocada a mejorar las capacidades cognoscitivas del individuo, siendo del todo relevante para la vida futura del niño.

Este autor sostiene que tanto para el niño como para el adulto, jugar es una forma de utilizar la mente, e inclusive una *actitud* sobre como utilizar la mente.³⁸ Este concepto de Bruner, vuelve a relacionar el juego con el pensamiento creativo. Ello debido a que su independencia del mundo real, su normatividad y estructura internas, y sobre todo, su carácter lúdico y divertido, impulsan al individuo, sobre todo siendo niño a buscar soluciones alternas, explicaciones laterales, atajos mentales.

Jugar se convierte, entonces, en un mecanismo ideal para aprender desde la infancia a no pensar únicamente de forma vertical, sino a utilizar todas las vías posibles para comprender y solucionar un problema, ya sea académico o no

³⁶ Bruner, Jerome, *Juego, pensamiento y lenguaje*, en: Linaza, J, (comp.) *Acción, pensamiento y lenguaje*, consultado en: *El juego* (Antología), op.cit. p. 71.

³⁷ Ibidem.

³⁸ Ibid, p. 78.

.....

académico. Y de ahí la importancia de plantear estrategias didácticas que utilicen al juego como su vehículo principal.

3.4 Implicaciones pedagógicas del juego.

Si el enfoque general de la educación, como afirmaba Piaget es conseguir que los seres humanos se desarrollen de forma plena³⁹, no se puede soslayar la importancia del desarrollo, desde la infancia, del pensamiento creativo como mecanismo futuro para comprender y solucionar problemas.

Sin embargo, la mayoría de los estudios y propuestas pedagógicas existentes, se encuentran diseñadas para niños en edad preescolar, que priorizan el carácter simbólico del juego en esa edad. Es decir, se dirigen a potenciar la comprensión y asimilación del entorno social utilizando mecanismos lúdicos.

Pero esa no es la única implicación pedagógica posible del juego. Una vez que el niño está a la mitad del ciclo de educación primaria, los juegos simbólicos no son los más importantes en su vida cotidiana. Su actividad lúdica, como se vio en la clasificación del juego presentada anteriormente, se enfoca a juegos con reglas, en los que la mayoría de las veces, existen más individuos involucrados.

Es decir, ya no existe esa importancia de *asimilar* reglas sociales. Éstas ya se hayan, al menos en su mayoría, dentro del comportamiento del niño. El juego involucra ahora, la idea principal de estimular la imaginación, tratar de predecir en algún sentido cómo piensan el contrincante o el compañero. Esta actividad

³⁹ Del C. Gonzáles, J, *Las implicaciones educativas*, en: *Cómo educar la inteligencia del preescolar*, consultado en: *El juego (Antología)*, op. cit. p.176.

.....

cerebral, le abre sus posibilidades de comprender y resolver un problema determinado.

Dentro del ámbito académico, se puede potenciar esta actividad aplicándola a problemas matemáticos o de lenguaje, como sostiene Moyles⁴⁰. Este autor sostiene que cuando el niño enfrenta dificultades que precisan ser resueltas, la asistencia o facilitación que el adulto le proporcione, o que lo reprima en sus propios mecanismos de resolver sus problemas, son los mayores errores que se pueden cometer al enseñar al pequeño a enfrentar las dificultades de la vida cotidiana.

Entonces aparece la escuela como el lugar donde es más necesaria la capacidad de solucionar problemas, y es el docente quien puede propiciar el desarrollo de estrategias para la solución de los mismos. Y el juego es un recurso propicio para el desarrollo de este tipo de habilidades. Los mecanismos son tan variados como:

- ◇ Juegos ya estructurados o diseñados por el mismo profesor de acuerdo a las necesidades de su grupo en particular.
- ◇ Uso de materiales variados.
- ◇ Juegos fuera del aula.
- ◇ Juegos propuestos por el mismo grupo.

Todos ellos “... van desarrollando destrezas del pensamiento impactando el desarrollo del pensamiento concreto al abstracto”.⁴¹ Este mismo autor enumera las ventajas, referentes a la resolución de problemas, de la aplicación de actividades

⁴⁰ Moyles, J.R, *Resolución de problemas a través del juego*, en: *El juego en la educación infantil y primaria*, Madrid, Morata, 1990, consultado en: *El juego (Antología)*, op. cit. p. 306.

⁴¹ *Ibidem*.

.....

lúdicas deliberadas, libres y exploratorias, mediante los cuales se hallarán elementos preliminares de la capacidad de entender y resolver problemas como:

- ◇ Oportunidad de identificar, reconocer y conseguir una comprensión de las propiedades de los materiales y un entendimiento de la naturaleza, función y atributos de los elementos familiares y no familiares, incluyendo táctiles y cinestéticos.
- ◇ El descubrimiento y la distinción de los elementos y características semejantes y diferentes, similares y distintos y su emparejamiento, selección y clasificación.
- ◇ Debatir con un grupo de compañeros sus exploraciones y aprender con y de otros niños y adultos cooperadores.
- ◇ El uso y la descripción de objetos de diferentes maneras.
- ◇ La representación de cosas de distintas formas y estructuras y la observación y anticipación de transformaciones y cambios.
- ◇ Encajar y separar cosas.
- ◇ Ordenar y reordenar materiales dentro de un espacio determinado y experimentar su disposición y secuencia.
- ◇ Aprender sobre las capacidades propias, gustos y aversiones.
- ◇ Aprender a hacer frente a las frustraciones cuando las cosas no se desarrollan como se habían planeado, y aprender las relaciones simples de causa y efecto.
- ◇ Aprender que se necesita tiempo para plantear y concluir la tarea deseada.⁴²

⁴² Ibid, p. 312.

.....

Todos estos elementos encuadran perfectamente con la descripción que se hizo previamente del pensamiento creativo y lateral, como aquel mecanismo mental que permite abordar todas las posibles explicaciones y potenciales soluciones a un problema dado.

Solamente que este tipo de pensamiento no se desarrolla de forma automática, sino que debe ser fomentado desde la infancia, y es por ello que se propone la ***aplicación de estrategias didácticas que involucren el uso de actividades lúdicas y juegos, como una propuesta constructivista para fomentar el desarrollo del pensamiento creativo.***

3.5 El papel del docente en la implementación de estrategias didácticas que involucren actividades lúdicas.

El papel del docente al momento de implementar actividades lúdicas en el salón de clases debe ser tomado con sumo cuidado, pues, como se mencionó anteriormente, el juego es tal cuando las normas se hayan dentro del juego mismo, es decir, no pueden provenir del ámbito externo. Sin embargo, si se pretende dar una orientación didáctica al juego, debe haber una cierta participación docente, la cual, de acuerdo con Moyles, puede estar circunscrita a las siguientes características:

- ◇ Supervisar los acontecimientos.
- ◇ Aconsejar sobre acciones o materiales.
- ◇ Permitir el desarrollo del procedimiento de ensayo y error (aunque sea obvio el resultado para el profesor.

-
- ◇ Proporcionar nuevos materiales, información o aprendizaje cuando sea preciso.
 - ◇ Ocasionalmente, alentar el interés y la motivación.
 - ◇ Escuchar y responder en forma adecuada a las explicaciones de los niños.
 - ◇ Confiar en que los niños “ganen” (aunque solo consigan descubrir que algo no funciona).
 - ◇ Asegurarse de la intervención de todos los niños, sea cual sea el nivel de su capacidad.
 - ◇ Proporcionar retroalimentación (*feedback*), elogios y estímulo cuando se precise.
 - ◇ Dispensar un entorno con los recursos apropiados en donde los niños disfruten de autonomía.
 - ◇ Conservar el sentido del humor, manteniendo las cosas en la proporción debida, tanto por lo que a ésta se refiera como a los niños.⁴³

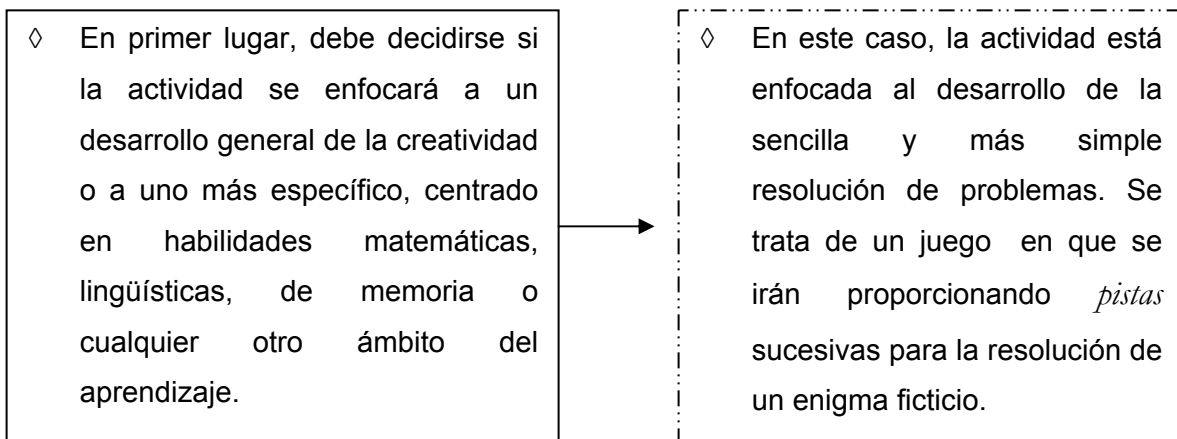
Estas *instrucciones* detallan el hecho de que el profesor debe ser quien planee el juego determinado, pensando en las necesidades específicas de sus alumnos, relacionándolos con temas vistos o experiencias grupales recientes, siempre planeando fomentar la comprensión y resolución de un problema dado. Todo ello, debe ser realizado sin *inmiscuirse* demasiado en la actividad lúdica, pues entonces ésta dejaría de ser divertida y perdería su interés como estrategia significativa.

⁴³ Ibid, p. 314.

.....

3.6 Propuesta específicas.

Existen numerosas formas de proponer una actividad lúdica que despierte el pensamiento creativo en niños de 9 a 10 años de edad. A continuación, se propone, nacida de la propia experiencia docente y de la investigación documental hasta ahora presentada, una guía ejemplificada de cómo implementar este tipo de estrategias.



1.

◇ En segundo lugar, deben delinearse las actividades específicas a desarrollar, el espacio adecuado, el material requerido y el tiempo aproximado para la realización de la actividad.

1. Se formarán equipos de cinco alumnos.
2. Al iniciar la actividad, se les dará un sobre con la primera pista a descubrir.
3. Previamente, se habrán diseñado las pistas, utilizando contenidos del curso del cuarto grado de la educación primaria en dos áreas: matemática y lingüística. Se habrán colocado las pistas en el patio de la escuela, pasillos y escaleras.
4. Se premiará al equipo ganador con un punto adicional en las asignaturas de español y matemáticas.
5. Uno de los apremiantes que permitirán que la actividad sea divertida y resulte un desafío, será el tiempo: habrá un límite de 1 hora treinta minutos, con un total de ocho pistas a descubrir.

◇ En tercer lugar, deberá hacerse una plática posterior, en que los alumnos expresarán al profesor cuáles fueron sus sensaciones durante la actividad. Ello permitirá al docente evaluarse a sí mismo y plasmar esta experiencia en futuras actividades.



◇ En este caso, se realizará, con una duración máxima de 15 minutos una lluvia de ideas en que los alumnos dirán la primera palabra que se les ocurra con relación a la actividad que acaban de llevar a cabo. Así el profesor sabrá que adecuaciones puede implementar en un futuro.

Como puede apreciarse, se trata de tres pasos muy sencillos, que pueden ser tomados como guía para un docente cuyos alumnos se encuentren ya en edad de preferir juegos de reglas, que facilitarán el aprendizaje significativo de contenidos, así como despertar el pensamiento creativo en sus alumnos. Pueden utilizarse:

- ◇ Juegos de cartas.
- ◇ Juegos que impliquen competencia física.
- ◇ Juegos que estimulen la memoria.
- ◇ Juegos que impliquen el desarrollo de habilidades lingüísticas (como adivinar palabras expresadas en señas).

Es importante recordar:

- ◇ La existencia de cierta competencia.
- ◇ La presencia de un premio o recompensa.
- ◇ La actividad en cierta medida marginal del docente.

Y por último, reafirmar que lo presentado constituye únicamente una guía, pues docentes e investigadores que consulten este trabajo, encontrarán que el ámbito del juego y el desarrollo de la creatividad es muy amplio, y sólo se

.....

propone un marco de referencia y una guía de implementación, que pueden ser enriquecidos con la experiencia en el aula de cada profesor que intente utilizar las actividades lúdicas en su salón de clases.

Para profundizar un poco más en esta propuesta, se puede consultar el anexo, ubicado a continuación, con un formato para la elaboración de propuestas de estrategias didácticas que profundicen el pensamiento creativo.

.....

Anexo.

Un docente para elaborar una actividad estratégica al interior del aula, dirigida a alumnos en 4° año de educación primaria, puede utilizar este formato:

Actividad:

Asignaturas a las que apoya:

Papel que jugará el profesor (debe ser un miembro más del juego):

Nombre de la actividad (debe tener palabras llamativas para los pequeños)

La actividad consiste en:

Para desarrollar la actividad, se debe tener en cuenta que:

- a) No se cuente con una participación excesiva del profesor.
- b) Los alumnos generen las reglas por sí mismos.
- c) Involucre elementos de investigación y armado de ideas (semejantes a un laberinto o un rompecabezas)
- d) Exista un premio o recompensa.
- e) Implique salir del aula.
- f) Sea colateral al estudio de otras asignaturas.

Evaluación grupal: a forma de lluvia de ideas o mesa redonda.

Evaluación del docente:

Evaluación de las autoridades:

.....

Conclusiones.

- Es necesario que el docente se apropie de bases teóricas y metodológicas que sirvan de soporte para el desarrollo de su práctica. Si bien la formación profesional recibida le ha provisto de aspectos básicos para su práctica docente, el maestro debe entender que la formación nunca concluye y que ésta es continua.
- La puesta en práctica de propuestas pedagógica se enriquecerá si el docente es capaz de conocer a sus alumnos en cuanto a sus características de desarrollo. Entender el desarrollo y los soportes teóricos que lo respaldan garantiza la adaptación de métodos de aprendizaje para la población escolar.
- El desarrollo de la creatividad, su estudio, sus recursos, sus estrategias y sus elementos constituyen uno de los problemas fundamentales que actualmente deben atenderse en la escuela.
- Independientemente de los referentes sociales, culturales y familiares de los educandos, puede afirmarse que sin duda el maestro puede ser un promotor u obstáculo en el desarrollo de la creatividad en los niños.
- El conocimiento de las teorías, relacionadas con el conocimiento del desarrollo de los niños, nos permite como docentes apropiarnos de diferentes categorías de análisis y de intervención pedagógica para ponerlas en práctica en nuestro trabajo escolar cotidiano.
- Durante mucho tiempo, la escuela ha ignorado el desarrollo de diversos tipos de inteligencia. En esta época se ha vuelto una exigencia que el maestro esté al tanto de los avances teóricos respecto a las inteligencias múltiples como un aspecto que pueda potenciar el desarrollo de habilidades en la población escolar.
- La zona de desarrollo proximal le ofrece al profesor la oportunidad de valorar las potencialidades de los alumnos respecto a sus aprendizajes. Sin embargo para ello se requiere que entienda correctamente los planteamientos constructivistas en la educación.
- El desarrollo de situaciones constructivas en el aula para la promoción de aprendizajes significativos entre los alumnos, es un reto para el maestro; mismo que debe reflejarse en su trabajo docente. Y para intervenir constructivamente el profesor debe observarse como un creativo.

.....

Bibliografía.

- ALUNI** y Penagos, *Preguntas más frecuentes sobre creatividad*, en *Revista Psicología*, 1999, México.
- AZNAR** Minguet, Pilar, *Teoría de la Educación, un enfoque constructivista*, Editorial Tirant lo Blanch. Valencia, Madrid, España, 1999.
- BRUNER**, Jerome, *Juego, pensamiento y lenguaje*, en: Linaza, J, (comp.) *Acción, pensamiento y lenguaje*, consultado en: *El juego* (antología), Universidad Pedagógica Nacional, México, 1995.
- CAÑEQUE**, Hilda, *Juego y Vida*, Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 1991.
- COLL**, C., *Constructivismo e intervención educativa*, Colección Magisterio, Buenos Aires, 1997.
- DE BONO**, Edward, *El pensamiento Lateral*, Paidós, Barcelona, 1993.
- _____ *El texto de la sabiduría de Edward De Bono: Pautas y Herramientas para aprender a Pensar*, Editorial Norma, Bogotá, 1997.
- DEL C. GONZÁLEZ**, J, *Las implicaciones educativas*, en: *Cómo educar la inteligencia del preescolar*, consultado en: *El juego* (antología), Universidad Pedagógica Nacional, México, 1995.
- DELVAL**, J, *El juego*, en *El desarrollo humano*, Madrid, Siglo XXI, 1994, consultado en: *El juego* (antología), Universidad Pedagógica Nacional, México, 1995.
- GONZÁLEZ** Garza, A., *El enfoque centrado en la persona. Aplicaciones a la educación*, 2a. edición, Editorial Trillas, México, 1991.
- GRINBERG-ZYLBERBAUM**, J, *El espacio y la conciencia*, Editorial Trillas, México, 1994.

-
- HERNÁNDEZ H.**, Pedro, *Psicología de la educación*, Editorial Trillas, México, 1999.
- MAIER**, Henry W. *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*, Argentina, Amorrortu Editores, 1979.
- MENTRUYT**, Otilia, *Creatividad e Inteligencia*, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 1997.
- MOYLES**, J.R, *Resolución de problemas a través del juego*, en: *El juego en la educación infantil y primaria*, Madrid, Morata, 1990, consultado en: *El juego* (antología), Universidad Pedagógica Nacional, México, 1995.
- PIAGET**, Jean, *La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje*, en: *La formación del símbolo en el niño*, consultado en: *El juego* (antología). UPN, México, 1995.
- RICHMOND**, P.G., *Introducción a Piaget*, Editorial Fundamentos, España, 1980.
- RIVERA** Montuy, Elmira, *El juego en el niño de Edad Preescolar*, Tesis de Licenciatura en Educación Preescolar, UPN, México, 1983.
- RODRÍGUEZ** Estrada, Mario, en *Psicología de la Creatividad*, Editorial Pax-México, México, 1995.
- SEP**, *Implicaciones educativas de seis teorías pedagógicas*, Cuadernos Pedagógicos, Enero - Marzo, 1998.
- _____, *Plan y Programas de Estudio - Educación Básica, Primaria*, SEP, México, 1993.
- VYGOTSKY**, *Zona de desarrollo próximo, una nueva aproximación*, en: UPN, *El niño: Desarrollo y proceso de Construcción del Conocimiento*, UPN, México, 1994.

.....

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1: CONTEXTO Y MARCO REFERENCIAL

- 1.1 El contexto específico
- 1.2 Características de esta etapa del desarrollo infantil
- 1.2.1 Elementos fundamentales de la teoría de Piaget
- 1.2.2 Características de la fase de las operaciones concretas
- 1.3 Características sociales y culturales y su importancia dentro del ámbito del constructivismo
- 1.4 Los conceptos constructivistas de Vigotsky
- 1.5 El aprendizaje significativo
- 1.6 ¿Cómo se consideran los elementos constructivistas en la educación primaria?

CAPÍTULO 2: LAS CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD INFANTIL

- 2.1 Introducción al capítulo
- 2.2 Pensamiento vertical y pensamiento lateral
- 2.2.1 Pensamiento convergente y divergente
- 2.2.2 Pensamiento holístico
- 2.2.3 Pensamiento lateral y vertical
- 2.2.4 El pensamiento lateral y el vertical como complementarios
- 2.2.5 Los hemisferios cerebrales y su relación con la creatividad
- 2.3 Creatividad y conocimiento significativo
- 2.4 La creatividad como habilidad y actitud

CAPÍTULO 3: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 9 A 10 AÑOS.

- 3.1 Concepto de juego y estrategia lúdica
- 3.2 Los tipos de juego
- 3.3 El juego desde el pensamiento de Brunner
- 3.4 Implicaciones pedagógicas del juego
- 3.5 El papel del docente en la implementación de estrategias didácticas que involucren actividades lúdicas
- 3.6 Propuestas específicas

ANEXO

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

.....