

7
Tesis

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ACATLAN

"EL JUEGO COMO PRODUCTOR DE CAPACIDADES CREATIVAS EN EL NIÑO"

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGIA
P R E S E N T A
LUZ MARIA GOMEZ PICHARDO
Asesora de Tesis
Dra. Maria Elena Neria Alvarez

1992

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

IntroducciónXI

Capítulo 1 Teorías del Juego y de la Creatividad

1.1 Aspectos Históricos de Juego y Creatividad 2

1.2 ¿Qué es el Juego? 5

1.3 ¿Qué es la Creatividad? 7

1.4 Teorías del Juego10

1.4.1 Concepciones Clásicas.....10

1.4.1.1 Teoría del Entretenimiento10

1.4.1.2 Teoría de la Energía Superflua11

1.4.1.3 Teoría Culturalista11

1.4.1.4 Teoría del Preejercicio12

1.4.1.5 Teoría del Atavismo13

1.4.2 Concepciones Psicológicas.....14

1.4.2.1 Teoría Psicoanalítica14

1.4.2.2 Teoría Cognoscitiva18

1.5 Teorías de la Creatividad20

1.5.1 Estructura de la Inteligencia20

1.5.2 Teoría de la Catarsis Creadora22

1.5.3 Etapas del Proceso Creativo24

1.5.4 Teoría de la Autoactualización25

1.5.5 Teoría de Winnicott26

1.6 Técnicas Creativas	27
1.6.1 Técnica Sinéctica	27
1.6.2 Técnica del Brainstorming	28
1.6.3 Técnica del Psicodrama	28
Referencias Bibliográficas	30

Capítulo II **Clasificación y Evolución del Juego**

2.1 Clasificación del Juego	35
2.1.1 Clasificación del Juego según Groos	36
2.1.2 Clasificación del Juego según Callois	38
2.1.3 Clasificación del Juego según Château	38
2.1.4 Clasificación del Juego según Wallon	39
2.1.5 Clasificación del Juego según Piaget	39
2.2 Evolución del Juego	43
Referencias Bibliográficas	49

Capítulo III **Diferencias entre Creatividad Adulta e Infantil**

3.1 Características de la Creatividad Adulta	51
3.1.1 Necesidad de Auto-realización y Autenticidad Individual	51
3.1.2 Pensamiento Divergente	54
3.1.3 Imaginación Constructiva	56
3.1.4 Producto Creativo Socialmente Util	57
3.2 Características de la Creatividad Infantil	59
3.2.1 La Creatividad como Expresión Inherente del Desarrollo Infantil	59

3.2.2	Importancia de las Actitudes Creativas	62
3.2.3	El Juego Infantil como Realización Creativa	64
3.3	Diferencias y Semejanzas entre Creatividad Adulta y Creatividad Infantil	65
	Referencias Bibliográficas	70

Capítulo IV Características Comunes entre Juego y Creatividad Infantil

4.1	El Juego y la Creatividad como Expresiones Naturales del Desarrollo Infantil	73
4.2	Fuentes y Factores que Intervienen en el Desarrollo del Comportamiento Lúdico y Creativo	77
4.2.1	Estimulación y Experiencias Tempranas	77
4.2.2	Desarrollo del Pensamiento Infantil	80
4.2.3	Creatividad e Inteligencia y su Mutua Relación	87
4.2.4	Desarrollo de la Imaginación Infantil	89
4.2.5	Importancia de la Libertad Infantil	92
4.3	Juego y Creatividad Propulsoras del: Perfeccionamiento de Habilidades, Actitudes e Intereses Infantiles	95
4.3.1	Conocimiento de la Realidad y de la Afirmación del Yo Infantil	99
	Referencias Bibliográficas	103

Capítulo V ¿Por qué Crea el Niño cuando Juega?

5.1	Expresión de Necesidades Personales; Psicológicas, Sociales y Educativas	107
-----	---	-----

5.2 Material y Elementos Lúdicos Símbolos de Expresiones Creativas	115
5.3 Importancia de Elegir el Juguete Infantil	123
Anexo	135
Referencias Bibliográficas	143

Capítulo VI Aspectos Familiares y Educativos que Favorecen o Limitan el Desarrollo de las Capacidades Creativas en el Niño

6.1 Aspectos Favorables:

6.1.1 Importancia de Guiar, Impulsar y Valorar el Juego Infantil	148
6.1.2 Aprender y Encauzar: Habilidades, Pensamientos, Comportamientos y Actitudes Creativas	151
6.1.3 Permitir que Intereses y Talento Creativo se Desarrollen a su Propio Ritmo	154
6.1.3.1 Respetar el Desarrollo Evolutivo del Niño	154
6.1.3.2 Permitir la Libre Expresión de Intereses y Habilidades Creativas	155
6.1.3.3 Reflexionar sobre las Propias Conductas	156

6.2 Aspectos Limitantes:

6.2.1 Autoritarismo e Incomprensión Adulta	157
6.2.2 Consumismo del Juguete Tecnificado	159
6.2.3 Consecuencias de la Ausencia del Juego para el Despliegue de las Capacidades Creativas	162

Referencias Bibliográficas	167
----------------------------------	-----

Resumen	170
Conclusiones	175
Bibliografía General.....	182

INTRODUCCION

INTRODUCCION

No hace falta reiterar que el juego es una de las actividades más importantes e interesantes para el niño. Tampoco cabe duda de que el juego constituye un recurso que la propia naturaleza del ser humano le ha otorgado, para ayudarlo a activar y a revitalizar las potencialidades que le son inherentes a su esencia. Su carácter alegre, espontáneo, libre y vivaz lo convierte en un espacio abierto para que el niño pueda exteriorizar sin inhibiciones aquellos sentimientos, pensamientos o necesidades que se agolpan en su interior y que buscan una salida a través del juego.

Por su parte, ilustres pedagogos y psicólogos del siglo XIX y XX han insistido en que el juego es una fuente inagotable para la "inspiración creadora" del niño. También, han subrayado la importancia de que los adultos (padres de familia y maestros) nos interesemos por cultivar el juego y la expresión creadora de la niñez, porque entonces tendrá mayor posibilidad de vivir de forma sana y feliz. Es así, como la actividad lúdica es considerada como una auténtica Realización Creativa dado que permite la expresión libre de formas típicas de la creatividad infantil (curiosidad, asombro, interrogación y duda) que nutren y satisfacen constantemente la necesidad interna del niño de expresarse.

El presente trabajo consideramos representa para la

Pedagogía Infantil y para la Psicopedagogía un tema de reflexión, dado que ambas ciencias se interesan por la educación integral del niño; porque éste sea una persona capaz de desarrollar al máximo sus capacidades para poder desenvolverse de forma creativa en la sociedad en que vive.

Ahora bien, una forma de contribuir a mejorar la educación infantil es el juego, porque a través de él se alimentan y se enriquecen las actitudes básicas de la creatividad individual como social.

Por lo antes mencionado estimamos que el tema de esta tesis (El Juego como Productor de Capacidades Creativas en el Niño), desde el nacimiento hasta los 12 años, apoya la labor del pedagogo, en la medida en que promueve la Educación Productiva tanto en la escuela como en el núcleo familiar. Y también porque constituye un recurso psicopedagógico que ayuda a encauzar y a corregir los posibles "errores" en la educación familiar y escolar.

Los objetivos que pretendemos lograr son los siguientes:

--Identificar las fuentes y factores que intervienen en la actividad lúdica y que promueven la creatividad infantil.

--Comprender la evolución de la creatividad infantil, a partir del análisis del juego, aportando conocimientos acerca de las diferencias y similitudes que ésta tiene con la creatividad adulta.

--Reflexionar profundamente sobre las actitudes y

comportamientos que los adultos adoptamos en relación con la naturaleza lúdica y creativa del niño.

--Resaltar el valor psicopedagógico tanto del juego como de la creatividad para el desarrollo posterior del ser humano.

Por otra parte, las fuentes de conocimiento empleadas para la recabación de información fue la revisión bibliográfica, la cual nos permitirá hacer generalizaciones para poder corregir, aceptar o rechazar las hipótesis siguientes:

1.- La actividad lúdica, al ser una manifestación inherente a la naturaleza del ser humano, permite la descarga de energías físicas, cognoscitivas y afectivas que favorecen que surja la creatividad individual.

2.- El carácter alegre, espontáneo y libre del juego estimula la curiosidad y la imaginación constructiva del niño, aspectos básicos para el desenvolvimiento del pensamiento creador.

3.- El respeto hacia la individualidad del niño; sus intereses y necesidades lúdicos posibilita la apertura del comportamiento creativo.

"Es una fortuna, para los padres el poder refrescar su creatividad al tratar de defender y de estimular la creatividad de sus hijos."

Rodríguez

"El derecho del niño a jugar no implica sólo el derecho al descanso y al ejercicio sino, simplemente el derecho a la plenitud de la vida."

Scheuerl

"Para mí la educación significa formar creadores, aun cuando las creaciones de una persona sean limitadas en comparación con las de otras. Pero hay que hacer inventores, innovadores, no conformistas."

Piaget

Capítulo 1

TEORIAS DEL JUEGO Y DE LA CREATIVIDAD

TEORIAS DEL JUEGO Y DE LA CREATIVIDAD

1.1 Aspectos Históricos de Juego y Creatividad

A lo largo de la historia, juego y creatividad han formado parte de la cultura del hombre. Es por ello, que ambas actividades han tenido distintas cualidades y fines que las van a caracterizar en cada época histórica y que las han hecho albergar puntos afines de similitud y diferencias:

Por ejemplo, según Fink (1) en las culturas primitivas, el juego tuvo un significado mágico-religioso. Y en la opinión de Novaes (2), las primeras manifestaciones creativas del hombre prehistórico las encontramos en las pinturas rupestres. También en otras actividades como: la cerámica, la danza, la música y en las pinturas corporales que vienen a ser nuevas formas de expresión creativa. Por lo tanto, dichas manifestaciones y productos creativos, además de reflejar una concepción filosófica y religiosa del mundo primitivo, estaban condicionadas por el contexto socio-cultural imperante.

En la civilización Griega, el juego, la competencia y la belleza estética, se complementaban mutuamente. Ruz (3) afirma: el juego fue apreciado por grandes filósofos como Platón, quien recomendaba la utilización de manzanas para el aprendizaje de las Matemáticas. En lo referente a la

creatividad, Platón (4), pensaba que la fuerza creativa del filósofo era el resultado de inspiraciones divinas.

Por su parte, Vargas (5) señala que en la cultura Espartana, Helenística y Azteca, el juego tenía la función de apoyar las acciones guerreras a través de juegos de resistencia.

Según Novaes (6) debido al carácter místico-religioso que imperaba en la Edad Media, la creación solamente competía a Dios, es decir, que ningún hombre tenía la facultad de poder crear. Por consiguiente sólo el todopoderoso podía "crear de la nada." En cambio, en la etapa Renacentista, prosigue la autora, se caracterizó por resaltar la individualidad del artista. Por ejemplo, Leonardo Da Vinci, Miguel Angel y Rafael imprimieron a sus obras su sello particular y original que rompió totalmente con el modelo medieval. Con el individualismo renacentista, agrega Costa (7), el hombre se aproxima a Dios; porque él también es capaz de crear, de poder mostrar al mundo que la creación es una habilidad que compete al ser humano.

Ahora bien, Vargas (8) enfatiza que ilustres educadores de distintas épocas históricas como: Rousseau, Pestalozzi, Fröebel, Claparède, etcétera., han reconocido y avalado el

inmenso valor pedagógico del juego en la formación del niño y del adulto. Así Rousseau en su obra "El Emilio", señala la importancia de ejercitar al cuerpo para que éste fuera inteligente y razonable.

Actualmente, el juego es objeto de múltiples estudios psicológicos, pedagógicos, filosóficos, etcétera., y en cada uno de ellos se ha intentado explicar la importancia y la naturaleza del juego infantil. En relación a la investigación creativa a raíz del fin de la Segunda Guerra Mundial y del surgimiento de nuevas necesidades en la economía estadounidense es como nace un vivo interés hacia su estudio. Empiezan a publicarse un sinnúmero de artículos que pretendían esclarecer el proceso creativo del hombre. De entre ellos sobresalieron los trabajos realizados por Guilford fundamentados en el Análisis Factorial*, y los programas educativos que pretendían desarrollar la creatividad del docente y del educando propuestos por Torrance y Myers (9).

Una vez señalados algunos aspectos sobresalientes de la historia del juego y de la creatividad, es conveniente definir ambos términos, aspectos que abordaremos en seguida:

* Técnica estadística sofisticada que ayuda a analizar e interpretar los resultados de las habilidades humanas. (Foster, -- 1981, p.6)

1.2 ¿Qué es el Juego?

Primeramente empezaremos por dar la definición etimológica de juego, jugar, lúdico y lúdrico:

Juego. Viene del latín "iocus." Que significa acción y efecto de jugar.

Jugar. Tomado del latín "iocari." Que es hacer algo por espíritu de alegría y con el sólo fin de entretener.

Lúdico. Galicismo francés "ludique" que deriva del latín "ludus" que es juego.

Lúdrico. Viene del latín "ludicer", "ludricus." Que es relativo o perteneciente al juego.

Por otra parte, según Sosa desde la visión antropológica el juego: "... puede interpretarse como una actividad inherente a las características de los seres vivos." (10)
Es decir, que tanto el hombre como el animal juegan de manera espontánea y natural sin requerir anteriormente de un aprendizaje previo. El animal juega por instinto. En cambio, el hombre juega por el desarrollo paulatino de sus impulsos, por la influencia del medio ambiente y por su propio crecimiento.

En la actualidad la mayoría de las personas aceptan la idea de que el juego es un simple "pasatiempo alegre", un "libre vagabundear de la fantasía", un "descanso" o un

"perder el tiempo." Por consiguiente, el juego es concebido como una actividad superflua, poco seria y carente de responsabilidad. Por lo tanto, el juego es considerado como el polo opuesto del trabajo; se piensa que ambas actividades son excluyentes entre sí al no compartir las mismas características ni los mismos fines. Porque cuando se trabaja se espera obtener algún resultado, un propósito; por ejemplo, si el ama de casa ya no tiene ropa limpia que ponerse, se dispone a trabajar, a lavar. En cambio, aunque el niño se esfuerce por apilar una torre de cubos, cuando ha terminado, si es que antes no se le ha caído la torre, ésta pareciera no ser utilizada para algo. (11) No obstante, hemos dicho el juego es una de las actividades más importantes e interesantes para los niños; porque jugando pueden expresar sin inhibiciones sus sentimientos, sus esperanzas, habilidades y otras actitudes que difícilmente manifestarían en situaciones distintas. Al respecto Claparède (citado en Secadas) dice: "El juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida, la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar, y en consecuencia, puede actuar." (12)

En lo personal consideramos que pensar y aceptar que el juego es un "descanso" o un "perder el tiempo", significa devaluar una actividad que es vital para el

desarrollo evolutivo y creativo del niño. Creemos que el juego es una forma de expresión del desarrollo infantil, de carácter espontáneo y libre que produce tanto placer, alegría como también dolor y angustia. Es decir, que en el juego, el niño puede manifestar toda una gama de emociones que vive a diario. Es por ello, que compartimos el sentir de:

--Gottfried, quien afirma: "El juego del niño es el "camino real" para el desarrollo de las capacidades espontáneas y creativas. Por eso no nos sorprende cuando los campos de juego de los niños parecen focos de creatividad infantil." (13)

--Gordon pues dice, el juego: "...es una forma de esfuerzo constructivo que constituye en sí mismo una empresa seria y creadora de formas." (14)

...similar porque el juego: "Es expresión de una energía liberante, redundante, que es así mismo origen de todo arte." (15)

--Y de Peinado Altable dado que: "El juego es la actividad fundamental, entendiendo que jugar es realizar en el mundo irreal que la fantasía crea, todo aquello que es irrealizable en el mundo real de los adultos." (16)

1.3 ¿Qué es la Creatividad?

En su libro "Maestros Creativos-Alumnos Creativos", Gottfried (1979) menciona que la palabra creatividad se

deriva del latín "creare", además de estar relacionada con el vocablo latino "crescere" que significa crecer. Lingüísticamente el concepto aparece en el Génesis del Antiguo Testamento donde "Dios creó el cielo y la tierra de la nada." Etimológicamente, significa, crear de la nada.

Por su parte, Novaes (17), Rodríguez (18) y Curtis, Demos y Torrance (19), señalan que generalmente los autores que se han dedicado a estudiar las diferentes conceptualizaciones de la creatividad, proponen cuatro ejes o categorías para definirla. Dichos ejes podrían resumirse del modo siguiente:

A) Primera Categoría. Reune las cualidades de la persona creadora como son: su temperamento, sus valores, sus rasgos y sus actitudes emocionales. La persona creadora recibe diversas denominaciones ya sea genio, artista o inventor.

B) Segunda Categoría. Engloba los factores que inciden en el proceso creador como son: el pensamiento creativo, las motivaciones internas y la percepción.

C) Tercera Categoría. Alude al establecimiento de los diferentes niveles que indican el valor social del objeto creado:

-Primer Nivel. Creación Intrascendente. Es decir, que el valor del objeto sólo es valioso para su creador.

-Segundo Nivel. Creación Trascendente al Medio. La importancia del objeto es reconocida por un círculo de

profesionistas.

-Tercer Nivel. Creación Trascendente a la Humanidad. La valía del objeto ha sido reconocida y aceptada a través del tiempo a nivel mundial.

D) Cuarta Categoría. Analiza las influencias ambientales, es decir, la educación, la sociedad y la cultura.

Con el fin de complementar la información precedente, a continuación enlistaremos algunas definiciones sobre creatividad, que postulan diferentes autores, y que consideramos útiles para el desarrollo del presente trabajo:

Desde la perspectiva educativa, la creatividad es: "Toda conducta espontánea, de cuanto tenga de acento personal y no meramente repetitivo." (20)

Para Mead (citada en Renero): "La creatividad es el descubrimiento y la expresión de algo que es tanto una novedad para el individuo creador como una realización en sí misma." (21)

De acuerdo a Matisse: "Crear es expresar lo que se tiene dentro." (22)

En Novaes: "La creatividad es una función de la relación entre el individuo y el medio en el cual vive." (23)

De las definiciones anteriores concluimos lo siguiente:

A) La creatividad no es una capacidad exclusiva del genio, inventor o artista, sino que todo ser humano es creativo por

naturaleza.

B) La manifestación y el desarrollo del potencial creativo del hombre está influido por su propia individualidad, por las circunstancias en que vive y por las oportunidades a que tiene acceso para enriquecerlo.

C) La creatividad infantil básicamente es de tipo expresivo, es decir, que satisface esencialmente necesidades personales, por lo tanto, la creatividad a este nivel carece de utilidad social. Sin embargo, constituye el elemento primordial para poder escalar hacia niveles superiores de creatividad.

1.4 Teorías del Juego

Según Millar (24) averiguar cuál es la naturaleza del juego, y comprender por qué juega el niño, son cuestiones que trataron de responderse con matices evolucionistas desde las primeras teorías lúdicas de mediados y fines del siglo XIX.

Veamos algunas de las más representativas, empezando por las concepciones clásicas y finalizando con las psicológicas:

1.4.1 CONCEPCIONES CLASICAS

1.4.1.1 Teoría del Entretenimiento

La Teoría del Entretenimiento o del Recreo, dice Millar, usualmente es atribuida a los alemanes Schaller y Lazarus, quienes consideraron al juego como un recreo, asignándole la función de restaurador de las energías que el organismo ha

perdido durante el trabajo. Sin embargo, varios autores contemporáneos han rechazado dicha concepción. Por ejemplo, Claparède la considera deficiente y errónea porque generalmente la fatiga debería conducir al niño al descanso y no al juego. En su opinión: "Los niños pequeños juegan, desde que se levantan, en un momento en que no se encuentran fatigados." (25)

1.4.1.2 Teoría de la Energía Superflua

La Teoría de la Energía Superflua primeramente fue propuesta por el poeta alemán Schiller. Posteriormente, fue desarrollada por Spencer y publicada en su obra "Principles of Psychology." Para Spencer, el juego es producto de un excedente de energías, pues el niño, al no realizar ningún trabajo "serio", acumula energías que son gastadas o consumidas por el juego. No obstante, Claparède (1927) objeta esta teoría diciendo: para que surja el juego no es necesario contar con un excedente de energías. Pues niños convalesciente o limitados física y/o mentalmente juegan aún sin contar con suficientes energías.

1.4.1.3 Teoría Culturalista

Según Huizinga (26), el juego antecede a la cultura. Antes de que existiera la cultura ya existía la actividad lúdica. El animal no necesitó que el hombre le enseñara a

jugar. El juego no puede fundarse en la razón, es irracional; o de ser así quedaría restringido solamente al hombre. Para Huizinga, el fundamento de la cultura es el juego; a ésta la acompaña desde sus inicios hasta su extinción. Afirma que juego y cultura se encuentran entretreídos, puesto que en él se apoyaron las instituciones sociales en el momento de su formación.

1.4.1.4 Teoría del Preejercicio

Karl Groos fue el creador de esta teoría y se basó en el principio de la Selección Natural de Darwin para fundamentar su Teoría del Preejercicio. De acuerdo a Groos, el hombre y el animal juegan porque poseen instintos que necesitan ser ejercitados para así poder sobrevivir y adaptarse a los cambios del ambiente. De este modo, el juego cumple la tarea de desarrollar y perfeccionar las habilidades necesarias para la vida adulta. Por ejemplo, el niño al jugar adquiere habilidades y experiencias que le serán útiles para aprender a controlar su propio cuerpo. Ejemplificando, el gatito al corretear y atrapar ovillos de lana se perfecciona para la caza de roedores.

Según Groos (27), solamente los animales que nacen con determinadas pautas de conducta instintiva, como la avispa parásita, no necesitan jugar para poder sobrevivir, puesto que poseen instintos que no precisan ser ejercitados.

El valor de la teoría de Groos, para Millar, consiste en haber analizado los diferentes tipos de juego animal y humano, sistematizarlos y categorizarlos.

1.4.1.5 Teoría del Atavismo

La Teoría del Atavismo postula que el juego infantil revive los intereses y las ocupaciones del hombre primitivo. Asegura que el niño tiende a repetir las actividades y las habilidades de sus antecesores porque le han sido transmitidas por herencia. Stanley Hall supone que las habilidades y las experiencias culturales aprendidas por una generación, pueden ser transmitidas a la siguiente, es decir, que: "El desarrollo individual (ontogénesis) reproduce el desarrollo total de la especie (filogénesis)." En opinión de Hall, los juegos colectivos como cazar, pescar, recolectar y otros, reviven la vida primitiva de las tribus. No obstante, argumenta Millar, al conocerse la función de los genes, la Teoría del Atavismo quedó invalidada. Dado que: "Montar en bicicleta o usar teléfonos de juguete, muy difícilmente puede considerarse un ensayo de antiguas experiencias." A pesar, de esta objeción, el valor de dicha teoría, continúa Millar, consistió en haber impulsado la investigación de la conducta infantil.

1.4.2 CONCEPCIONES PSICOLOGICAS

De acuerdo a Millar (28), las primeras teorías psicológicas de los inicios del presente siglo no han estudiado de manera especial al juego, pero si han influido sobre posteriores conceptualizaciones e investigaciones del mismo. A continuación expondremos resumidamente algunas de dichas teorías, según esta autora:

1.4.2.1 Teoría Psicoanalítica

El psicoanálisis interpreta al juego de dos maneras distintas:

A) Para evadir la vida seria (principalmente a nivel adulto)

B) Como medio compensatorio y reductor de tensiones en la dinámica personal. (29)

Freud (30) analizó el juego en función de los impulsos vitales del ser humano. La base de su doctrina es la Libido, es decir, la energía empleada para satisfacer necesidades de tipo psicosexual y/o erótico. Para el autor existen dos clases de impulsos: el Erótico o Sexual que se manifiesta, por ejemplo, en el amor, y el de la Muerte o Thannatos expresado muchas veces en el odio.

El juego busca la satisfacción parcial de pulsiones e

intenta resolver conflictos que carecen de una oportunidad para hacerlo en la realidad. O sea, que en las actividades lúdicas se manifiesta una actividad psíquica secreta, ya que al jugar se ponen en: "Funcionamiento un conjunto de fuerzas de las que no se es consciente." (31)

Del mismo modo, el niño al jugar sujeta la realidad a sus deseos, la domina. Cambiando el rol pasivo por el activo, transformando las cosas molestas a situaciones placenteras. Las situaciones agradables las repite; las desagradables generalmente las deforma y/o transforma. Esto se puede percibir, por ejemplo, cuando la niña al jugar con sus muñecas adopta una autoridad de la cual en la realidad carece. Por otra parte, la repetición de sucesos desagradables, durante el juego, reduce temporalmente la ansiedad del niño y lo ayuda a enfrentar con más facilidad nuevos problemas que afrontará durante su vida.

El juego, para el psicoanálisis, constituye un fenómeno de Sublimación porque las tendencias nocivas antisociales son transformadas a situaciones "inofensivas" para el conglomerado social. Así, la curiosidad por la procreación puede conducir a una niña a jugar a que es madre. Lo esencial del estudio del juego, para Freud (32), es llegar a conocer el contenido latente del mismo, es decir, cuál es el

deseo profundo, inconsciente que lo motiva.

Según Millar (33) la trascendencia del psicoanálisis fue que a partir de él, se derivaron distintos tipos de psicoterapias basadas en el juego espontáneo del niño. Por ejemplo, Melanie Klein, Anna Freud, Eric Erikson entre otros autores han difundido y ampliado los conceptos freudianos al analizar y trabajar el juego infantil.

Millar (34) menciona que Klein difiere del psicoanálisis original en lo que se refiere al concepto de desarrollo, dado que piensa que la conciencia moral y los sentimientos de culpa que aparecen en el niño, aproximadamente al año de edad y no después de los tres años como lo considera Freud. También afirma, que es a ésta edad cuando el niño ya tiene cierta capacidad para simbolizar objetos.

Asimismo, Klein supone que las perturbaciones del niño desaparecerían si el terapeuta lograba concientizarlo, al interpretar el simbolismo de su juego. Piensa que en el juego libre se simbolizan conflictos y preocupaciones inconscientes que inciden en la problemática infantil. Generalmente, Klein durante las sesiones, empleó juguetes pequeños que representaban a los miembros de una familia. Ella afirmaba que la personificación libre y espontánea del juego reduce las angustias y conflictos del niño,

transformando su angustia en placer.

Por su parte, Anna Freud (35) analiza el juego infantil de manera diferente a la de su padre y a la de Klein. A su juicio, la tarea del analista no sólo se fundamenta en hacer consciente al niño de su conflictiva, sino esencialmente consiste en ganarse la confianza del paciente, mediante el establecimiento de una relación de familiaridad entre él y el niño. De este modo, el analista obtiene información sobre los acontecimientos pasados o presentes que han dejado alguna huella en el niño y que son importantes para resolver la conflictiva infantil, la que bien puede representarse en el juego.

Por último, Erikson (36) precisa que el juego ayuda al niño a integrar en una totalidad su cuerpo y su Yo, pues ambas partes crecen a diferentes velocidades y ritmos. Según Erikson, el niño que está creciendo tiene dificultades para dominar su cuerpo y su mente, sin embargo, gracias al juego, él aprende a controlar sus músculos, sus nervios y su cerebro convirtiéndose así en una entidad que se obedece a sí mismo. Por lo tanto, la actividad lúdica cumple una función vital dentro del desarrollo infantil pues conlleva hacia nuevas etapas de dominio que auxilian al Yo del niño a dominar su cuerpo y rol todavía incompletos.

Erikson denomina Juego Autocósmico a la autoexploración que se centra en el cuerpo del propio niño. En un principio esta autoexploración consiste en repetir percepciones, sensaciones, vocalizaciones, etcétera. Posteriormente, el niño jugará con personas y objetos. Para finalizar con Erikson diremos que para este autor, el juego infantil se manifiesta en dos esferas:

La Primera. La Microesfera. En ella, el niño se dedica a manipular objetos o juguetes.

La Segunda. La Macroesfera. En ésta, el niño empieza a jugar con otras personas a las que trata como si fueran cosas e incluso los obliga a desempeñar el papel, por ejemplo, de "caballitos", o de cualquier otra representación durante su juego.

1.4.2.2 Teoría Cognoscitiva

En "La Formación del Símbolo en el Niño", Piaget (1946) afirma que el juego es un factor de desarrollo del pensamiento infantil. Asimismo, dentro de la teoría piagetiana, la Asimilación y la Acomodación son dos procesos claves para el desenvolvimiento de la Inteligencia.

Para Piaget, la Asimilación es la incorporación de información nueva al conocimiento anterior de una persona. Y la Acomodación es el ajuste que realiza el individuo para

asimilar la información proveniente del mundo exterior.

Cuando la Acomodación predomina sobre la Asimilación se produce la imitación. En cambio, cuando prevalece la Asimilación sobre la Acomodación surge el juego. La adaptación inteligente se logra a través del equilibrio entre Asimilación-Acomodación, es decir, cuando ninguno de los procesos predomina sobre el otro.

En términos de Piaget e Inhelder (37), el juego es considerado como asimilación pura, es decir, que el niño va a deformar la información que recibe del exterior con el fin de satisfacer las necesidades de su Yo, de su pensamiento y de su fantasía. Al contrario de lo que ocurre en la imitación donde el niño se esfuerza por adaptarse al mundo externo, al intentar reproducir acciones o situaciones que percibió o escuchó. (38)

De acuerdo a Piaget (39), el juego surge de las primeras adaptaciones reflejas del bebé e irá evolucionando conforme se suceden las etapas del pensamiento infantil.

La teoría piagetiana (40) vincula intrínsecamente al juego como una actividad necesaria para el progreso intelectual del niño. Por ejemplo, en el Juego Simbólico se

desarrolla la capacidad para permitir que un objeto represente a otro (un zapato puede ser un teléfono, un coche o un avión), a la vez que se solidifican las bases del pensamiento lógico del niño.

Por último, para concluir este primer capítulo mencionaremos las concepciones teóricas de Guilford, Freud, Révész, Rogers y Winnicott, estudiosos que se han interesado por explicar desde diferentes perspectivas lo que es la creatividad.

1.5. Teorías de la Creatividad

1.5.1 Estructura de la Inteligencia

A partir de la década de los cincuentas, Guilford (41) ha sido uno de los psicólogos que más se han dedicado al estudio de la creatividad. Junto con otros colegas de la Universidad de Southern California, elaboraron el modelo de la "Estructura de la Inteligencia" que consta de 120 habilidades, de las cuales una gran variedad son de tipo creativo. De dicha investigación surgió la idea de que hay Rasgos Primarios de la creatividad, vinculados a la Fluidez, la Originalidad y la Flexibilidad del pensamiento. Apareciendo así, por primera vez el vocablo "Creativity", dentro de una perspectiva más formalmente estudiada.

En su opinión, la creatividad es una función cognoscitiva

distinta de la Inteligencia. La creatividad es una función que integra varias habilidades o factores. Al Intelecto lo divide en Memoria y Pensamiento. (42) Piensa que la creatividad es: "Un tipo especial de la inteligencia, es decir, entendido como la capacidad de poder pensar de manera divergente." (43) Esto es, la creatividad es asociada al Pensamiento Divergente.

El Pensamiento Divergente (44) se caracteriza por la producción amplia de ideas, de entre las cuales se eligirá aquella (s) que resulte la más idónea a la situación requerida. Los rasgos esenciales del Pensamiento o Producción Divergente son:

- . Sensibilidad a los Problemas
- . Flexibilidad
- . Fluidez
- . Originalidad
- . Penetración
- . Análisis y Síntesis
- . Redefinición

El polo opuesto del Pensamiento Divergente lo constituye el Pensamiento Convergente que se distingue por encontrar soluciones o resultados determinados.

Por último, Guilford dice: "La creatividad no es un don

especial de unos cuantos elegidos, sino una propiedad compartida por todos, en mayor o menor grado." (45)

1.5.2 Teoría de la Catarsis Creadora

Por su parte, la teoría freudiana se ha interesado y preocupado por esclarecer los mecanismos que intervienen en el proceso creativo del artista. Freud vinculó la producción creativa con la generación de síntomas de neurosis.* Concluyendo lo siguiente: "Las tensiones, los conflictos y los complejos que llevan al hombre común a la neurosis, pueden convertirse, en el artista, de un modo misterioso, en motor de su actividad." (46)

De la misma manera, Freud asegura que la fuente del proceso creativo es el inconsciente.** Dado que la insatisfacción de anhelos es lo que incita al hombre a crear, a transformar sus deseos en producciones creativas, es decir, que de la Sublimación*** de las fuerzas inconscientes es como

* La neurosis es un trastorno del psiquismo con desórdenes en el comportamiento. No es una enfermedad constitucional y el sujeto puede ser consciente de su estado y desear curarse. (extraído del diccionario: La Psicología Moderna de la A-Z)

** El inconsciente se forma en los primeros años de la infancia. Está constituido por impulsos instintivos -Ello- y por tendencias que poco a poco se han ido haciendo secretas bajo la influencia de las prohibiciones de la educación -Superyo-.

*** La sublimación es un proceso por el que la pulsión sexual cambia de objetivo y pone su energía al servicio de una actividad valorada socialmente, como la creación artística o la investigación científica.

surge la energía para la creatividad:

"La creatividad se origina en un conflicto inconsciente tal que la persona creadora y la neurótica actúan impelidos por las mismas fuerzas: difiriendo apenas la canalización de esa energía inconsciente. La persona creadora usa y acepta las ideas que surgen libremente de las producciones de su mente inconsciente (catarsis creadora)." (47) El neurótico, puede crear síntomas.

Freud deduce que la creatividad por lo general es producto de experiencias infantiles (reprimidas), de las cuales el hombre tiene escaso o nulo control sobre ellas.

Para finalizar, el psicoanálisis señala que el proceso creativo consta de tres momentos:

"1o. Alguna experiencia fuerte del presente despierta un recuerdo en la persona, referido a alguna experiencia temprana (generalmente infantil); 2o. de tal recuerdo surge un deseo, y 3o. el individuo crea de hecho una situación -una obra- que satisface tal deseo y que conjuga elementos tanto de la ocasión presente que inició el proceso, como el recuerdo del pasado." (48)

Por otra parte, eminentes pensadores como Poincaré y Russell confieren al inconsciente un lugar relevante en el proceso creador. Estiman que la idea creativa surge como un: "...signo evidente de una prolongada labor inconsciente, de manera súbita y con una evidencia engeguecedora." (49) De la idea anterior nacen las etapas del proceso creativo. De ellas hablaremos en seguida:

1.5.3 Etapas del Proceso Creativo

De acuerdo a Révész (50), el proceso creativo consta de cuatro etapas:

A) Primera Etapa. Fase Preparatoria. Se clasifican y ordenan problemas a solucionar. Se realiza un trabajo esforzado y consciente.

B) Segunda Etapa. Fase de Incubación. En ella, planes e ideas maduran. Se busca el descanso de la fatiga mental y de la tensión, mediante la práctica de algún deporte o realizando actividades relajantes. Se presenta una "pausa creativa."

C) Tercera Etapa. Fase de Inspiración. Se tiene la sensación o la "corazonada" de haber encontrado la solución al problema. Es decir, que el individuo experimenta una "iluminación" repentina de que algo importante va a suceder.

D) Cuarta Etapa. Fase de Elaboración. Se tiene la formulación exacta del problema.

Para Gottfried (1979), el proceso creativo se caracteriza por una "alternancia entre actividad y reposo", que sigue una alternancia circular. Lo anterior queda esquematizada de la manera siguiente:

Tensión----Relajación----Ocurrencia----Tensión

1.5.4 Teoría de la Actualización

Rogers (citado en Renero), propone que el origen de la creatividad está en la tendencia del hombre a: "...activar todas las capacidades de su organismo y realizarse." (51) Esto significa que el individuo es creativo porque tiene la urgencia de autoactualizarse como ser humano, de desarrollar su potencialidades personales. También, está a favor de desarrollar una "creatividad constructiva" que implique responsabilidad, control del comportamiento individual y de una libertad personal.

Insiste en que la creatividad requiere para su expansión de dos condiciones fundamentales:

1.- Seguridad Psicológica. Que se expresa a través de las formas siguientes:

a) El hombre debe sentirse aceptado, es decir, que hay que transmitirle la confianza suficiente "para que aprenda a ser lo que es, sin vergüenza ni simulación."

b) Evitar críticas negativas o censuras, pues si siempre le decimos a la persona que todo "lo que hace está mal", su seguridad psicológica puede verse afectada.

c) Desarrollar en el ser humano una comprensión empática, o sea, que el individuo "tiene que sentirse comprendido por los demás en su esfuerzo por la creatividad."

2.- Libertad Psicológica. Expresa que el hombre está en

libertad de comunicar su pensamiento, su sentir, ser quien uno quiera ser. Pero siempre y cuando sea responsable de su propio comportamiento y no afecte los intereses y la libertad psicológico de sus semejantes. (52)

1.5.5 Teoría de Winnicott *

En su libro "Realidad y Juego", Winnicott (1971) afirma: para poder comprender la esencia de la creatividad es indispensable analizar el ambiente en que ha vivido el individuo. Para él, la diferencia que separa a una persona creativa de una no creativa se encuentra en relación: "Con la calidad y cantidad de la formación de un ambiente al comienzo o en las primeras etapas de la experiencia vital de cada bebé."

Estima que el impulso creador es común a todas las personas e incluso está presente en sujetos retardados: pues el impulso creador: "Se halla presente tanto en el vivir de momento en momento de un niño retardado que goza con su respiración, como en la inspiración de un arquitecto que de pronto sabe que desea construir y que piensa en términos de los materiales que puede usar para que su impulso creador adquiera formas y el mundo pueda verlas." (53) O sea, que el impulso creador es el gozar cada momento de la vida, es el disfrutar lo que se realiza.

* Winnicott, D. Pediatra y analista inglés. Su pensamiento recibió la influencia de la obra de S. Freud y de M. Klein.

Para concluir esta teoría, Winnicott asevera que el vivir de forma creativa conduce a un estado saludable. En cambio, al vivir de forma no creativa puede propiciar el surgimiento de un sentimiento de inutilidad y a una vida enfermiza.

Antes de finalizar este primer capítulo consideramos de gran utilidad mencionar brevemente algunas técnicas que han aportado valiosos conceptos para la comprensión y promoción de la creatividad, y que en la educación han tenido bastante aceptación en la elaboración de programas de creatividad, de material didáctico, de procesos de aprendizaje, etcétera.

1.6 Técnicas Creativas

1.6.1 Teoría Sinéctica

Etimológicamente Sinéctica significa: "Unir elementos diferentes, sin relación aparentemente alguna." El Método Sinéctico fue elaborado por Gordon y su finalidad es el incrementar las posibilidades de éxito que se pueden obtener de algún problema.

Según Gordon (54), el factor emocional es la fuente y la esencia de la creatividad. Sostiene que las ideas realmente creativas se apartan de la lógica, dado que el pensamiento creativo reclama el olvido temporal de los rigores de la lógica. Durante las sesiones grupales, Gordon, recurre al empleo de metáforas, vivencias, analogías y asociaciones

aparentemente no pertinentes al problema en cuestión, en lugar de emplear raciocinios formales.

1.6.2 Técnica del Brainstorming

El Brainstorming o Lluvia de Ideas fue creado por Osborn (55) en 1957. Lo esencial de este método consiste en separar en una primera etapa, la producción de ideas; y en una segunda, etapa, la crítica de las mismas. Esto se debe a que la crítica de ideas inhibe la producción de otras ideas, dado que la persona se preocupa por defender sus ideas en lugar de pensar en otras nuevas.

Los pasos principales de la primera etapa son:

- a) Las ideas insólitas o descabelladas pueden dar origen a ideas más realistas.
- b) La participación grupal promueve la producción de ideas.
- c) La ausencia de críticas favorece la espontaneidad, la euforia, la aceptación y el dinamismo del grupo.

Ya en la segunda etapa, cada participante clasifica, modifica y selecciona las sugerencias de los demás participantes.

1.6.3 Técnica del Psicodrama

El Psicodrama o "Role-Playing" fue propuesto por Moreno,

siendo diversificado y desarrollado por sus seguidores en múltiples países del mundo.

El objetivo de esta técnica consiste en analizar un problema mediante la dramatización teatral más o menos improvisada, promoviendo la concientización de lo inconsciente y la liberación de lo reprimido. (56)

Los pasos del Psicodrama son:

- . Definición del Problema
- . Planteamiento de la Situación o del Conflicto
- . Reparto de Papeles
- . Instrucciones Finales
- . Desarrollo de la Situación
- . Interrupción de la Acción
- . Discusión y Análisis de la Situación y de las

Conductas

- . Evaluación de las Soluciones. (57)

Como podemos observar las teorías del juego y de la creatividad expuestas son muy heterogéneas; sus limitaciones, contradicciones y aportaciones han favorecido en la actualidad a una mayor comprensión de dichas actividades, y estimar así, el valor de las mismas como expresiones del desarrollo infantil.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- (1) Fink, E. Oasis de la Felicidad Pensamientos para una Ontología del Juego. (Trad. Elsa Cecillie Frost) México: Edit. Una, 1966, p.24
- (2) Novaes, Ma. Helena. Psicología de la Aptitud Creadora. (Trad. Elena Haydeé Duarte) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1973, pp.88-90
- (3) Ruz Sosa, Isabel. El Juego como Proyección en el Niño. Tesis profesional para obtener la Licenciatura en Psicología, México, Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México, 1975, p.4
- (4) Gottfried, H. Maestros Creativos-Alumnos Creativos. (Trad. Juan Jorge Thomas) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979, pp.5-6
- (5) Vargas Mungía, V. El Juego como Medio de Educación en la Escuela Primaria. Tesis para obtener el grado de Maestro de Primaria, Escuela Normal Oral, 1969, p.5
- (6) Novaes, Ma. Helena.:op.cit., pp.90-91
- (7) Costa, Margarita. Revista del Instituto de Investigaciones Educativas. "Las Claves del Humanismo." Buenos Aires, julio, 1983, p.61
- (8) Vargas Mungía, V.:op.cit., p.6
- (9) Gómez Váldez, Arestela. Conducta Creativa. Tesis profesional para obtener la Licenciatura en Psicología, México, Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México, 1979, pp.5-6
- (10) Sosa Martínez, Virginia. El Juego como Liberador de Tensiones del Niño y su Canalización hacia Actividades Productivas. Trabajo escrito para obtener la Licenciatura en Pedagogía, México, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, 1978, p.1

- (11) Hegeler, Sten. Cómo Elegir los Juguetes. (Trad. Martha I. Guastavino) Buenos Aires: Edit. Paidós, 1965, p.43
- (12) Secadas, F. Revista Española de Pedagogía. "Las Definiciones del Juego." Instituto San José de Calasanz de Pedagogía, octubre-diciembre, 1978, Año XXXVI, Número 142, p.31
- (13) Gottfried, H.:op.cit., p.29
- (14) Gordon, W. Sinéctica el Desarrollo de la Capacidad Creadora. (Trad. Diego Bugeda) México: Edit. Herrero, 1963, p.150
- (15) Secadas, F.:op.cit., p.61
- (16) Peinado Altable, J. Psicología Psicoología Infantil. México: Edit. Porrúa, 1979
- (17) Novaes, Ma. Helena.:op.cit., pp.11-12
- (18) Rodríguez Estrada, M. Psicología de la Creatividad Manual de Seminarios Vivenciales. México: Edit. Pax-México, 1985, p.20
- (19) Curtis, J. Demos, G. y Torrance, E. Implicaciones Educativas de la Creatividad. (Trad. Miguel Fernández) Madrid: Edit. Anaya 2, 1976, p.19
- (20) Marín Ibañez, R. La Creatividad. Barcelona: Edit. Ceac, 1980, p.21
- (21) Renero, M. Creatividad Taller Intelectual. s/l: Edit. Manuel Renero, 1988, p.65
- (22) Ibidem. p.64
- (23) Ibidem. p.65
- (24) Millar, Susanna. Psicología del Juego Infantil. (Trad. P. Odena) Barcelona: Edit. Fontanella, 1972, p.12
- (25) Claparède, E. Psicología del Niño y Pedagogía Experimental. México: Edit. Continental S. A., 1961, p.394

- (26) Huizinga, J. Homo Ludens el Juego y la Cultura. (Trad. Eugenio Imaz) México: Edit. Fondo de Cultura Económica, 1943, p.13
- (27) Millar, Susanna.:op.cit., pp.16-17
- (28) Ibidem. p.21
- (29) Secadas, F.:op.cit., p.74
- (30) Desmay-Lydis (Ed). Enciclopedia de la Psicología y la Pedagogía. Madrid, 1986, tomo IV, p.16
- (31) Ibidem. p.285
- (32) Ibidem. p.16
- (33) Millar, Susanna.:op.cit., p.27
- (34) Ibidem. pp.202-203
- (35) Ibidem. p.203
- (36) Erikson, E. Infancia y Sociedad. (Trad. Noemi Rosenblatt) Buenos Aires: Edit. Paidós, 1974, pp.190,198-199
- (37) Secadas, F.:op.cit., p.24
- (38) Piaget, J. Seis Estudios de Psicología. (Trad. Nuria Petit) México: Edit. Seix Barral, 1980, p.40
- (39) Ibidem. p.20
- (40) Labinowicz, E. Introducción a Piaget Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza. (Trad. Humberto López y Félix Bustos) México: Edit. Fondo Educativo Interamericano, 1984, p.170
- (41) Gottfried, H.:op.cit., p.18
- (42) Gary, A. y Scott, J. Estrategias para la Creatividad. (Trad. Alejandra Bertorini) Buenos Aires: Edit. Paidós, 1975, p.31
- (43) Baacke, D. Revista Educación. "Teatro y Juego Escénico Margen de Alternativas Pedagógicas." Alemania, 1981, p.60

- (44) Torrance, E. Educación y Capacidad Creativa. (Trad. Jorge Piqué) Madrid: Edit. Morova, 1977, p.32
- (45) Foster, J. Desarrollo del Espíritu Creativo del Niño. (Trad. Rufina Borquez) México: Edit. Publicaciones Cultural, 1985, p.15
- (46) Gottfried, H.:op.cit., p.9
- (47) Renero, M.:op.cit., p.64
- (48) Acuña Escobar, C. Revista Perfiles Educativos. "Creatividad la Libertad Secreta." Case-Cise, Universidad Nacional Autónoma de México, México, octubre-noviembre-diciembre, 1986, Número 34, p.26
- (49) Ibidem, p.27
- (50) Gottfried, H.:op.cit., pp.19-20
- (51) Renero, M.:op.cit., p.65
- (52) Gottfried, H.:op.cit., pp.103-104
- (53) Winnicott, D. Realidad y Juego. (Trad. Floreal Mazía) Barcelona: Edit. Gedisa, 1979, pp.23,98
- (54) Rodríguez Estrada, M.:op.cit., pp.71-71
- (55) Ibidem. p.71
- (56) Ibidem. p. 72
- (57) Técnicas Educativas (Ed) Gran Enciclopedia Temática de la Educación. volumen V, México, 1981, p.253.

Capítulo II

CLASIFICACION Y EVOLUCION DEL JUEGO

CLASIFICACION Y EVOLUCION DEL JUEGO

Una vez descritas las principales teorías lúdicas y habiendo explicado los lineamientos fundamentales sobre los cuales descansan, revisemos algunas clasificaciones del juego para posteriormente, señalar su evolución en el desarrollo del niño, y su vinculación con la creatividad.

2.1 Clasificación del Juego

En la "Formación del Símbolo en el Niño", Piaget (1945) aclara que son diversos los autores que se han preocupado por clasificar el juego infantil. Por ejemplo, Groos y Claparède lo catalogaron de acuerdo a su contenido; Quéral lo hizo en base a su origen y Sten fundamentándose en la diferencia que existe entre Juego Individual y Juego Colectivo. Sin embargo, para Piaget las clasificaciones anteriores son inaplicables, "ya que no proceden por puro análisis estructural independiente de las interpretaciones" personales de cada autor, en consecuencia son susceptibles a objeciones.

Por su parte, Piaget propone tres tipos de estructuras que caracterizan al juego infantil:

- a) El Ejercicio
- b) El Símbolo y
- c) La Regla.

No obstante, podemos decir que las clasificaciones existentes sobre el juego presentan un sinnúmero de observaciones, siendo difícil encontrar una clasificación completa que incluya a todas las clases de juego, que las explique y justifique a cada una de ellas en su totalidad.

Para poder tener en el presente apartado una visualización más completa de los rasgos más típicos del juego infantil, nos remitiremos a las clasificaciones de Groos, Callois, Château, Wallon y a la de Piaget:

2.1.1 Clasificación del Juego según Groos

Groos (1) categoriza al juego infantil del modo siguiente:

A) Primera Categoría. De las Funciones Generales. Que comprende tres tipos de juegos:

1.- Juego Sensorial. Donde el pequeño experimenta placer al tocar, al palpar, al saborear o al visualizar los objetos que le rodean.

2.- Juego Motor. Que favorece la coordinación motora del niño, su fuerza y agilidad.

3.- Juego Psíquico. Que se subdivide en: a) Juegos Intelectuales que ejercitan la reflexión (adivanzas), el razonamiento (ajedrez), la imaginación (invención de historias, dibujos, etcétera). Y b) Juegos Afectivos que de alguna manera transforman las situaciones desagradables en

alegres diversiones. Por ejemplo, el bañarse con agua fría no es muy agradable, pero cuando el niño se desafía a sí mismo, a soportar lo frío del agua, el aseo personal se convierte en un divertido juego.

B) Segunda Categoría. De las Funciones Específicas. El cual se manifiesta en cinco clases de juegos:

1.- Juego de Lucha. Por ejemplo, en los Juegos de Destreza, se lucha contra otros jugadores o se quiere vencer una dificultad personal.

2.- Juego de Caza. Sobresalen los juegos de persecución, del escondite, etcétera.

3.- Juego Social. Destinado a promover el instinto social del niño y su colectivización a través de paseos grupales, campamentos o sociedades infantiles.

4.- Juego Familiar. En él se ejercita el instinto materno de los pequeños ya sea al arrullar un muñeco al desempeñar el rol paterno.

5 a.- Juego de Imitación. Se tiende a imitar actitudes o movimientos por el simple placer de hacerlo. Así, por ejemplo, el niño se esfuerza por reproducir lo más exactamente posible los gestos que realiza un mono.

5 b.- Juego con Imitación. Los niños se inclinan a imitar los acontecimientos que son el centro de la atención pública. Por ejemplo, pueden jugar a que son "japoneses" si es que la guerra se sucede en el Lejano Oriente o en cualquier otra

parte del mundo.

2.1.2 Clasificación del Juego según Callois

El juego, según Callois (2), está constituido por cuatro componentes fundamentales:

El Primer Elemento es Agón. (competición del griego, lucha). Representado en los Juegos de Competencia como las carreras.

El Segundo Elemento es Alea. (azar, del latín, juego de dados). Manifestado en los Juegos de Azar como el póker.

El Tercer Elementos es Mimicry. (simulacro, del inglés, imitación). Expresado en los Juegos de Ilusión.

Y el Cuarto Elemento es Ilinx. (vértigo, del griego, torbellino). Contenido en los Juegos de Vértigo, representados en los juegos mecánicos.

Para Callois, estos cuatro componentes solamente pueden combinarse en determinadas parejas. La primer pareja la forman los Juegos de Competencia con los Juegos de Azar. Y la segunda pareja, la integran los Juegos de Simulacro con los de Vértigo. En su opinión la unión de parejas no admite mezcla entre ellas, es decir, que es imposible la unificación de Juegos de Competencia con Juegos de Vértigo.

2.1.3 Clasificación del Juego según Château

Château (3) categoriza al juego en dos grupos:

En el primer grupo encontramos a los Juegos No Reglamentados (Funcionales, Hedonistas, de Exploración y de Manipulación),

que favorecen el desarrollo de la inteligencia del niño. Y a los Juegos de Destrucción, de Desorden y de Arrebato que contribuyen al desarrollo del Yo infantil.

En el segundo grupo se incluyen los Juegos Reglamentados que surgen en grupos segmentarios. Los Juegos de Cooperación que abarcan la competición cooperativa (la gallina ciega), y los juegos de Regulación Estricta (danzas y ceremonias).

2.1.4 Clasificación del Juego según Wallon

En "La Evolución Psicológica del Niño" (1968), Wallon categoriza al juego en cuatro estadios:

I) Estadio del Juego Funcional. El bebé realiza movimientos muy simples como doblar o estirar los brazos y piernas, agitar los dedos, producir ruidos.

II) Estadio del Juego de Ficción. El niño se imagina que los objetos con los que juega tienen cualidades que en realidad no poseen. Por ejemplo, un palo puede ser un "caballo" o un "lápiz."

III) Estadio del Juego de Adquisición. El pequeño se esfuerza por comprender escenas, cuentos, canciones, etcétera.

IV) Estadio del Juego de Elaboración. Los objetos son modificados, transformados o creados por el niño.

2.1.5 Clasificación del Juego según Piaget

De acuerdo a Piaget (4), el juego es una actividad necesaria en el desenvolvimiento cognoscitivo del niño. En

su opinión, el Ejercicio, el Símbolo y la Regla, son las tres grandes clases en que se puede clasificar al juego infantil. A continuación resumiremos las principales características de cada categoría o clase lúdica.

A) Juego de Ejercicio Simple.

Los Juegos de Ejercicio son los primeros en aparecer en el desarrollo mental del niño. Se presentan desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente. Se encuentran en el nivel elemental de la clasificación piagetiana; aún no hay simbolismo. El Juego de Ejercicio en un principio se confunde con los primeros reflejos del bebé, sin embargo, con el progreso de las reacciones circulares, los reflejos del bebé se van diferenciando paulatinamente, hasta que los movimientos simples adquieren rasgos lúdicos como la risa y el goce personal.

Según Piaget, el Juego de Ejercicio se divide en dos categorías: la primera, comprende los Juegos Sensorio-Motores, en los cuales el niño se limita a repetir y a variar sus movimientos; esto le sirve para ejercitar sus brazos y piernas. Al mismo tiempo, que experimenta placer al intentar dominar sus propias acciones. La segunda, incluye a los Juegos de Pensamiento, es decir, que el niño plantea interrogantes por el simple placer de preguntar, sin que realmente le interese la respuesta ni el problema mismo. (5)

B) Juego Simbólico o del Hacer "Como Si"

Frecuentemente se da de los dos hasta los siete años. Entre estas edades, el niño ya es capaz de representar objetos ausentes en forma de símbolo, por ejemplo, una escoba es una espada, un caballo o cualquier otro objeto que desee el niño. Según Piaget, el símbolo representa un carácter deformante, o sea, que los niños ignoran las semejanzas entre el objeto real y el objeto sustituto. El símbolo es un medio auxiliar del niño, a través del cual, él puede expresar sus sentimientos y concretar su Pensamiento Preoperacional, pues aún el lenguaje no está lo suficientemente desarrollado para comunicar sus pensamientos.

La evolución del símbolo recorre las etapas siguientes:

-Primera Etapa. El niño aplica el símbolo a nuevos objetos, por ejemplo, puede fingir que habla por teléfono (con un zapato) para después hacer intervenir en la charla a su muñeca.

-Segunda Etapa. El cuerpo del niño sirve para representar a otras personas, animales o cosas; el niño se convierte en gato al caminar en cuatro patas y al hacer "miau."

-Tercera Etapa. Las consecuencias del juego son más largas y complejas, ejemplificando:

"Juanita ... prepara un baño para L.: un tallo de yerba es el termómetro; la bañera es una caja grande y el agua apenas la afirmación verbal. J. mete el termómetro en el baño y le parece el agua muy caliente y espera un instante para volver a meter el tallo de yerba en la caja: "ahora sí, ya está bueno, que suerte." Se aproxima a L. (en la realidad) y hace como si le quitara el vestido, la camisa, etcétera., haciendo los mismos gestos pero sin tocarla." (Piaget, 1945, p.177)

-Cuarta Etapa. El símbolo sirve de medio compensatorio tanto a situaciones desagradables como agradables; la vivencia de ser mordido por un perro es transformada por el niño en el juego. Por ejemplo, él puede aparecer como muy valiente o el perro como un animal dócil. Conforme el pensamiento se aproxima al Período de Operaciones Concretas, el símbolo social empieza a prevalecer sobre el símbolo individual. (6)

C) Juego de Reglas

Generalmente se da de los siete a los 11 años de edad. Para Piaget, la socialización del niño termina por reemplazar el símbolo individual. Afirma que la regla aproxima cada vez más a la realidad. A aprender a pensar de forma más objetivo. A saber cuáles son sus derechos y obligaciones. A respetar a sus compañeros y a trabajar en equipo. Dado que la regla implica la regulación y obligación del jugador con respecto a sus otros compañeros de juegos. (7)

Por otra parte, para Château (8), Wallon (9), Madrigal (10) y para Secadas (11), el juego evoluciona de acuerdo a la edad cronológica del niño y a sus intereses. Es así como

ciertos juegos son típicos de determinadas edades y no de otras. En seguida resumiremos las ideas de dichos autores señalando los principales rasgos de la evolución del juego desde el nacimiento hasta los 12 años de edad.

2.2 Evolución del Juego

Durante el primer año de vida, al niño le interesa el goce personal, es decir, que disfruta enormemente al ejercitar su vista ya sea observando los objetos que le rodean, al ver que las luces se prenden y se apagan constantemente. La música suave, las caricias y las canciones de cuna lo tranquilizan y adormecen. En general podemos decir que todos los objetos que estimulan los sentidos del bebé se convierten en juguetes.

Según Château, los primeros movimientos del bebé no pueden considerarse como juegos, sino, más bien son actividades prácticas, de ejercitamiento que conducen a un mayor dominio del propio cuerpo. O sea, que la constante repetición de movimientos como rasgar papel, aventar los objetos o sacudirlos ayuda al niño a controlarse a sí mismo. Château considera que el bebé grita, gorjea o agita sus brazos porque es guiado por impulsos no controlables; el pequeño es un ser fragmentario, hecho de funciones juntas y dispares. Por lo mismo, los primeros movimientos del bebé

son definidos como **pseudojuegos**, de los cuales surgirá el verdadero juego. Al igual Wallon, los movimientos del bebé como él estirarse, producir ruidos, etcétera., no pueden llamarse juegos; porque aún no están integrados en formas superiores de acción. En su opinión: "... lo que realmente distingue al juego de los más pequeños es aquello en que, constituyendo toda su actividad, falta la conciencia del juego. Sin embargo, esta actividad tiende a superarse por sí mismo."

A los quince meses, el niño ejercita constantemente la marcha; ésta le permite conocer y explorar el medio ambiente. Todo le provoca interés y curiosidad. Su natural curiosidad es lo que lo impulsa a desarmar sus juguetes y a manipular todo objeto que le sea interesante. Le gusta introducir y sacar cosas de recipientes.

Aproximadamente a los dieciocho meses la atención del niño es inconstante. Debido al grado de desarrollo que ha alcanzado la marcha; él está en todas partes. Continúa arrojando y recogiendo objetos. Imita actividades hogareñas como: barrer, trapear, sacudir, lavar, etcétera.

A la edad de dos años, el niño se habla a sí mismo, repite las mismas palabras. Su juego es solitario, aunque le

gusta la compañía de otros niños. Observa detenidamente los objetos que manipula, los palpa o los golpea. Puede ensartar o desensartar cuentas. Imita acciones que percibe. Se apropia y defiende los juguetes dando puntapiés, empujando o jalando del pelo a su contrario. Le gustan los ositos y las muñecas. Jugar con arena, tierra, agua o plastilina les llama muchísimo la atención.

A los tres años, la dramatización y la imaginación son elementos enriquecedores del juego infantil. El niño al jugar intercala muñecos con otros objetos. Intenta construir puentes, carreteras, entre otras cosas. Empieza a interesarle la compañía de dos o tres niños, aprende a participar en actividades que requieren de cooperación; espera a que le toque su turno pero aún su juego es inestable, es decir, que constantemente cambia de actividad. Puede guardar sus juguetes en un lugar específico cuando se le vigila.

Al niño de cuatro años le encanta el Juego Dramático y disfrazarse. Tiene ideas muy complicadas que las lleva a la práctica. Le gusta jugar con dos o tres niños, sugiere turnos, sin embargo, quiere que los demás le obedezcan en todo lo que él dice.

A la edad de cinco años, el niño se entretiene recortando

y pegando figuras. Puede terminar un proyecto específico (crear un puente o una casa), aunque para lograrlo se lleve días en ello. Se disfraza con ropa adulta. Le atraen las excursiones, empieza a tener amistades y a aceptar a otros compañeros de juego y se prepara para la convivencia social. Entre los tres y los cinco años, el desarrollo del lenguaje es fuente de una insaciable sed del niño por saber y averiguar el "qué" y el "por que" de las cosas. Su fantasía e imaginación se mezclan entre sí sin que exista un límite entre ellas; el niño confunde los hechos reales con sus propias fantasías.

De los cinco a los siete años, el niño juega durante horas un juego que le resulte interesante; aunque se fatigue. Puede inventar y construir sus propios juguetes. Le fascina coleccionar multitud de objetos raros que cuida con gran esmero y que cuenta innumerables veces. Realiza con facilidad juegos que requieren de equilibrio y de esfuerzo muscular. Empieza a seleccionar sus propias lecturas.

Después de los siete años, el juego se colectiviza: cada jugador tiene derechos y obligaciones que cumplir. Los juegos de damas, de lotería, de dramatización y de construcción de juguetes sencillos son del gusto del niño.

En el juego del niño de diez a 12 años se presenta una mayor observancia y disposición en el cumplimiento de las reglas; su respeto e interés se incrementan. Los niños de estas edades ya reconocen el trabajo de grupo, ya forman un conglomerado. Por otra parte, cuando un niño juega con niñas, teme a las burlas de sus demás compañeros de juegos. En cambio, cuando una niña juega con varones es más fácil que ésta se adapte a la situación y sienta menos pena que el niño.

Así encontramos también que se manifiesta socioculturalmente una cierta división de juegos propios para niños y niñas, lo cual nos sugiere, por ejemplo, alguna de las preguntas siguientes:

¿Cuáles son las consecuencias para el desarrollo del potencial creativo del niño, si éste no goza de una libertad para elegir la actividad lúdica deseada?

¿El desenvolvimiento de manifestaciones creativas del niño se ve limitado al ser objeto de burlas, cuando juega con niñas?, etcétera.

Con respecto a lo anterior consideramos que el desarrollo de las fuerzas creativas del niño no deberían de estar predeterminadas por la división de juegos femeninos o masculinos, porque el niño, al percibir actitudes de rechazo

de los demás niños o de otras personas, se inhibe en cierta manera en la manifestación de sus capacidades creativas. En cambio, si el niño se siente aceptado, valorado, amado y estimulado, obtendrá seguridad y confianza en sí mismo, lo cual favorecerá enormemente su creatividad. Y como afirma Rogers (citado en Secadas, 1985), la creatividad sólo florece en una atmósfera de libertad, pues el respeto y la libertad que merece el niño son factores que promueven sus facultades creativas.

Ahora bien, en lo relativo al tema que relaciona la evolución del juego con la producción de capacidades creativas en el niño, suponemos que a medida que evoluciona la actividad lúdica también progresan sus fuerzas creativas. Es decir, que conforme el niño va evolucionando cronológica y mentalmente es más factible que aprenda a dominar nuevas habilidades intelectuales, sociales y verbales que antes estaban fuera de su alcance porque aún no contaba con la madurez suficiente para ello. Por ejemplo, es hasta los siete años y los 11 años en que el niño empieza a aprender a pensar de forma objetiva, lo que le permite aceptar las opiniones de otras personas y poder realizar alguna actividad colectiva que pudiera dar origen a la creatividad grupal.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- (1) Claparède, E. Psicología del Niño y Pedagogía Experimental. México: Edit. Continental S. A., 1961, pp.422-429
- (2) Ajourriaguerra y Marcell. Manual de Psicopatología del Niño. (Trad. Ma. Helena Feliu Pi) Barcelona: Edit. Masson, S. A., 1984, pp.169-171
- (3) Desmay-Lydis. (Ed) Enciclopedia de la Psicología y la Pedagogía. Madrid, 1986, tomo IV, p.29
- (4) Labinowicz, E. Introducción a Piaget Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza. (Trad. Humberto López y Félix Bustos) México: Edit. Fondo Educativo Interamericano, 1984, p.61
- (5) Piaget, J.: op.cit., pp.155,159,197
- (6) Labinowicz, E.:op.cit., pp.67-68
- (7) Piaget, J.:op.cit., pp.194-195
- (8) Château, J. Psicología de los Juegos Infantiles. (Trad. Helena Voldán) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1958, pp.7,10,12
- (9) Wallon, H. La Evolución Psicológica del Niño. (Trad. Mario Miranda Pacheco) México: Edit. Grijalbo, 1985, pp.58,62
- (10) Madrigal Llorente, A. Los Niños son Así. México: Edit. Jus, 1977, pp.122-124, 126,129
- (11) Secadas, F. Revista Española de Pedagogía. "Las Definiciones del Juego." Instituto San José de Calasanz de Pedagogía, octubre-diciembre, 1978, Año XXXVI, Número 142, p.71

Capítulo III

DIFERENCIAS ENTRE CREATIVIDAD ADULTA E INFANTIL

DIFERENCIAS ENTRE CREATIVIDAD ADULTA E INFANTIL

3.1 Características de la Creatividad Adulta

Con el fin de poder aclarar y explicar de manera precisa la relación que guarda el juego en el niño con la creatividad, consideramos se hace necesaria la diferenciación de esta última con la creatividad adulta, ya que para los estudiosos en la materia ambas formas de creatividad revisten características y modalidades de expresión distintas. Estimamos que son cuatro los rasgos esenciales que, en cierto modo, podrían diferenciar a la creatividad adulta de la creatividad infantil, siendo representativos los siguientes-subtemas (1):

3.1.1 Necesidad de Auto-realización y Autenticidad Individual

Autores como Gottfried, Maslow, Fromm y Rogers entre otros, consideran que es indispensable contar con la presencia de ciertas condiciones previas para el progreso de la fuerza creativa en el ser humano. Piensan que es imprescindible que el hombre supere sus limitaciones y dificultades personales que en un momento podrían entorpecer el nacimiento, desarrollo y conclusión de producciones creativas.

Por ejemplo, para Gottfried (2), la búsqueda y la

obtención de la "Libertad Intima" y de la "Libertad Psíquica", son condiciones fundamentales para encauzar adecuadamente las energías psíquicas a la solución del problema en cuestión. Del mismo modo, es preciso, indica Gottfried, contar con las condiciones siguientes:

A) Ausencia de Egoísmos. La existencia de egoísmos limita el surgimiento y el florecimiento de pensamientos fructíferos, la imperiosa necesidad de poder, de prestigio y de rendimiento personal, impiden que el hombre haga uso de todo su potencial creativo.

B) Ausencia de Conflictos, Miedos y Obsesiones. La superación y la elaboración de estas inhibiciones posibilitan la apertura hacia la creatividad. Para que el hombre pueda liberar las fuerzas creativas que habitan en su interior es importante que aprenda a canalizar sus inhibiciones hacia actividades productivas. Por ejemplo, Lückert, citado por Gottfried, dice: el hombre es un "ser preñado de conflictos", sin embargo, es preciso que aprenda: "A soportar las cargas conflictivas y las frustraciones que vive sin reaccionar en cada caso de un modo agresivo o frustrado." Ahora bien, según Gottfried: "Es perfectamente posible que un miedo de cierta intensidad no impida en todos los casos la realización creativa. A veces, el miedo nos hace inventivos y descubridores, con el fin de vencer situaciones causantes de angustia."

C) Ausencia de Stress. Las presiones severas a que estamos expuestos propician la reproducción de conductas estereotipadas y automatizadas que bloquean el surgimiento de la ocurrencia creativa. No obstante, a lo largo de la historia, hombres de gran talento, como Miguel Angel, Beethoven, Dante, etcétera., han sido capaces de soportar fuertes situaciones de stress, y aportar a la humanidad sublimes creaciones.

Por su parte, en Fromm para que el hombre pueda ser creativo tiene que ser estable, libre de distorsiones neuróticas y tener cierta madurez interna. En su opinión, la condición fundamental para la creatividad radica en que el hombre esté abierto hacia otras personas, es decir, que trascienda las propias fronteras de su persona pues: "Al sentir el "soy" siente también "soy tú", soy uno con todo el mundo." (3)

Y de acuerdo a Maslow (citado en Renero): "Hay dos tipos de creatividad: la que se relaciona con el talento y que puede aparecer a pesar de la neurosis y la Auto-realizadora, cuya existencia es independiente de las neurosis." (4) Para Maslow, la persona "Actualizadora" (creativa) ha hecho realidad su potencial creativo porque: "Ha resuelto algunos de sus conflictos internos y, en consecuencia pone de sí misma a disposición de la creatividad. Gasta menos de su tiempo y

energía en protegerse a sí misma." (5)

Según Rogers, la Actualización se da en personas "abiertas a la experiencia" y "funcionando totalmente." Estima que la persona actualizadora es un sujeto sensible a las experiencias, al entorno, a los demás seres humanos y, a los propios "sentimientos, reacciones y significados emergentes que descubre dentro de sí mismo." (6)

3.1.2 Pensamiento Divergente

Los trabajos realizados por Torrance y por Guilford, han aportado valiosos conocimientos que han servido de soporte para posteriores estudios sobre el Pensamiento Creativo.

Para Torrance (7), el Pensamiento Creativo puede definirse como: "Un proceso de intuir dificultades, problemas, lagunas de información; formular hipótesis, comprobar las conjeturas y comunicar los resultados a la sociedad." En su concepto, el Pensamiento Creativo se distingue por presentar tres rasgos o índices, siendo ellos:

1.- La Fluidez. Puntualizada como la habilidad para encontrar numerosas ideas o soluciones posibles al problema en particular.

2.- La Originalidad. Definida como la habilidad para dar soluciones insólitas (a los problemas), y

3.-La Elaboración. Conceptualizada como la habilidad para encontrar detalles en los problemas.

Ahora, de acuerdo a Guilford (8), el Pensamiento Creativo o Divergente reclama un cambio de costumbres e incluso de la destrucción de algo que ya se tiene, para así poder desarrollar realizaciones nuevas. Asimismo, concibe que el Pensamiento Divergente es parte integrante de las actividades inteligentes del hombre y se caracteriza por dar soluciones no previstas. Guilford atribuye al Pensamiento Divergente las variables siguientes:

a)Sensibilidad a los Problemas. Es decir, que se captan diferencias, dificultades, rarezas; se sabe lo que se tiene que hacer.

b)Fluidez de Ideas. Se producen una gran cantidad de ideas; de las cuales se seleccionan las más valiosas.

c)Flexibilidad. Se es capaz de pasar de un tema a otro.

d)Originalidad. Se presentan ideas o soluciones insólitas de gran alcance.

e)Penetración. Se tiene facilidad para detallar planes, ideas o proyectos.

f)Redefinición. Es la habilidad de transformar algo en otra cosa diferente, otorgándole funciones distintas.

g)Analizar y Sintetizar. La primera es la capacidad para descomponer un todo y descubrir nuevas relaciones entre sus

partes. La segunda, relaciona diversos elementos para construir una totalidad.

3.1.3 **Imaginación Constructiva**

De acuerdo a Soria (9), la imaginación presenta dos matices totalmente distintos representados en:

1.- La Imaginación Reproductiva. Caracterizada porque sus imágenes reproducen experiencias pasadas con mayor o menor exactitud. No obstante, no se puede hablar de la existencia de una Imaginación Reproductiva Pura, ya que todo individuo tiende a insertar siempre objetos extraños a la imagen original, por lo tanto, la imagen resultante no es una copia fiel de la experiencia pasada.

2.- La Imaginación Constructiva, Creadora o Productiva. Sus imágenes son verdaderas construcciones que no se presentan objeto real ninguno; produce experiencias nuevas en lugar de reproducir experiencias pasadas. Sus productos creativos por naturaleza y significado son objetos realmente nuevos, es decir, que no han sido objeto de percepciones sensibles. El significado de sus productos pueden responder a necesidades o finalidades inconscientes.

La Imaginación Constructiva, según Soria, se manifiesta en dos modalidades:

A) Imaginación Espontánea. Que está fuera de nuestro control, de nuestra voluntad; su nacimiento, desarrollo y

desaparición no es perceptible para el sujeto. Su finalidad obedece a mecanismos inconscientes. Sus productos imaginarios son expresiones del carácter de su creador, de su estado emocional o de sus intereses presentes o pasados. El sueño, el Delirio y el Sonambulismo son algunos ejemplos en que la Imaginación Espontánea se manifiesta involuntariamente. Sin embargo, este tipo de imágenes también puede surgir en la Imaginación Reflexiva.

B) Imaginación Reflexiva. En ella, el producto imaginativo "responde a una finalidad determinada, conocida y requerida." La voluntad y el pensamiento son factores relevantes para la realización y concreción del producto creativo. Su grado de consciencia varía de un individuo a otro; en una primera instancia sólo pueden ser conscientes la finalidad y el resultado y posteriormente darse cuenta de otros momentos.

3.1.4 Producto Creativo Socialmente Util

En Taylor. (10), la creatividad se expresa de formas muy distintas y alcanza niveles diferentes. Es por ello que él estableció cinco niveles de manifestaciones creativas para poder evaluar un producto creativo. Dichos niveles varían en profundidad como en efecto social, y van desde el nivel elemental hasta el nivel de máximo poder creativo dentro del desarrollo de la creatividad:

Primer Nivel. Expresivo. Es el elemento base para el surgimiento de niveles superiores de creatividad. Se distingue por ser una actividad espontánea y libre, pues a través de ella se tiene la oportunidad de expresar abiertamente los sentimientos más íntimos de su creador. Por ejemplo, el niño al dibujar al sol expresa vida y alegría, al mismo tiempo, le sirve como medio de comunicación consigo mismo y con el medio ambiente. En este primer nivel todavía no son importantes la habilidad, la cualidad y la originalidad del producto creativo.

Segundo Nivel. Productivo. Reemplaza al nivel expresivo; se empieza a limitar y a controlar el juego libre del niño. "Se incrementa la técnica de ejecución, y existe mayor preocupación por el número que por la forma y el contenido." El producto creativo es parecido al de otras personas.

Tercer Nivel. Inventivo. Predomina la invención y la capacidad para descubrir nuevas relaciones (Flexibilidad).

Cuarto Nivel. Innovador. Pocas personas tienen acceso a él. Dado que se pueden modificar principios o fundamentos básicos del área a que pertenece el objeto creado.

Quinto Nivel. Emergente. Es la máxima manifestación de poder creativo y se presenta en escasa proporción. Se elaboran nuevas formas y principios que modifican a los anteriores; es lo que define al talento y al genio.

Como podemos observar, solamente hemos mencionado muy superficialmente algunas características de la creatividad adulta. Sin embargo, creemos que es de suma importancia para complementar la información anterior, presentar tres puntos que, a nuestro juicio, podrían ser considerados como características básicas para el desarrollo de la creatividad infantil. En seguida presentamos los puntos a tratar y la justificación de su elección para posteriormente hablar de ellos en el apartado 3.2:

- La Creatividad como Expresión Inherente del Desarrollo Infantil.

- Importancia de las Actitudes Creativas.

- El Juego como Realización Creativa.

Ahora bien, consideramos que la exposición de los temas anteriores es importante porque nos aportan los conocimientos teóricos que nos permiten hacer generalizaciones y así, aceptar, rechazar o en su caso modificar las hipótesis planteadas en la introducción del presente trabajo.

3.2 Características de la Creatividad Infantil

3.2.1 La Creatividad como Expresión Inherente del Desarrollo Infantil

Comunmente la mayoría de los estudios sobre creatividad infantil sostienen que el comportamiento creativo es una expresión inherente al desarrollo de niño. Del mismo modo,

indican que la creatividad permite en él la manifestación libre y auténtica de sus sentimientos, deseos o necesidades personales. Finalmente, concluyen que la creatividad infantil al contar con las circunstancias y condiciones adecuadas que permitan su natural expresión, probablemente con el tiempo, se transforme en creatividad adulta que tenga como objetivo producir realizaciones (creativas) que estén al servicio de la sociedad contemporánea.

En relación a lo arriba especificado, Gordillo afirma que tanto el juego como las actividades creadoras: "Son manifestaciones orgánicas naturales del ser humano, son la única fuente confirmada y original de los conceptos personales trascendentes que no tienen por qué asumir la rigidez formal del intelecto." (11)

Por su parte, Curtis, Demos y Torrance, señalan: el niño es creativo por naturaleza, y vinculan el florecimiento de las manifestaciones creativas a una atmósfera flexible.

Ahora bien, para Fröebel (citado en Mayer): "El hombre es naturalmente creativo; ésto es una expresión de su naturaleza básica." (12) Por su lado, Torrance asegura: "La exploración y el comportamiento inquisitivo son elementos esenciales de la creatividad y se encuentran presentes en el bebã:

sacudiendo, agarrando, retorciendo, tirando, empujando, rasgando." Asimismo, la manipulación de objetos es considerada como una expresión temprana de conducta creativa, es decir, que pueden considerarse como: "Un anticipo del proceso que más tarde puede llevarle a un trabajo creativo en ciencias, en artes o en cualquier otra rama del saber." (13)

En opinión de Montessori, el niño posee ciertas facultades o "Sensibilidades Creativas" que lo ayudan a alcanzar su pleno desarrollo psíquico. Según esta autora, la Imaginación y la Creatividad son poderes innatos al desarrollo del niño que evolucionan en la medida en que sus capacidades interactúan con el medio ambiente (cosas y personas). Estima que las "Sensibilidades Creativas" existen sólo en la niñez y que su intensidad disminuye considerablemente después de los seis años.

En lo que respecta al tema Maslow (14), expresa que la "Creatividad Primaria" es común y universal a todas las personas; encontrándose presente en los niños que saben jugar, fantasear y reír. Y según Piaget, si el adulto: "Quiere ser creativo debe mantenerse, en parte, como niño." (15) También, Ulmann apunta que: "El niño pequeño posee absolutamente las condiciones que se requieren para comportarse creativamente." (16)

Y finalmente, Tudela dice: "El niño preescolar representa

una muestra clara de lo instintivo de la creatividad" (17), sin embargo, dicho carácter instintivo ha sido sofocado por la socialización. En consecuencia, es urgente que los adultos luchemos por revivirlo y estimularlo, buscando soluciones que rescaten la creatividad perdida en el ser humano.

3.2.2 Importancia de las Actitudes Creativas

En la concepción de Gottfried (18), las Actitudes Creativas pueden ser definidas como aquellos comportamientos espontáneos que se ponen de manifiesto en numerosas actividades que el niño realiza en su vida diaria. Para el autor, dichas Actitudes sirven de alimento y de sostén al florecimiento de la creatividad infantil, constituyendo los elementos fundamentales para el despliegue de la creatividad adulta. Las Actitudes Creativas son:

1.- El Asombro. Es un comportamiento creativo del niño que le brinda la oportunidad de poder descubrir algo nuevo cada día, de impresionarse y de maravillarse de los hechos desconocidos e insólitos que para la mente infantil son incomprensibles aún. El niño posee la singular cualidad de asombrarse de todo lo que le rodea, es decir, que su asombro y su curiosidad son inagotables. Empero, su visión del mundo está dominada por el impresionismo quedando excluida la razón, o sea, "que el niño percibe mucho, pero todavía no

comprende la plétora de impresiones", que capta del medio ambiente.

2.-La Interrogación. Es el resultado de una intensa curiosidad dirigida hacia la adquisición del lenguaje. Ahora bien, con el desarrollo del lenguaje se inicia una intensa sucesión de preguntas que se ponen de manifiesto en las siguientes edades interrogativas:

A) Primera Edad Interrogativa. Se inicia aproximadamente al año y medio y concluye a los tres años. Predomina el ¿QUE?

B) Segunda Edad Interrogativa. Termina probablemente entre los cuatro y los cinco años, y son característicos los ¿POR QUE? de índole condicional, final y motivacional. Por ejemplo, ¿Por qué el día es hermoso? ¿Por qué llueve y relampaguea? o ¿Por qué hay que dormir?

3.-La Puesta en Duda. Se presenta alrededor de los ocho años, el niño desea cuestionar la realidad "desde otro ángulo", entonces verifica juicios, actitudes o comportamientos anteriores de su vida. Según Wertheimer, citado por Gottfried, la puesta en duda es un elemento clave dentro del Pensamiento Creativo, porque es fuente creadora de estímulos constructivos que impulsan la apertura de la dimensión divergente del ser humano.

En resumen, lo que Gottfried, postula es que la puesta en duda, la interrogación y el asombro son comportamientos o

actitudes espontáneas que impulsan al niño a pensar, a hablar y a preguntas, desarrollando en él, la liberación de su potencial creativo.

3.2.3 El Juego Infantil como Realización Creativa

Retomando nuevamente las ideas de Gottfried (19), los Juegos de Movimiento, de Ilusión y de Roles, pueden ser calificados como Realizaciones Creativas en sí mismas, porque permiten revelar formas claras y básicas de la creatividad infantil.

Así por ejemplo, en los Juegos de Movimiento, el niño, al descubrir su propio cuerpo, amplía las posibilidades de juego que éste le ofrece. Esto se observa cuando el niño encuentra en el dedo gordo de su pie un objeto de juego tan agradable que intenta chuparlo una y otra vez.

En los Juegos de Ilusión, el niño reinterpreta la realidad, transformando las cualidades de los objetos en base a sus propios deseos, exigencias y necesidades. Una rama es un jeringilla, un muñeco, un caballo, etcétera. Esto es factible de realizarse, gracias a que la fantasía del niño le permite re-crear los objetos en conformidad con sus ideas y anhelos personales. Piaget (citado en Labinowicz), al igual que Gottfried, precisa: el Juego Simbólico es una experiencia

creativa porque el niño al jugar no tiene limitaciones, es decir, que un objeto cualquiera puede representar a otro, ignorando las semejanzas entre el objeto real y su representación.

Por ejemplo, en los Juegos de Roles, el niño busca apegarse más a la realidad. Observaciones, experiencias y vivencias infantiles encuentran eco en sus actividades lúdicas. En los Juegos de Roles sobresale el aspecto social que favorece el surgimiento de la creatividad grupal o social entre los niños.

3.3 Diferencias y Semejanzas entre Creatividad Adulta y Creatividad Infantil

Diremos que para Gottfried, los fenómenos creativos que se manifiestan durante la evolución total del niño los volvemos a encontrar un tanto modificados en el adolescente y en el adulto. Sin embargo, este hecho no descarta la posibilidad de que: "Existen formas típicas de creatividad infantil que deban considerarse específicas desde un punto de vista evolutivo." Tales formas típicas están representadas en las Actitudes Creativas y en las Realizaciones Creativas. Las primeras, como ya habíamos visto anteriormente, se expresan a través del Asombro, de la Interrogación y de la Puesta en Duda. Ahora bien, dichas Actitudes han

encontrando una amplia cabida en múltiples actividades de la vida infantil. En la esfera social como de juego, verbal, de intereses literarios y musicales y de la creatividad formativa (dibujos, trabajos plásticos). A todas estas actividades, Gottfried las denomina Realizaciones Creativas porque son dimensiones concretas del comportamiento infantil donde los pequeños pueden mostrar su naturaleza creadora.

Ahora bien, prosigue Gottfried, a cualquier edad encontramos comportamientos creativos, no obstante, diversos indicios revelan que la creatividad infantil ocupa un lugar importantísimo en el desarrollo del comportamiento creativo del ser humano. Por otra parte, numerosas investigaciones indican que el comportamiento creativo en el adulto se ha atrofiado enormemente hasta el grado de la insignificancia. Esta situación que no se presenta totalmente durante la infancia, pues según Gottfried, frecuentemente los psicólogos evolutivos aseguran que los niños presentan usualmente comportamientos originales. Y probablemente esto ocurra, porque el niño a diferencia del adulto: "Es más abierto, libre, está menos atado a esquemas y hábitos estereotipados de comportamiento; tiene mayor libertad." (20)

De acuerdo a Engelmayer, las realizaciones creativas que ocurren durante la primera infancia se caracterizan porque:

exclama con evidente alegría: Ya está." Y guarda su obra en lugar seguro." (21)

Según Ulmann (22), el niño a diferencia del adulto, por su ignorancia no se encuentra en condiciones para crear a su mismo nivel pero sí: "Es capaz de manifestar un comportamiento todavía nunca observado en él y hacer verdaderos descubrimientos para él." Al respecto Wilson (citado Ulmann) indica: para evaluar la creatividad infantil hay que tener presente la novedad individual y no para la sociedad. Los niños realizan cosas que para ellos son nuevas y originales por lo que el adulto debe apoyar sus producciones, para que éstas puedan evolucionar a niveles superiores de creación.

Para Gordon una característica que compete tanto al juego infantil como todas las actividades de creación adulta radica en que "el proceso en sí mismo satisface al que lo ejecuta." Entrevistas realizadas a artistas y a científicos vienen a comprobar esta hipótesis del autor. Sin embargo, dice Gordon: "Aún cuando puede ser cierto que la repercusión final para el artista o el inventor es la aceptación pública del producto final, el énfasis en esta meta de éxito encubre la gratificación del proceso creador mismo." (23)

En relación a lo anterior Château escribe: el artifice, a

diferencia del niño, trabaja para los demás más que para sí mismo. Está atrapado por la sociedad; labora para el oyente, para el público, para el lector. Sus creaciones no son solamente una expresión, son una declaración, una proclamación para la sociedad. En cambio, las creaciones infantiles, por ejemplo, cuando el niño levanta un castillo de arena lo hace para sí mismo, para su propia satisfacción, sin tener en cuenta más que un público restringido y un público presente, su ambición está limitada a un lugar y a un instante. No sucede lo mismo cuando hablamos del creador adulto pues; éste deja una obra y una obra duradera; porque crea para una sociedad presente y futura, tomando de ella los elementos o medios indispensables para hacer algo sólido. Château estima que el niño no puede hacer obras duraderas porque trabaja para sí, y por lo tanto, "opera fuera de la sociedad adulta cuya ayuda solamente le permitiría realizar una obra duradera." (24)

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

(1) Jennings, Sue y otros. Terapia Creativa. (Trad. Alba J. Dembina) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979, pp.9-10

Gómez Váldez, Aurestela. Conducta Creativa. Tesis profesional para obtener la Licenciatura en Psicología, México, Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México, 1979, pp.49-51

Torrance, E. Educación y Capacidad Creativa. (Trad. Jorge Piqué) Madrid: Edit. Morova, 1977, p.67

Novaes, Ma. Helena. Psicología de la Aptitud Creadora. (Trad. Elena Haydeé Duarte) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1973, pp.26-27

(2) Gottfried, H. Maestros Creativos-Alumnos Creativos. (Trad. Juan Jorge Thomas) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979, pp.48-52

(3) Foster, J. Desarrollo del Espíritu Creativo del Niño. (Trad. Rufina Borquez) México: Edit. Publicaciones Cultural, 1985, p.35

(4) Renero, M. Creatividad Taller Intelectual. s/l: Edit. Manuel Renero, 1988, p.65

(5) Foster, J.:op.cit., p.35

(6) Ibidem. p.35

(7) Torrance, E.op.cit., pp.67,69

(8) Curtis, J. Demos, G. y Torrance, E. Implicaciones Educativas de la Creatividad. (Trad. Miguel Fernández) Madrid: Edit. Anaya 2, 1976, p.266

(9) Soria, D. Psicología. México: Edit. Porrúa, 1952, pp.158-160

(10) Novaes, Ma. Helena.:op.cit., p.13

- (11) Gordillo, J. Lo que el Niño Enseña al Hombre. México: Edit. Centro para Estudios de Medios y Procedimientos Avanzados de la Educación, 1977, p.69
- (12) Mayer, F. Historia del Pensamiento Pedagógico. (Trad. Ma. Cecilia Equibar) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979, p.291
- (13) Torrance, E.:op.cit., p.37
- (14) Ibidem. p.43
- (15) Rodríguez Estrada, M. Psicología de la Creatividad Manual de Seminarios Vivenciales. México: Edit. Pax-México, 1985, p.70
- (16) Ulmann, Gisela. Creatividad. (Trad. Miguel Fernández) Madrid: Edit. Rialp, 1972, p.186
- (17) Tudela, Victoria. Revista DIDAC. "La Creatividad en la Educación." Organo del Centro de Didáctica de la Universidad Iberoamericana, México, otoño, 1986, Número 9, p.21
- (18) Gottfried, H.:op.cit., pp.25-26
- (19) Ibidem. p.28
- (20) Ibidem. pp.21,24
- (21) Engelmayr, O. Psicología Evolutiva de la Infancia y de la Adolescencia. (Trad. Juan Jorge Thomas) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1970, pp.84-85
- (22) Ulmann, Gisela.:op.cit., pp.183-184
- (23) Gordon, W. Sinéctica el Desarrollo de la Capacidad Creadora. (Trad. Diego Bugeda) México: Edit. Herrero, 1963, p.146
- (24) Château, J. Psicología de los Juegos Infantiles. (Trad. Helena Voldán) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1958, pp.143-144

Capítulo IV

CARACTERISTICAS COMUNES ENTRE JUEGO Y CREATIVIDAD INFANTIL

CARACTERÍSTICAS COMUNES ENTRE JUEGO Y CREATIVIDAD INFANTIL

En lo particular estimamos que el juego y la creatividad infantil comparten características afines que les confieren un sello muy singular; ante todo son expresiones naturales del desarrollo evolutivo del niño, que están encaminadas a propiciar el desenvolvimiento de una vida sana y feliz en el ser humano. De tal forma, pensamos que ambas manifestaciones constituyen en sí mismas, formas libres y auténticas de la naturaleza del hombre y que en la niñez se encuentran vivas, latentes, a flor de piel, esperando contar con las condiciones permeables que les permitan expresarse en toda su espontaneidad y magnitud.

Veamos en seguida cómo algunos autores conciben al juego y a la creatividad como actividades inherentes al desarrollo evolutivo del niño.

4.1 Juego y Creatividad Expresiones Naturales del Desarrollo Infantil

Sosa (1978) ratifica que el juego, al ser una actividad espontánea inherente al ser humano, no requiere de un aprendizaje previo para su manifestación. Ahora, para Fingermann (1), el juego es una necesidad vital que surge de una serie de impulsos no controlables por el bebé y faltos de coordinación neuromuscular. Según este autor, de dichos

impulsos surgirá posteriormente el juego. Así, el bebé mueve sus brazos y piernas motivado por sus propios impulsos internos que lo incitan a moverse desordenadamente, sin que pueda controlar ni dominar sus movimientos a causa de su propia inmadurez. Este tipo de movilidad, de acuerdo a Fingermann, es el primer esbozo de un juego "inconsciente" de los órganos del niño.

Por su lado, Claparède (2) dice: el niño juega porque responde a la satisfacción de una necesidad de desarrollar su vida y de perfeccionar su personalidad. Por ejemplo, el pequeño, al jugar, promueve el desarrollo de su falta de madurez fisiológica al intentar dominar cada vez más sus manos, brazos y piernas, dado que las fibras nerviosas al recibir estímulos lúdicos, adquieren sus funciones con la mielinización de los centros del Sistema Nervioso. Conjuntamente Del Pozo asegura: "El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas." (3) Para Hegeler, el juego es una necesidad tan fuerte como comer, beber o dormir.

En su opinión Bertely, el juego al ser una actividad natural, también es disfrutada por el niño cuando éste se

mueve, se sonríe, se expresa a sí mismo y ante los demás. Quizás por estas razones Sosa, considere al juego como una actitud franca, honesta y viva que propicia la manifestación libre y natural de sentimientos, pensamientos y actitudes infantiles. En resumen, para Gordillo, el juego se convierte en una puerta abierta a la expresión más pura de los hechos más significativos de la vida humana pues, "es una necesidad vital del ser humano en todas las etapas de su desarrollo."
(4)

Ahora bien, en lo que respecta a la creatividad infantil consideramos que el impulso creador es una característica típica de la esencia del niño, que se pone al descubierto cuando, haciendo uso de su ingenio, imaginación, creatividad y originalidad, elabora o crea sus propios juguetes, cuando quiere construir por sí solo una torre empleando cubos de madera, al relatar cuentos, vivencias personales o hechos vistos, escuchados o inventados y que para él son significativos pues actúan como fuentes productoras de "inspiraciones creadoras." A este respecto Page apunta: la creatividad es un impulso natural en el niño que el adulto debe reconocer y estimular para promover su despliegue, pues el bienestar espiritual del niño está vinculado a ella, al margen de oportunidades que tenga para crear porque para él "significa la creación de su propio ser." (5) Es decir, que

las producciones infantiles reflejan el estado emocional del niño, sus alegrías, sus tristezas o sus angustias más apremiantes. Ejemplificando, un pequeño al re-crear una situación de gozo en un juego, al reproducir acciones placenteras, al combinar imágenes, pensamientos, recuerdos, etcétera ., acrecienta la riqueza de su talento creativo y favorece al mismo tiempo la posibilidad de tener una vida sana y feliz.

Por último, para Gordillo, la naturaleza creativa está presente en todos los niños, sin embargo, en la mayoría de los adultos está dormida, aletargada por el largo proceso de socialización a que hemos estado expuestos. En cambio, según el autor, el niño es creativo: "Porque carece de preconceptos culturales e inventa un pensamiento perceptual para hacer trascendente su presencia; porque no hemos tenido tiempo de enrostrarlo en esa manipulación que llamamos cultura establecida." (6) Similar opinión es la vertida por Stant (7) quien asegura que los niños entre los dos y los cinco años están llenos de imaginación y curiosidad. Estima que en ninguna otra edad, el niño está en posibilidades de emplear tan libre y productivamente su imaginación en las actividades artísticas, en el Juego Dramático, en la interpretación musical o en el lenguaje. Y ésto se debe en gran parte, a que su naturaleza creadora aún carece de inhibiciones que

paralicen sus potencialidades.

4.2 Fuentes y Factores que Intervienen en el Desarrollo del Comportamiento Lúdico y Creativo

Tanto el comportamiento lúdico como el creativo necesitan para crear de la presencia de fuentes y factores que les sirvan de sostén y de guía durante la niñez. A grosso modo, dichas fuentes y factores son los siguientes:

4.2.1 Estimulación y Experiencias Tempranas

Primeramente diremos que son varias las formas en que los adultos podemos incentivar tanto el comportamiento lúdico como el creativo de nuestros niños, algunas de estas formas a continuación las resumimos:

A) Según Bowdoin, Cavagnis, Betancur y Camacho (8), el niño de cero a dos años desarrolla su inteligencia y obtiene aprendizajes personales a través del juego. Por lo tanto, recomiendan a los padres de familia:

- Permitir al niño tocar y manipular diversos objetos que ayuden a desarrollar su sentido del tacto.
- Facilitarle objetos llamativos que estimulen su vista.
- Brindarle experiencias sonoras ya sea hablándoles con voz suave, reproduciendo los sonidos que él mismo emite o de algunos animales, también se pueden utilizar cajas musicales.
- Concederle libertad para que pueda moverse, ver y actuar

dentro de los límites de su propia seguridad.

-- Ofrecerle oportunidades para explorar el mundo que le rodea sin que pueda sufrir graves accidentes.

Por su parte, para Lowenfeld: "Una buena motivación debe dejar al arbitrio del niño lo que desee expresar y la manera como quiera hacerlo." (9) Lowenfeld piensa que el adulto refuerza las capacidades creativas del niño, al enseñarlo a saber escuchar, a pensar, a observar y a tocar, pues estas experiencias le aportarán inestimables vivencias que favorezcan su creatividad. A la par Torrance (10), asegura que es vital que los niños averigüen las "cosas por su cuenta propia." Es decir, que el niño necesita ver por sí mismo las cosas, y muy de cerca para satisfacer su natural curiosidad. De acuerdo a Torrance, el impedir ver, tocar o manipular los objetos reduce el campo de acción de la creatividad infantil, dado que: "Los sentidos son los factores de nuestra inteligencia y los agentes de nuestras facultades", y si limitamos su progreso coartamos la apertura de nuestras potencialidades innatas.

B) Es esencial que los adultos (padres y maestros) practiquemos una educación de respeto y de libertad individual hacia el niño porque ello promueve el progreso de su espíritu creativo. Es vital que los adultos confiemos en

las capacidades productivas de los niños para actuar ante diversas situaciones (11) Así también lo entiende Field (1986), pues concluye que al niño se le debe tratar como una persona capaz de aprender y de demostrar sus capacidades lúdicas. Sin embargo, es imprescindible que el adulto le brinde su apoyo y comprensión, porque sólo de este modo se sentarán las bases para el crecimiento de su persona y talento creativo. Finalmente, Gottfried (1979), agrega: el aplauso y el elogio motivan y confirman al niño, pues el amor paternal, la aceptación, la expectativa y la simpatía son factores claves para su florecimiento creativo.

C) En opinión de Herrera (12), la estimulación temprana comprende desde el nacimiento hasta los seis años de edad. Resalta que el valor de la estimulación temprana cosecha sus frutos en el desarrollo integral del niño a través de sus capacidades afectivas, motoras, psíquicas y sociales. Por lo tanto, es esencial que los adultos nos esforcemos por promover al máximo la estimulación temprana en los pequeños. Sin embargo, para prodigarle dicho estímulo es vital conocer las principales características de cada etapa evolutiva del niño y conforme a sus aptitudes mentales, proporcionarle los medios (juguetes y juegos) adecuados a su desarrollo y a sus necesidades e intereses personales.

Por otra parte, son numerosas las opiniones que están a favor de que los niños necesitan tener experiencias tempranas para poder expresarse creativamente. Por ejemplo, para Lowenfeld (1947), entre más experimente el niño y cuente con el estímulo necesario y apropiado tendrá mayores oportunidades de ser creativo. De igual manera, Torrance nos recuerda que los aprendizajes por iniciativa propia y la creatividad infantil se sustentan en las experiencias personales, en la curiosidad natural de los niños.

Ahora bien, de acuerdo a Foster (13), las experiencias personales propician el progreso emocional e intelectual del niño, aspectos importantísimos para el enriquecimiento y evolución de sus fuerzas creativas. Por su parte, Tilley precisa que una gran variedad de experiencias ayudan al niño a sentirse dueño de su ambiente y a manifestar sin inhibiciones sus más íntimas ideas y emociones. A lo anterior, Gottfried añade: la posibilidad de vivenciar libremente experiencias benefician al niño en la medida en que éste se enfrenta al medio ambiente con asombro e interrogación.

4.2.2. Desarrollo del Pensamiento Infantil

En su libro "Seis Estudios de Psicología", Piaget (1945) considera al desarrollo mental del niño como una forma

particular de equilibrio que tiende hacia formas superiores de homeostasis. Es decir, que el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento. El asegura que la evolución cognoscitiva arranca del propio progreso del niño desde su nacimiento cuando es un ser centrado en sí mismo, sin conocimientos realistas de su ambiente, hasta transformarse en adolescente, cuando emplea la lógica y el lenguaje con facilidad y manipula intelectualmente su ambiente y así comprende en una forma realista cómo funciona el mundo.

Piaget (14) clasifica la evolución mental del niño en cuatro periodos:

- A) Período Sensorio-motriz
- B) Período Preoperatorio
- C) Período de Operaciones Concretas
- D) Período de Operaciones Formales

Veamos algunas peculiaridades sobre dichos periodos:

A) Período Sensorio-motriz

Del nacimiento hasta los dos años. En este primer periodo, la Asimilación que realiza el bebé, del universo que le rodea es fundamentalmente a través de sus percepciones y movimientos. El pensamiento infantil sufre una revolución gigantesca en pequeña escala, es decir, que si en un principio el bebé todo lo refería a su propio cuerpo, al

final de este período, el niño se sitúa ya como un cuerpo entre los demás, en un universo que ha elaborado paulatinamente y que ahora siente como algo fuera de él. En opinión de Piaget son tres los estadios que favorecen dicha revolución mental: 1.- El de los Reflejos. 2.- El de la Organización de las Percepciones y Hábitos y 3.- El de la Inteligencia Práctica o Sensorio-motriz. En el recién nacido la vida mental se reduce al ejercicio de la actividad refleja como succionar, llorar, orinar, etcétera. Sin embargo, posteriormente, dichos reflejos habrán de complicarse en otras actividades hasta que se integren en hábitos y percepciones organizadas. La Inteligencia Práctica manipula objetos, no implica palabras, solamente percepciones y movimientos organizados en esquemas de acción*. Un ejemplo, de Inteligencia Práctica es cuando el niño toma un palo para acercar un objeto que está un poco alejado de él.

B) Período Preoperacional

De los dos a los siete años. Bajo la doble influencia del lenguaje y de la socialización, la Inteligencia

* Un esquema de acción es una acción apta para ser repetida y generalizada a nuevas situaciones, es decir, que es una respuesta generalizada que puede usarse para resolver toda una variedad de problemas. El niño cuenta con esquemas como chupar, sacudir, etcétera., y cuando se le presenta, por ejemplo, algún juguete, exhibirá una de estas respuestas.

Sensorio-motriz se prolonga en pensamiento propiamente dicho. En este período el pensamiento atraviesa por una serie de transiciones entre dos formas opuestas:

Primera Forma. El pensamiento es de tipo Egocéntrico, es decir, que el niño asimila la información del exterior excluyendo toda objetividad, ejemplo de ello es el Juego Simbólico donde el niño sólo piensa en satisfacerse a sí mismo, transformando lo real en función de sus deseos.

Segunda Forma. El Pensamiento Egocéntrico empieza paulatinamente a adaptarse a la realidad gracias al desarrollo del Pensamiento Intuitivo, pues éste último ayuda al niño a resolver un problema en base a lo que percibe del objeto.

Otras actividades mentales de este segundo período son: 1.- El Animismo donde el niño atribuye vida y sentimientos a los objetos, y 2.- El Artificialismo, pues el pequeño cree que todas las cosas naturales han sido hechas por el hombre.
(15)

C) Período de Operaciones Concretas

De los siete a los 11 años. Este tercer período se caracteriza porque el niño ha adquirido cierta capacidad de cooperación, pues ya no confunde su propio punto de vista con el de otros niños y puede disociarlos para coordinarlos. 0

sea, que el niño ya puede comprender la opinión de los demás, a la vez que él mismo busca pruebas para comprobar sus propias afirmaciones. Empieza a desaparecer el lenguaje egocéntrico incrementándose el lenguaje egocéntrico. Lo cual lo ayuda a liberarse de su egocentrismo social e intelectual, a adquirir una conducta reflexiva, a mostrar un pensamiento lógico ante los objetos físicos y a aprender nuevas formas de cooperación entre sus contemporáneos. Otros avances a nivel mental son: 1.- La Reversibilidad. 2.- La Conservación de las Sustancias. 3.- La Conservación del Peso, entre otras capacidades. Sin embargo, las Operaciones Concretas se distinguen porque el pensamiento infantil está limitado a cosas concretas en lugar de a las ideas. (16)

D) Período de Operaciones Formales

De los 11 a los 15 años aproximadamente el pensamiento del niño sufre una transformación importante, dado que ahora él ya es capaz de razonar sobre hipótesis sencillas o enunciados verbales como el siguiente: "Edith tiene los cabellos más oscuros que Lili. Edith es más rubia que Suzanne. ¿Cuál de las tres tiene los cabellos más oscuros?" Es decir, que el chico puede deducir conclusiones a partir de simples hipótesis, ya no es necesario que manipule objetos tangibles para poder solucionar problemas (Período de Operaciones Concretas). Esto es posible porque él puede

imaginar las condiciones de un problema presente, pasado o futuro, puede desarrollar hipótesis y obtener conclusiones de ellas. Es por ello, que a este Período se le denomina Hipótesis-Deductivo. También entiende las abstracciones simbólicas del Algebra y la crítica literaria entre otros temas. A menudo se ve involucrado en discusiones espontáneas sobre la religión o moral, entre otras, en las que son abordados conceptos abstractos como la justicia y la libertad. (17)

En la página siguiente presentamos un cuadro sinóptico que reúne las principales características de cada uno de los periodos anteriormente citados.

CUADRO SINOPTICO *

	PERIODOS	EDADES	CARACTERISTICAS
Períodos preparatorios, prelógicos	Sensorio-motriz	Del nacimiento hasta los dos años	Coordinación de movimientos físicos, pre-representacional y preverbal
	Preoperatorio	De dos a siete años	Habilidad para representarse la acción mediante el pensamiento y el lenguaje - Prelógico
Períodos avanzados, pensamiento lógico	Operaciones	De siete a 11 años	Pensamiento lógico, pero limitado a la realidad física
	Operaciones Formales	De 11 a 15 años	Pensamiento lógico, abstracto e ilimitado

* Extraído de Labinowicz, E. Introducción a Piaget Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza. (Trad. Humberto López y Félix Bustos) México: Edit. Fondo Educativo Interamericano, 1980, p.60

Ahora bien, antes de concluir con el presente tema, consideramos conveniente señalar la importancia que tiene el mismo para el despliegue de las fuerzas creativas del niño. Como recordaremos, la creatividad infantil necesita de la presencia de determinadas fuentes y factores que promuevan su expresión y desarrollo. Una de dichas fuentes, que contribuye a la realización de tal propósito, es el pensamiento, pues conforme éste va avanzando de un nivel inferior a otro superior, va completando y enriqueciendo su ciclo evolutivo. Esto es importante porque entonces aumentan las capacidades cognoscitivas del niño para poder ordenar, seleccionar y combinar sus ideas, recuerdos, planes e invenciones personales y así, poder cuajar en alguna realización creativa reflejo de su madurez intelectual, evolutiva y afectiva.

4.2.3 Creatividad e Inteligencia y su Mutua Relación

Según Wallach y Kogan (18), son dos las posiciones acerca de la relación de la creatividad respecto a la inteligencia:

a) Por una parte, se encuentran las investigaciones que consideran que la creatividad depende de la inteligencia.

b) Por otra parte, están los trabajos que aseguran que la creatividad es un "tipo de excelencia cognoscitiva" independiente de la inteligencia.

No obstante, Wallach y Kogan dicen: aún no se han obtenido

resultados que corroboren o rechacen la hipótesis de la dependencia o independencia de la creatividad en relación a la inteligencia. De ahí que los autores consideraran indispensable realizar un exhaustivo estudio que verificara si la creatividad constituía en sí misma un tipo diferente por completo de la inteligencia. Dicho estudio comprendió una muestra de 151 alumnos de quinto año con educandos de ambos sexos. Los resultados obtenidos revelaron que los índices de creatividad y los índices de inteligencia eran independientes entre sí. Es decir, que: "Un niño que fuera creativo podía poseer un alto o un bajo Cociente de Inteligencia. Análogamente, el niño que era poco creativo podía tener un alto o bajo Cociente de Inteligencia." Es así como de los experimentos y observaciones surgieron cuatro categorías que son las siguientes:

- 1.- Creatividad e Inteligencia Elevadas
- 2.- Creatividad Baja-Inteligencia Elevada
- 3.- Creatividad Elevada-Inteligencia Reducida
- 4.- Creatividad e Inteligencia Reducidas

En consecuencia, la hipótesis que afirmaba que el ser más inteligente asegura el ser más creativo, ha sido refutada con las investigaciones de Wallach y Kogan, quienes verificaron que las personas con escasa inteligencia también son capaces de manifestar su potencial creador cuando éstas cuentan con

las condiciones necesarias para ello como, por ejemplo, la ausencia de presiones evaluatorias.

4.2.4. Desarrollo de la Imaginación Infantil

En su obra "Desarrollo Psíquico del Niño", Liublinskaia (1965) aborda las peculiaridades del desarrollo de la imaginación del niño pequeño (cinco o seis años aproximadamente). Por ejemplo, según la autora, los niños pequeños pueden imaginar con facilidad y despreocupación sorprendente, objetos, situaciones o hechos que en la realidad es difícil que ocurran o existan. Esto lo podemos observar cuando el niño ve en una mancha de tinta a un perro, a un dragón o cualquier otra figura. Los niños de estas edades crean despreocupadamente, sin detenerse a pensar en la realidad presente o futura; tampoco piensan si su producto creativo beneficiará a la sociedad o si ellos han alcanzado lo que se propusieron de antemano. Sin embargo, dice Liublinskaia, a medida que crece el niño, su círculo de representaciones, de imágenes se va completando, haciéndose cada vez más variado y rico en su contenido.

De acuerdo a la autora, el niño pequeño probablemente, realiza combinaciones de imágenes incongruentes e irreales, porque las imágenes que conoce todavía no son muy precisas, dado que aún carece de una actitud crítica que valore sus productos creativos. No obstante, conforme crece, su

imaginación se hace más activa y creativa, es decir, que su Imaginación Reproductiva empieza a adquirir un matiz creador y las imágenes conocidas comienzan a combinarse en forma original. Entonces el niño (aproximadamente a los siete años), empieza a tener una mayor atención al proyecto de su obra, y las imágenes percibidas anteriormente dan lugar a otras nuevas y singulares.

Ahora bien, para Liublinskaia, el aspecto emocional juega un papel decisivo para el desarrollo del comportamiento creativo del niño, porque puede suscitar actitudes positivas o negativas que dirijan casi en su totalidad el curso del proceso creativo. Por ejemplo, si el niño sabe que el león es una fiera salvaje, difícilmente puede imaginárselo como amigo de un perrito. Por lo tanto, las vivencias emocionales, en especial las de tipo impresionista, son tan fuertes que suelen predominar sobre la razón infantil. Ejemplificando, la mayoría de los niños pasan rápidamente o tapan con sus manos la hoja del cuento donde aparece dibujado un lobo a punto de devorar a un corderito.

Con el fin de complementar la información precedente mencionaremos los resultados obtenidos por Ligon (19), quien analiza el desarrollo de la imaginación desde el nacimiento hasta los 18 años, estableciendo niveles de evolución que van

en escalones de dos en dos (años):

Primer Nivel. Del nacimiento a los dos años. En él, el pequeño empieza a desplegar su imaginación cuando pregunta, experimenta, etcétera.

Segundo Nivel. De dos a cuatro años. La experimentación directa y la repetición de juegos verbales e imaginativos favorecen el desenvolvimiento de la imaginación infantil.

Tercer Nivel. De cuatro a seis años. Entre estas edades, el niño aprende a planear de antemano sus juegos. Su curiosidad es enorme y quiere conocer "la verdad y lo correcto", por lo que el adulto se ve envuelto en situaciones embarazosas.

Cuarto Nivel. De los seis a los ocho años. En este nivel, la Imaginación o Capacidad Creadora del niño tiende hacia el realismo, es decir, que ahora el juego infantil reproduce con más fidelidad hechos cotidianos. Del mismo modo, la curiosidad del niño sigue desplegándose a menos que el adulto no la restrinja.

Quinto Nivel. De los ocho a los diez años. Durante este nivel, el niño es capaz de utilizar en forma creciente las habilidades indispensables para ejercitar y perfeccionar su potencial creativo. De igual manera, puede concluir proyectos de largo alcance que reclaman esfuerzo e interés constantes. Sus preguntas son más críticas y la búsqueda de la verdad es más excitante.

Sexto Nivel. De los diez a los 12 años. Los niños de estas

en escalones de dos en dos (años):

Primer Nivel. Del nacimiento a los dos años. En él, el pequeño empieza a desplegar su imaginación cuando pregunta, experimenta, etcétera.

Segundo Nivel. De dos a cuatro años. La experimentación directa y la repetición de juegos verbales e imaginativos favorecen el desenvolvimiento de la imaginación infantil.

Tercer Nivel. De cuatro a seis años. Entre estas edades, el niño aprende a planear de antemano sus juegos. Su curiosidad es enorme y quiere conocer "la verdad y lo correcto", por lo que el adulto se ve envuelto en situaciones embarazosas.

Cuarto Nivel. De los seis a los ocho años. En este nivel, la Imaginación o Capacidad Creadora del niño tiende hacia el realismo, es decir, que ahora el juego infantil reproduce con más fidelidad hechos cotidianos. Del mismo modo, la curiosidad del niño sigue desplegándose a menos que el adulto no la restrinja.

Quinto Nivel. De los ocho a los diez años. Durante este nivel, el niño es capaz de utilizar en forma creciente las habilidades indispensables para ejercitar y perfeccionar su potencial creativo. De igual manera, puede concluir proyectos de largo alcance que reclaman esfuerzo e interés constantes. Sus preguntas son más críticas y la búsqueda de la verdad es más excitante.

Sexto Nivel. De los diez a los 12 años. Los niños de estas

edades pueden desarrollar rápidamente aptitudes artísticas y sociales.*

4.2.5 Importancia de la Libertad Infantil

Algunos autores consideran a la libertad como el elemento clave para el despliegue del juego y de las capacidades creativas en el niño. A continuación presentamos las conclusiones de algunos de ellos:

Primeramente para Neill: "La libertad no significa libertinaje." (20) No, ante todo la libertad representa el respeto mutuo recíproco entre las personas. Es por ello que el adulto no debe utilizar la fuerza contra el niño ni éste la emplea contra el adulto. Por su parte, para Schiller, la libertad es: "El destino supremo de la criatura humana, la cual en el juego alcanzaría el grado cimero de su condición libre. Por ello el hombre sería completo cuando juega." (21) En correspondencia, Garzón (1983) asegura: la libertad lúdica permite entrever los gustos e intereses del ser humano; de satisfacer sus necesidades individuales. Le ofrece la posibilidad de crecer, de superar dificultades o conflictos internos.

*Nota: Solamente citamos los niveles que consideramos incumben al desarrollo de la creatividad en el niño. Motivo por el cual no aparecen los restantes tres niveles que aborda el autor.

Según Röhrs (1982), el juego libre es una actividad atractiva porque la acción infantil no queda limitada por la disciplina exterior ni por el temor a recibir un castigo al realizar acciones no aceptadas por la sociedad. Por ejemplo, el niño celoso de su hermano menor, enfrenta el problema golpeando los juguetes de aquel, en lugar de agredirlo físicamente. Para Röhrs, los niños que tienen mayores oportunidades de desenvolverse más lúdicamente, desarrollan más fácilmente su inventiva y su creatividad alcanzando en su vida adulta una mayor elasticidad. De acuerdo a Horst: "La manifestación libre de las energías creadoras aumenta el progreso cognoscitivo, social e inventivo del niño; representa un factor psicosocial." (22) A lo anterior, Page apunta: el respeto que merece el niño y la presencia de una atmósfera de libertad son bases esenciales para una felicidad completa y para un desarrollo equilibrado del ser humano.

Ahora, para Lowenfeld (1947), el mayor estímulo que puede brindar el adulto al niño es el no interferir en la realización de sus actividades creadoras; porque así, sus creaciones serán más abiertas y originales. Lowenfeld no está de acuerdo en indicar al niño la forma "correcta" de cómo se deben de hacer las cosas dado que se corre el riesgo de entorpecer el proceso del pensamiento creador y de limitar

la autoexpresión infantil. Opinión similar es la de Torrance, quien resalta la importancia de que el adulto dé al niño el tiempo suficiente para ensayar por sí mismo diferentes maneras de jugar y de crear sin forzarlo a adoptar esquemas o conductas prefabricadas. También, aconseja no interrumpir de golpe los pensamientos y acciones infantiles para promover la expresión y el florecimiento del pensamiento creador. De acuerdo a Page para favorecer la creatividad infantil es necesario que el niño pase determinada parte del día "dependiendo completamente de sus propios recursos." Page sugiere que el niño juegue y se divierta en un lugar tranquilo sin la intromisión adulta. Estima que es fundamental que los descubrimientos sean hechos por el propio niño, de lo contrario, podrían aparecer en el pequeño sentimientos de frustración al ver limitadas sus acciones o pensamientos creativos.

Para Millar, el juego y la creación se relacionan por el uso libre de objetos, materiales o ideas; por un cierto grado de elección personal. Piensa que un distintivo importante del juego es "la libertad de elección, el no estar limitado por otros ni por las circunstancias." (23)

Finalmente, Cropley comenta: la fecundación del pensamiento creativo infantil requiere de la existencia de

una atmósfera permisiva e igualitaria, tanto en el hogar como en la escuela. Sin embargo, es indispensable que el pequeño esté sujeto: "A cierto control básico y a un código aceptable de orden que favorezcan la libertad individual y den oportunidades para el ejercicio del juicio y de la aventura." (24)

En lo particular estimamos que también es indispensable que el niño tenga la libertad necesaria para poder actuar, pensar e imaginar, siempre y cuando su conducta esté regulada por reglas de orden que propicien el respeto por la libertad individual de cada uno de los miembros del núcleo familiar y/o del grupo escolar al que pertenece.

4.3 Juego y Creatividad Propulsoras del: Perfeccionamiento de Habilidades, Actitudes e Intereses Infantiles

El juego para Lowenfeld (1947), Secadas (1978), Gottfried (1979) y Piaget (citado en Millar, 1967 y en Labinowicz, 1980), desempeña una función esencial en la consolidación de diversas habilidades infantiles. Estos autores afirman que en el juego se aprenden, se ejercitan y se perfeccionan tanto las habilidades ya dominadas, como las recién adquiridas. Secadas, por ejemplo, dice: el juego posibilita el ejercicio y el dominio de las habilidades motrices, manuales y sociales. En su opinión, dichas capacidades constituyen

herramientas imprescindibles para el desarrollo lúdico y creativo del niño. Según Secadas, la repetición placentera del juego es la base que sostiene la práctica asidua de hábitos recién logrados, hasta que éstos se integran en conductas más complejas facilitando la aparición de disposiciones superiores. Ejemplificando, un niño de cinco o seis años, antes de poder mostrar su gozo y su habilidad para lanzar anillos a un palo a mayor distancia que los demás jugadores, tuvo antes que haber ejercitado y dominado sus movimientos a diferentes distancias, para después poder ganarles a sus adversarios. Secadas concluye que el dominio de habilidades abriga el surgimiento de combinaciones más ricas y más complejas haciendo de su ejecución algo más libre y creativo. En lo que respecta a lo anterior, Gottfried explica que la práctica constante y las vivencias de éxito que tiene el niño en el juego, afianzan sus destrezas impulsándolas hacia formas más elaboradas y libres que probablemente lo conduzcan hacia niveles superiores de creación. Del mismo modo, Lowenfeld añade: el niño aprende a confiar en sus habilidades creativas a través de la ejercitación constante hasta obtener seguridad en sí mismo. Esto le es de gran ayuda cuando quiere elaborar, por ejemplo, una máscara o un juguete artesanal, ya que contará con las aptitudes necesarias para lograr su objetivo. Jacob y Janovitz (1985) aconsejan al adulto fomentar en el niño la

creación de juguetes sencillos puesto que al recortar, pegar o coser se perfecciona su habilidad manual y motriz.

Hasta la fecha es indiscutible el valor que tiene el juego para el desarrollo de las habilidades mentales. Los estudios realizados por Piaget (25) ratifican el papel del juego dentro de la evolución cognoscitiva del niño. Por ejemplo, gracias al Juego Simbólico, él aprende a exteriorizar sus pensamientos, aún cuando el lenguaje no se ha desarrollado totalmente, es decir, que el niño adquiere la capacidad mental para evocar objetos ausentes utilizando palabras o gestos simbólicos. Así por ejemplo, el niño puede representar simbólicamente en el juego, a tres patos nadando en un lago, utilizando: una tina que representa al lago y tres piedras a los tres patos. Dentro de la concepción piagetiana, el juego, además de favorecer el desarrollo mental del niño, promueve su progreso físico y lógico, así como sus habilidades perceptuales.

Por su parte, Jacob y Janovitz (1985), dicen: las manifestaciones creativas aparte de promover la evolución del pensamiento, avivan el sentido de la investigación. Para Lowenfeld (1947), el empleo de materiales creativos también incentiva la organización del pensamiento incrementando su flexibilidad y su poder creativo.

En lo referente al surgimiento y perfeccionamiento de actitudes, para Lowenfeld (26), las actividades creadoras realizadas en grupo suscitan entre los niños de diez y 12 años actitudes de SENSIBILIZACION, de COMPRENSION, de RESPONSABILIDAD y de COOPERACION. Ahora bien, dichas actitudes se desarrollan en especial cuando el grupo quiere ver cumplida una tarea autoimpuesta como, por ejemplo, construir un teatro guiñol. Según este autor, es fundamental que el niño aprenda a usar su mente y sus manos para incrementar sus facultades inventivas y obtener provecho de sus experiencias creadoras que podrá aplicar en todas las facetas y áreas de su vida presente y futura, revitalizando así su existencia y haciendo de ella una fuente inagotable de descubrimientos y de cambios que repercutirán favorablemente en la independencia de su pensamiento creador.

En lo particular suponemos que las consideraciones anteriores son aplicables en su mayor parte al juego infantil, ya que en esta actividad también se aprenden, se forman y se consolidan las actitudes de RESPETO y de SOLIDARIDAD, entre otras que vienen a complementar y a engrandecer las actitudes creativas del niño y el desarrollo de su personalidad.

En lo que toca al refinamiento y expresión independiente

de los intereses preferentes del niño, Claparède (citado en Secadas, 1978) enfatiza: el niño en el juego puede ejercitar sus mayores intereses cuando no puede verlos cumplidos en actividades serias, es decir, que a través del juego, el niño conoce, descubre e impulsa sus principales intereses dado que en la actividad lúdica son "mínimas" las restricciones e imposiciones que coartan su expresión. Por lo tanto, consideramos que el juego es una puerta abierta que da cabida al surgimiento y perfeccionamiento de intereses tanto lúdicos como productivos del niño. Por ejemplo, en los juegos de modelado o de dibujo, los niños están en posibilidades de manifestar abiertamente sus aficiones artísticas, su gusto e intereses estéticos, sus habilidades, su riqueza creativa, en una palabra su naturaleza creadora.

4.3.1 Conocimiento de la Realidad y de la Afirmación del Yo Infantil

En "La Formación del Símbolo en el Niño", Piaget (1945) precisa: "A medida que el niño se adapta a las realidades físicas y sociales, se dedica cada vez menos a las deformaciones y a las transformaciones simbólicas, porque en lugar de asimilar el mundo a su Yo, progresivamente somete éste a la realidad." En otras palabras sería que, el Juego Simbólico, al irse adaptando a la realidad, cede su paso paulatinamente al Juego Reglamentado que se caracteriza por

ser una imitación objetiva de lo real. Piaget asevera que la socialización del niño coadyuva a la transformación más o menos lenta del símbolo individual al símbolo social, en donde el niño no recurre a sustitutos simbólicos ni a distorsiones de la realidad. Aproximadamente a los ocho y los 11 años el símbolo* y las opiniones personales adquieren un carácter más lógico y más objetivo. Así, por ejemplo, al niño de ocho años le interesa más hacer reproducciones exactas de la realidad en su juego, prestando una mayor atención al vestuario que usará así como los juguetes que empleará, etcétera. O sea que el niño ya no se contenta como antes con que una vara represente a un fusil o cualquier otra cosa; ahora precisa jugar con un rifle verdadero con características reales.

También Horst (1980), concuerda en que el juego del niño escolar se va aproximando cada vez más a la realidad. Según este autor, el desarrollo de la Imaginación Realista del mundo y la captación y comprensión del mismo, por parte del niño, facilitan una progresiva referencia del juego a la realidad. En opinión de Horst, los Juegos de Roles, de construcción y los Dinámicos son representantes claros de la Imaginación Realista del niño:

* Símbolo o signo verbal, elaborado individualmente y comprendido sólo por él mismo, puesto que son imágenes o recuerdos totalmente íntimos y personales del niño.

Por ejemplo, en los Juegos de Roles, el niño se afana por imitar fielmente el comportamiento de las personas representadas.

En lo que respecta a los Juegos de Construcción, se aspira a reproducir lo más verídicamente posible la realidad. Por ejemplo, el niño al crear sus propios juguetes, éstos deben de responder y de funcionar lo más parecido a los modelos reales.

Y por último, en los Juegos Dinámicos, los niños se empeñan en usar el mismo equipo que utiliza el piloto de autos o cualquier otro deporte. De la misma manera, los aviones, las pistolas y todo tipo de juguete debe ser tal y como es en la realidad.

En la opinión de Château (27), el juego desempeña una función esencial en la formación del Yo infantil, ya que en esta actividad, el niño tiene la oportunidad de probar su "superioridad" al vencer pruebas difíciles ante otros rivales. Por ejemplo, en los Juegos de Proezas, los niños se pelean, se torturan o simplemente se imponen pruebas para exhibir su fuerza o sus habilidades. Sin embargo, tales demostraciones sólo son momentáneas por lo que es necesario volverlas a repetir continuamente para confirmar ante los demás el predominio ya conquistado. Otros autores al igual que Château, corroboran la importancia que tiene el juego

como agente formativo de la personalidad infantil. Así, Erikson (1959) estima que el juego ayuda al Yo del niño a dominar su mente y su cuerpo y a integrar su rol social aún incompletos. De igual manera, Sosa (1978) declara: el juego permite la expresión de cualidades de mando o de subordinación, aspectos relevantes que inciden de alguna manera en la formación del carácter y de la personalidad infantil. Para Jacob y Janovitz (1985), el juego ofrece al niño la oportunidad de descubrir las posibilidades de su cuerpo: qué tan alto puede saltar, qué tan ligero puede correr; su fuerza al levantar a un animalito o a un compañero, etcétera. De acuerdo a estas dos últimas autoras, es así como el niño desarrolla una seguridad en sí mismos al darse cuenta de las cosas que puede realizar o bien aceptar sus limitaciones personales. Para concluir el presente apartado, diremos como bien lo señala Ajurriaguerra: "El niño expresa sus posibilidades a través del juego, y a través del juego se halla a sí mismo y a los demás." (28)

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- (1) Fingermann, G. El Juego y sus Proyecciones Sociales. Buenos Aires: Edit. Ateneo, 1970, p.3
- (2) Claparède, E. Psicología del Niño y Pedagogía Experimental. México: Edit. Continental S. A., 1961, pp.403,413
- (3) Del Pozo, H. Recreación Escolar. México: Edit. Avante, 1984, p.21
- (4) Gordillo, J. Lo que el Niño Enseña al Hombre. México: Edit. Centro para Estudios de Medios y Procedimientos Avanzados de la Educación, 1977, p.49
- (5) Page, H. El Juego en la Primera Infancia. (Trad. Guillermo Sans Huilin) Madrid: Edit. Espasa-Calpe, 1954, pp.46, 212-213
- (6) Gordillo, J.:op.cit., pp.41-42
- (7) Stant, Margaret. El Niño Preescolar Actividades Creadoras y Materiales para Juegos. (Trad. Ramón Alcalde) Buenos Aires: Edit. Guadalupe, 1974, p.47
- (8) Bowdoin, Ruth. Cavagnis, Ma. Esther. Betancur, Cecilia y Camacho, Clara. Revista Los Padres son Maestros. "Aprender Jugando." México, Distribuidora Intermex, 1985, Número 19, pp.1-3,6-9,12
- (9) Lowenfeld, V. El Niño y su Arte. (Trad. Alfredo M. Ghioldi) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1973, pp.28,30
- (10) Torrance, E. Educación y Capacidad Creativa. (Trad. Jorge Piqué) Madrid: Edit. Morova, 1977, pp.37,73
- (11) Tudela, Victoria. Revista DIDAD. "La Creatividad en la Educación." Organo del Centro de Didáctica de la Universidad Iberoamericana, México, otoño, 1986, Número 9, p.12
- (12) Herrera, S. Juega con tu Hijo Conviértelo en Genio. México: Edit. Libra, 1986, pp.84-85

- (13) Foster, J. Desarrollo del Espíritu Creativo del Niño. (Trad. Rufina Borquez) México: Edit. Publicaciones Cultural, 1985, p.29
- (14) Piaget, J. Seis Estudios de Psicología. (Trad. Nuria Petit) México: Edit. Seix Barral, 1980, pp.19-22
- (15) Ibidem. pp.38,41,44,46
- (16) Ibidem. pp.63-65,73
- (17) Ibidem. pp.94-97,99
- (18) Wallach, M. y Kogan, N. Creatividad e Inteligencia. En Paidós Educador. (Ed), compilación. Creatividad y Educación. (Trad. Inés Pardal) Barcelona, 1983, pp.72-84
- (19) Técnicas Educativas (Ed). Gran Enciclopedia Temática de la Educación. vol. V. México, 1981, pp.232-234
- (20) Neill, A. Summerhill. (Trad. Florentino M. Terner) México: Edit. Fondo de Cultura Económica, 1976, p.12
- (21) Secadas, F. Revista Española de Pedagogía. "Las Definiciones del Juego." Instituto San José de Calasanz de Pedagogía, octubre-diciembre, 1978, Año XXXVI, Número 142, p.26
- (22) Horst, N. Psicología del Desarrollo de la Infancia y de la Adolescencia. (Trad. Alfredo Muralles) Barcelona: Edit. Herder, tomo II, 1980, p.173
- (23) Millar, Susanna. Psicología del Juego. (Trad. P. Odena) Barcelona: Edit. Fontanella, 1972, p.18
- (24) Foster, J.:op.cit., p.40
- (25) Labinowicz, E. Introducción a Piaget Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza. (Trad. Humberto López y Félix Bustos) México: Edit. Fondo Educativo Interamericano, 1984, p.170
- (25) Lowenfeld, V.:op.cit., pp.7-8,146,198
- (27) Château, J. Psicología de los Juegos Infantiles. (Trad. Helena Voldán) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1958, pp.22-23

(28) Secadas, F.:op.cit., p.61

Capítulo V

¿POR QUE CREA EL NIÑO CUANDO JUEGA?

¿POR QUÉ CREA EL NIÑO CUANDO JUEGA

En nuestra opinión, y en concordancia con diferentes posturas teóricas, el niño crea en sus juegos porque a través de ellos tiene la oportunidad de poder liberar y satisfacer necesidades personales; predominantemente psicológicas, sociales y educativas que experimentará durante su crecimiento como ser humano. A continuación explicaremos dichas necesidades:

5.1 Expresión de Necesidades Personales; Psicológicas, Sociales y Educativas

La creatividad, según Fröebel (1), es en sí misma una de las necesidades más importantes del hombre ya que se constituye en un medio trascendental de su autoexpresión pues: "Todos tratamos de expresarnos; todos tratamos de realizarnos de alguna manera." A nivel elemental, la creatividad está representada en el niño que construye un castillo en la arena; a nivel superior puede ser un arquitecto construyendo una fábrica.

A juicio de Piaget (2), las creaciones personales del niño encuentran en el Juego Simbólico un amplio margen para su manifestación; pues sus fantasías no tienen un límite definido entre la realidad y sus percepciones subjetivas. En dichos juegos, el niño tiene la ocasión de recrear su propia

vida, de corregirla, de revivir sus placeres y conflictos, resolviendo, compensando y completando la realidad mediante la ficción.

De acuerdo a Röhrs (1982) y a Page (1954), el alimento y el sostén del juego constructivo es la imaginación y la creación personal del niño. Por ejemplo, Page dice: la imaginación en los niños de cuatro años y cinco años cumple una función primordial para la ordenación de experiencias pasadas pues propician el surgimiento de vivencias nuevas y creadoras. Claparède (1927) también ratifica que la enorme fantasía del niño lo ayuda a transformar innumerables veces los objetos externos (juguetes o materiales lúdicos), su personalidad y las situaciones lúdicas de acuerdo a sus deseos. Al igual, Stevens (citado en Secadas), apunta: el niño se transforma a sí mismo en un león, en un futbolista o en una enorme serpiente con sólo imaginárselo. En algunas ocasiones, según Nágera la riqueza imaginativa del niño lo motiva a crear personas imaginarias que son consideradas como reales pudiendo también ser el resultado de necesidades o conflictos emocionales.

Para Garzón (1983), Liublinskaia (1965) y Elkonin (1978), las creaciones personales están sustentadas por el gozo, por la alegría y por la libertad que los niños experimentan en

sus juegos. En Gordon (1963), el niño crea dado que el proceso creador en sí mismo lo satisface, induciendolo a vivir intensamente el momento creador. A lo anterior, Rodríguez (1985) añade: la creatividad al ser fuente de seguridad, de plenitud y de regocijo, promueve su liberación en el juego.

En lo referente al aspecto psicológico Kahn (3) y Nãgera (4) concuerdan en que el carácter Compensatorio y "Evasivo" del juego propicia el surgimiento de comportamientos creativos en el niño. En su parecer, el juego satisface la necesidad de exteriorizar miedos, resentimientos o frustraciones que afectan el desarrollo interno del niño, favoreciendo su restablecimiento mediante la repetición lúdica. El juego, dicen, tiene le valor de ayudar al niño a sentirse mejor, a enfrentar y a superar situaciones incómodas (angustiantes, hostiles, dolorosas, etcétera), haciéndolas más llevaderas, menos peligrosas y menos aterradoras. Sin embargo, hay que hacer notar, dicen los autores, que el juego no suprime definitivamente las angustias, miedos, temores, que se vivieron durante una experiencia penosa, sino que el juego es un paliativo temporal que ayuda al niño a sentirse más seguro en la realidad. Por ejemplo, cuando el niño (a) ha sido agredido medicamente, el pensar que tiene que ir al médico lo horroriza porque lo atemoriza. No obstante, en el

juego del médico, el niño puede afrontar de cierta manera el problema imponiendo a sus muñecos el dolor que el médico le hizo sufrir al inyectarlo numerosas veces. Y a través de dichas repeticiones revivir el conflicto que éste le causó.

Jacob y Janovitz (5) recalcan asimismo, que el niño crea incentivado por su propia capacidad inventiva que le aporta los elementos necesarios para recrear en sus juegos su vida diaria, alterando factiblemente en su fantasía lo que quisiera fuese realidad. Así, por ejemplo, puede jugar a que mamá tiene un bebé, cuando en realidad esto no sucede; pero el deseo de tener un hermanito lo incita a crear un hermano irreal, ficticio, creando al mismo tiempo una ilusión que satisface momentáneamente el anhelo infantil.

En Elkonin (6), el poder de creación del niño es comparable a la invención de una ilusión de poder crear un mundo imaginario gobernado por los sueños infantiles. El mismo Elkonin explica que probablemente el niño construya su propio universo porque se siente oprimido por el adulto, dado que en la realidad éste es más fuerte, aparentemente más hábil y más poderoso que él. Frente a tal situación, el niño para compensar su debilidad ante su opositor, edifica un mundo individual, donde él es un ser con grandes poderes que

puede vencer en la contienda al adversario más peligroso.

También para Secadas en el juego, el niño: "Pretende dominar en su imaginación las cosas que lo empequeñecen, descubriendo y explorando al mismo tiempo lo que es el poder de la creación." (7)

La importancia social del juego para Secadas y Nágera, estriba en la ayuda que presta al sometimiento y control temporal de las energías agresivas del niño, pues en el juego se invierten una buena parte de sus impulsos destructivos; aprendiendo a descargar su enojo en la lucha, en la competencia, sin el temor de dañarse a sí mismo ni a los demás. Estos autores precisan que las actitudes hostiles del niño en el juego adquieren un carácter de "broma", de risa, de compañerismo, manteniéndose, a través de la actividad lúdica, dentro de las reglas que la sociedad le ha transmitido. Es así, como el niño adquiere una "conciencia moral" que lo ayuda a encauzar sus impulsos agresivos hacia fines constructivos para él y para la sociedad en que vive. Según Nágera es vital que el adulto no reprima la descarga de impulsos negativos en el juego porque si ello ocurriera: "... el individuo no dispondría de la energía que necesita para crear, luchar y superarse dentro de las normas que nuestra sociedad acepta." (8), es decir, que la obstrucción total de

fuerzas agresivas en el juego disminuye enormemente la oportunidad de aprender a superar el miedo a la lucha, de canalizar conductas hostiles hacia actividades constructivas y de aprender a labrarse un futuro respetando las reglas sociales. Según Secadas, el juego cumple una función vital porque permite que los instintos reprimidos del hombre sean descargados de forma inofensiva e incluso constructiva. Pues cuando el instinto es reprimido provoca problemas al individuo. No obstante, el juego le ayuda a sobrellevar las incomodidades que su propia naturaleza le causa al actuar como agente compensatorio de sus ansiedades y complejos.

Curtis, Demos y Torrance, del mismo modo, acentúan que la canalización de energías positivas hacia actividades constructivas ayuda al niño a disminuir sus energías destructivas contra la sociedad. A ésto contribuyen grandemente los juegos con agua, que facilitan la liberación de impulsos agresivos de manera inofensiva coadyuvando al restablecimiento emocional del niño. Asimismo, consideran que es fundamental para el desarrollo creativo del niño, que éste aprenda a distinguir entre destrucción y construcción siendo esta última recompensada. Están a favor de ensanchar los canales de la creación para reducir los de la destrucción. Curtis, Demos y Torrance comparten el pensamientos de Warner, quien escribe: "La mente del niño es

como una fuente de dos chorros, de creatividad y de destructividad; cuanto más abramos y alimentemos la salida del agua por el manantial de la creatividad, menos agua quedará libre para correr por los cauces de la destrucción." (9)

Diversos educadores del siglo XIX y XX han luchado porque la Educación Preescolar y Escolar impulsen al máximo las capacidades creativas del niño:

Pestalozzi (10), por ejemplo, puso especial atención a la Educación Productiva del niño, es decir, a la Educación Creativa. Pensaba que las habilidades creadoras recibían un enorme incentivo en las actividades artísticas. Creía firmemente en que la principal labor del maestro consistía en cuidar y alimentar afanosamente el espíritu creador del educando, pues de su trabajo dependía el florecimiento o la destrucción de dicho espíritu.

La Pedagogía de Fröebel (11), al igual que la de Pestalozzi, pretendían despertar, guiar y desarrollar las facultades propias del niño para la creación productiva. Para Fröebel, la educación de párvulos debía de tener como misión el impulsar y satisfacer las actitudes lúdicas, constructivas y de observación del escolar. En su opinión, el pensamiento, el juego, el lenguaje, el canto, la expresión y los gestos infantiles constituyen en sí formas de

autoexpresión y vida creativa, que deberían de contar con el apoyo paterno y magisterial para su desarrollo. Por último, Fröebel (12) aconsejaba el empleo de materiales sencillos como: arena, arcilla, papel, cilindros y cubos que motivan el despliegue de la creatividad individual y colectiva.

También la Pedagogía de las "Escuelas Nuevas", que surge a finales de siglo pasado como protesta contra la Educación Tradicional, aboga por el establecimiento de una serie de "Actividades Libres", que tengan como objetivo desarrollar la imaginación, el espíritu de iniciativa y en cierto modo la audacia creativa de los pequeños. Actividades como el dibujo, la pintura, el modelado o la escritura de "textos libres", permiten la expresión del talento creativo del educando donde se percibe: "Un pensamiento original, una imagen ingenua, pero justa del mundo, una frescura del alma y de sentimientos que provocan la admiración de los adultos, admiración que llega a veces hasta el deslumbramiento." (13)

Asimismo, los representantes de la "Escuela Activa" como los de la Pedagogía de los "Métodos Activos", se han preocupado intensamente por alimentar y desarrollar la creatividad infantil. Por ejemplo, la Técnica propuesta por Freinet se interesa por cultivar los medios de expresión infantil; promoviendo la curiosidad, facilitando la

exteriorización del lenguaje, del juego, de la escritura y de las actividades manuales. (14)

Por su parte, Neill y Rogers afirman que la Educación debe conceder al educando la libertad necesaria para liberar su potencial creativo. Por ejemplo, Rogers estima que: "La acción creadora del hombre y reformadora de la humanidad descansa sobre la libertad." (15)

Finalmente, la Pedagogía de la Creatividad de Guilford (citado en Larroyo), aspira a desarrollar en el alumno el Pensamiento Divergente (Pensamiento Creativo) que se caracteriza por brindar soluciones originales a los temas propuestos.

5.2 Material y Elementos Lúdicos Símbolos de Expresiones Creativas

Para Stant (1974), Tough (1973), Horst (1980), Röhrs (1982) y Jacob y Janovitz (1985), el adulta estimula en gran medida la autoexpresión creativa del niño cuando le proporciona los materiales y elementos adecuados que le permiten exteriorizar y desplegar libremente su inventiva, su ingenio y talento creador. En opinión de estos autores, los materiales y elementos lúdicos infunden al niño un sentimiento de satisfacción y de orgullo al poder acabar algo

por sí solo. Por ejemplo, el terminar la construcción de un edificio, con cajas de cartón, que es producto de su propia idea, de su propia creación, suscita un sentimiento general de realización que lo motiva a seguir creando.

Antes de entrar en mayor detalle sobre el tema, consideramos indispensable presentar un esquema que pretende englobar y clasificar algunos de los principales materiales y elementos lúdicos productores de comportamientos creativos en el niño:

Materiales Lúdicos

Consideramos los siguientes tipos:

A) Materiales Sencillos de Uso Cotidiano. Comunmente son los materiales que fácilmente podemos obtener en nuestro propio hogar como son: cajas de diversos tamaños, papeles de diferentes colores y texturas, periódicos, cartones, bolsas de plástico o de papel, pedazos de tela, de estambre, de fieltro, etcétera., es decir, que son materiales que de alguna manera los empleamos frecuentemente en la casa y que son necesarios y útiles en un momento dado.

B) Materiales de Desecho. Es decir, que son aquellos materiales u objetos que en un tiempo anterior fueron de uso y de utilidad para la familia y, sin embargo, ahora están en desuso como podrían ser: botellas, latas de conserva, envases vacíos de diversos productos (leche, crema, yogurt,

etcétera), bases de cartón de huevo, corcholatas, tapas, palos, tuercas, clavos, alambres, ropa vieja y demás materiales.

C) Materiales Específicos de Construcción. Nos referimos a los materiales que se adquieren ya sea en almacenes, en jugueterías o aquellos que sean de fabricación artesanal o casera. Un ejemplo de este tipo de materiales es el equipo de "bloques unitarios" que incluye las siguientes formas geométricas: círculos, rectángulos, cuadrados y otras figuras más.

D) Juquetes a Tamaño Escala. Generalmente se encuentran en jugueterías o en almacenes especializados en reproducciones a tamaño escala. Ejemplos de estos juguetes son: edificios, escuelas, medios de transporte (camiones, coches, aviones, etcétera), diversas clases de animales domésticos (gatos, perros, gallinas y demás), y por supuesto sin faltar las figuras que representan a papá, a mamá, al hijo, al hermano, etcétera.

E) Materiales Empleados en el Dibujo, en el Recorte, en la Pintura o en el Modelado:

Dibujo: lápices, rotuladores, tizas, crayones, plumas, cartulinas y otros más.

Recorte: tijeras, papeles de colores variados, telas, catálogos y revistas en desuso, por mencionar algunos.

Pintura: brochas, pinceles, caballetes, pinturas de colores

(líquidas o en polvo), recipientes de plástico y otros materiales.

Modelado: plastilina, barro, lodo, arcilla, masa, palitos de paleta, por citar algunos.

Elementos Naturales

Consideramos únicamente a los elementos que provienen de la naturaleza como:

- A) Flores, ramas, plumas y plantas secas
- B) Semillas, frutas (piñas, cocos, sandías) y verduras
- C) Maderas, bambú, varas, tule, pedazos de caña
- D) Piedras, tierra, barro, etcétera.

Una vez señalado lo anterior, veamos las opiniones y sugerencias de los autores citados anteriormente:

Por lo pronto Stant (16) recomienda al adulto brindar al niño materiales estimulantes que promuevan la expresión de sus ideas y de sus sentimientos. Por lo tanto, la selección de materiales debe basarse principalmente en los aspectos siguientes:

1.- Intereses y Necesidades Infantiles. No es recomendable obligar al niño a emplear determinado material si no es de su agrado o de su interés personal. Es

importantísimo que el adulto siempre tenga en su mente que: "Cada niño es un individuo con sus propios intereses, gustos y disgustos", que lo motivan a preferir y elegir ciertos materiales en lugar de otros.

2.- Capacidades (habilidades) y Edad Cronológica del Niño.

Según Stant, antes de dar cualquier juguete, por ejemplo, un rompecabezas de diez piezas, es conveniente considerar si éste tiene la suficiente capacidad para armarlo. Si al niño se le dificulta armarlo es aconsejable empezar con un rompecabezas de tres piezas e irlo sustituyendo de acuerdo a las habilidades del ejecutante sin olvidar su nivel de desarrollo.

3.- Diversidad del Material Lúdico. Es fundamental ofrecer a los niños diferentes materiales entre los cuales pueda escoger el que más lo ayude a expresar su creatividad y que promueve al mismo tiempo su iniciativa. Por ejemplo, si al niño le gusta la pintura mural y en ella puede manifestar abiertamente sus ideas y pensamientos es necesario proporcionarle hojas de gran tamaño, un recipiente amplio para colocar sus pinturas y sus pinceles, esponjas para pintar, periódicos para proteger el piso y materiales adicionales (crayones, papel crepé, algodón, etcétera).

Asimismo, la autora sugiere el empleo de materiales de "Forma No Estructura", es decir, materiales que no

reproduzcan formas de ningún objeto específico porque el niño tiene mayores oportunidades de echar a volar su imaginación. Por ejemplo, una madera puede estar tallada de cierta forma que sugiera al niño la figura de una persona que podría desempeñar el rol de una maestra, un bebé o cualquier otro personaje que se pueda fácilmente adaptar al juego infantil. También recomienda los bloques de madera sin color porque este tipo de bloques permiten al niño construir o crear lo que él quiera independientemente del color del material seleccionado. Por ejemplo, cualquier bloque puede funcionar como una casa, un carro de bomberos o un avión.

Finalmente, Stant concluye que los juguetes de tamaño reducido son un excelente complemento para los materiales de construcción (bloques o ladrillos), pues permiten al niño representar imaginativamente su medio a través de su juego. Por ejemplo, las ciudades, los pueblos o campamentos contruidos con ladrillos cobran una mayor emotividad cuando el niño gracias a su imaginación da vida a los personajes y a los animales que habitan en sus creaciones lúdicas.

En lo que respecta a Horst (17), él afirma: "El aspecto de creación, contenido en todas las actividades lúdicas se transparenta, especialmente, en los juegos que utilizan materiales baratos..." como, por ejemplo, latas de conserva,

diarios, corcholatas y otros muchos más. Según el autor, estos materiales ofrecen al niño múltiples posibilidades de ensayar y de crear por sí mismo, diversos juguetes haciendo uso de su inventiva, de sus posibilidades y de su potencial creativo. Con latas de conserva, por ejemplo, puede elaborar muñecos o con cajas de zapatos, corcholatas y alambres hacer camiones, trenes, coches.

Röhrs (18) también estima que con materiales sencillos (papeles, cartones, cajas, telas), el niño puede crear casas, muñecos, barcos que al ser pintados o decorados adquieren un matiz creador. En su opinión: "El hecho de que un objeto sin valor, apenas tenido en cuenta, adquiera forma e importancia gracias a la inventiva lúdica del niño, que salga así de su existencia marginal, confiere a la actividad un rasgo creador." Según Röhrs, el niño crea más fácilmente sus juguetes con materiales de desecho porque vive una sensación de libertad que le permite transformar los materiales de acuerdo a su inventiva y creatividad, sin estar expuesto a recibir críticas o castigos como sucedería si se tratara de desarmar un juguete "valioso" por su precio económico, para crear a partir de él otros juguetes.

Ahora bien, para Tough (19), los materiales que más estimulan la expresión del niño son aquellos que no imponen

ideas, los que permiten el surgimiento y la combinación libre de acciones y de pensamientos productivos. Así, pocas cajas grandes pueden representar edificios, barcos o cavernas a medida que la temática del juego va cambiando.

Y de acuerdo a Jacob y Janovitz (20), cuando el niño quiere jugar no hay imposibles para hacer que un trapo inservible se convierta en una pelota al instante. Según las autoras es esencial que el adulto apoye y refuerze la expresión creativa de los niños mediante la elaboración de juguetes porque así se promueve su participación activa, sus intereses, sus capacidades y la posibilidad que tienen para hacer sus propios juguetes. Con listones, trapos, cartones, estambre y botones es fácil hacer disfraces, pelucas, adornos personales (pulseras, collares, anillos), y un sin fin de objetos lúdicos. También con elementos provenientes de la naturaleza es posible fabricar diversos objetos que enriquecen el juego infantil. Por ejemplo, con hojas de plátano o de palmera hacer máscaras o antifaces; con diversos tipos de semillas elaborar instrumentos musicales como maracas o sonajas; con plumas, flores y ramas fabricar sombreros, coronas, guirnaldas, collares o pulseras. Asimismo, con tule, vara, barro, carrizo o trozos de madera crear juguetes populares como los que se venden en los mercados y que en la actualidad son tan escasos. Ejemplo de

ello son los muñecos, los carritos, los trastecitos y muebles de la casa de muñecas, los caballitos de palo, las flautas, etcétera. Estas son solamente algunas formas, prosiguen diciendo las autoras, en que los adultos podemos ayudar al niño a manifestar su naturaleza creadora; sin embargo, toca a cada uno de nosotros en compañía de los niños buscar y redescubrir nuevas formas de creación. Ver anexo, p.135 y ss.

5.3 Importancia de Elegir el Juguete Infantil

Para los fines de este trabajo, consideramos conveniente mencionar tres definiciones, que en lo particular creemos puntualizan las principales características que nos ayudarán a conceptualizar y a comprender la naturaleza del juguete infantil:

A) "El juguete es un objeto con el que se entretiene y divierte el niño." (21)

B) De acuerdo a Coen muchos objetos que sirven para jugar como, por ejemplo, una baraja, un dominó o un ajedrez no son propiamente juguetes, sin embargo, así son considerados, inclusive: "... hasta una persona, en ciertas circunstancias o condiciones, puede ser juguete. Y es que de cómo se JUEGUE con algo depende que ese algo sea JUGUETE o no lo sea." (22)

C) Para Fink, no todo juguete tiene que ser una "cosa creada artificialmente" por el hombre, sino que cualquier objeto puede servir como juguete." (23)

De lo anterior concluimos que las características peculiares del juguete hacen que éste adopte fácilmente diversas formas de objetos, personas o animales que, de acuerdo a las intenciones del que juega con ellos, pueden ser considerados como juguetes o no. Por ejemplo, en el juego de vaqueros, el adulto se convierte en juguete del niño al desempeñar el papel de "caballito" o de cualquier otra representación.

Afortunadamente no son pocos los autores que resaltan la importancia que tiene para el desarrollo evolutivo y creativo del niño, el juguete infantil:

Por ejemplo, Bühler (citada en Page), Hegeler (1963) y Nágera (1972), insisten en que el juguete se adecue a la edad y a la etapa evolutiva del niño ya que a lo largo de su desarrollo tiene diferentes necesidades, intereses y habilidades que varían de un tiempo a otro. Del mismo modo, los autores encuentran esencial que el juguete no rebase la edad cronológica ni la etapa de desarrollo del niño, porque podrían desencadenar la aparición de un "sentimiento de derrota", de "desengaño" o de "frustración", pues el juguete supera sus capacidades o habilidades. Por ejemplo, si se da un triciclo a un niño menor de dos años, es muy factible que se sienta fracasado al no poder coordinar sus movimientos para poner en marcha el juguete. Lo que se aconseja en estos

casos es esconder el juguete por lo menos tres meses y mostrarlo nuevamente cuando haya "olvidado" su derrota e intente de nuevo jugar con él. Si esto no ocurre es preferible guardarlo hasta que se presente una mejor oportunidad. Según estos autores, es fundamental que el juguete permita al niño obtener una serie de triunfos y avances que lo motiven internamente a seguir explorando las posibilidades que el juguete le ofrece. Ejemplo de ello son los juguetes de construcción (ladrillos, cubos, Meccanos) y los juguetes didácticos (rompecabezas, cubos mágicos, etcétera), entre otros.

De acuerdo a Hegeler (24): "La necesidad de construir y de crear está profundamente arraigada en cada uno de nosotros." Señala que los juguetes de construcción ayudan a satisfacer dicha necesidad al promover la participación activa del niño, al permitirle recrear en su imaginación una gran diversidad de objetos y de situaciones de su vida diaria. Según Hegeler, si el juguete constructivo es dado en el momento evolutivo adecuado del niño, sus capacidades creativas habrán recibido un fuerte incentivo que fortalecerá enormemente su desarrollo. Por ejemplo, los ladrillitos son ideales para el niño preescolar pues con ellos puede edificar, crear y construir aviones, edificios, hospitales, actividades que mantendrán por largos períodos su atención y

activarán constantemente su pensamiento e imaginación creadora. En opinión de esta autora, el Meccano debe darse desde los ocho años o nueve años e incluso es mejor darlo hasta los diez años pues su manejo requiere de bastante habilidad y paciencia para atornillar y desatornillar sus pequeñas piezas. Para Hegeler, el Meccano es de gran utilidad para el desarrollo creativo del niño principalmente en la edad en que empieza a interesarse por la técnica.

Otro aspecto a considerar para elegir el juguete infantil es el señalado por Page, Herrera y por Claparède, quienes afirman: no es conveniente saturar al niño de juguetes dado que esta situación le provoca una confusión que entorpece las decisiones en el momento de elegir un juguete. Indican que las cantidades excesivas de juguetes hacen que el niño pierda el interés por ellos induciéndolo constantemente a cambiar de juego sin perseverar en ninguno de ellos. Por esta razón es mucho mejor dar pocos juguetes porque el niño aprende a querer y apreciar a cada uno, haciéndose más hábil para pensar y descubrir.

De acuerdo a Claparède (25), son de gran valor los juguetes que robustecen la confianza del niño en sí mismo, los que acrecientan sus facultades intelectuales y los que desarrollan su espíritu creador. Para este autor, una de las

funciones vitales del juguete es el impulsar y sostener la actividad lúdica, el crear motivos de actividad y ocasiones para fantasear. Es decir, que un buen juguete: "Debe dejar lugar a la iniciativa del niño y ofrecer un alimento a su imaginación." De Moragas (26), también opina: un buen juguete es valioso cuando el niño puede llegar a imaginar algo que no está en él (juguete). Así, por ejemplo, es más fácil que el niño se imagine que su muñeco de trapo hable, lllore o ría que hacer lo mismo con otro al que solamente basta oprimir un botón.

Por otra parte, Hegeler, Bowdoin y et. al., como Jacob y Janovitz afirman: "El niño tiene el derecho de desarrollar al máximo su potencial, independientemente de las actividades sexistas." (27) También, recalcan que todos los niños deben tener la oportunidad de jugar con juguetes femeninos o masculinos sin importar su sexo. Las autoras piensan que es urgente superar los prejuicios que limitan el juego infantil al determinar el tipo de juguete que es propio a cada sexo. Al niño se le prohíbe jugar con muñecas porque supuestamente puede volverse afeminado. A las niñas se les impide jugar con herramientas de carpintería o con Meccanos porque se piensa que no son capaces de crear aviones, grúas, cohetes o cualquier otro modelo técnico. Al igual, Torrance (28), citado por Kord, piensa que hay que evitar señalar el tipo de

juguetes o juegos que sean típicos de cada sexo, porque los estereotipos sexuales destruyen la creatividad. No se debe difundir la idea de que el niño se volverá afeminado por mostrarse abierto a los sentimientos e interesado por el color, la forma, el movimiento y las ideas. La niña puede mostrarse intelectualmente curiosa, interesada por la investigación o por la experimentación.

Por último, basándonos en las ideas de Page, Hegeler, Kausky (citado en Engelmayer, 1966), Nāgera y de Herrera, mencionaremos por edades algunos tipos de juguetes que promueven y fortalecen el desarrollo evolutivo y creativo de los niños:

De un Mes hasta los Seis Años.

Los primeros juguetes del bebé son los dedos de sus manos y sus pies. Después de los cinco meses, el bebé empieza a jugar con objetos externos. Por ejemplo, a los seis meses, cuando ya puede utilizar rudimentariamente sus manos, puede sostener sonajeros o intentar alcanzar globos, móviles, campanitas, etcétera., que están colgados de su cuna o de su cochecito de paseo. A esta edad son aconsejables los juguetes u objetos que emiten sonidos tenues, agradables al oído como las cajas musicales, los cascabeles, los silbatitos y otros muchos más. Asimismo, para la hora del baño se pueden utilizar juguetes de plástico, hule o madera para que

floten a su alrededor y pase un momento agradable y divertido. Las pelotas y sonajeros de colores vistosos (rojo brillante, azul cielo, verde pasto, amarillo vivo y negro reluciente), como los muñecos de gran tamaño (50 cm) atraen enormemente su atención y el deseo de tocarlos.

De Seis Meses a Un Año

A esta edad cualquier cosa que estimule alguno de los sentidos del bebé puede ser un maravilloso juguete. Por ejemplo, los globos de colores brillantes, el canto alegre de los pajarillos, la textura suave de un muñeco, la fragancia de las flores, etcétera.

Es importante proporcionar al pequeño diversos objetos con los cuales puede jugar y al mismo tiempo, tenga la posibilidad de experimentar con la forma, la textura, el color, el tamaño o el volumen. Por ejemplo, el niño de un año, al colocar un objeto adentro de otro, aprende algo más de las cosas que le rodean, es decir, que aprende que hay objetos de diferentes tamaños y volúmenes.

En la etapa del manipuleo (aproximadamente de los cinco meses a los cuatro años), el niño tiene una necesidad insaciable de manejo funcional. Así, son innumerables las veces en que abre y cierra un frasco o que golpea una cacerola con una cuchara. Por lo tanto, la elección del "juguete" dependerá de las necesidades funcionales del niño y

de la madurez de sus manos. Es vital brindarle objetos interesantes que satisfagan su natural curiosidad y necesidad funcional de arrojar, aventar, rasgar, golpear, etcétera.

De Uno a Dos Años

Cuando el niño ya domina la marcha son excelentes los cochecitos de carga que puede jalar tras de sí, y que lo ayudan a coordinar y a desarrollar sus habilidades motoras. Para ejercitar los dedos de sus manos son aconsejables:

A) La pirámide de anillos

B) La caja de agujeros y bloques que se adaptan a los agujeros

C) Los juguetes de quitar y poner aditamentos como, por ejemplo, las figuras de vaqueros las cuales pueden intercambiar entre sí sombreros o caballos

D) Los juguetes de rosca

E) El ensartar cuentas de madera, tuercas o rondanas en una agujeta.

Aparte de lo anterior, es imprescindible que los juguetes del niño sean distintos unos de otros para que pueda notar la diferencia entre ellos y elija el de su mayor agrado.

Para iniciarlo en la etapa del garabateo, las pinturas gruesas, las hojas y los pizarrones grandes son materiales de gran utilidad que lo fascinarán despertando su curiosidad y

alegría. Otros juguetes que despiertan la atención infantil son:

-- Los juguetes de playa como las palas, las cubetas y las pelotas

-- Los juguetes de construcción, por ejemplo, los ladrillos o los cubos

-- Los juguetes que reproducen objetos reales ya sean escobitas, planchitas, utensilios de cocina, etcétera.

-- Las muñecas, los ositos de felpa, cochecitos

-- Los tambores, los platillos, triángulos y demás

-- Los libros con hermosas ilustraciones

De Dos a Tres Años

Es la época de los cochecitos de pedales de cuatro ruedas. De los rompecabezas sencillos de tres a cuatro piezas. De las acuarelas, crayones y pinturas gruesas. De los globos, de las cajas musicales, de los libros de imágenes. A los niños de esta edad se les puede enseñar a modelar con migagón, plastilina o cualquier otro material maleable que les permita la creación de diversas formas que su imaginación les sugiera como: animalitos, muñecos, barcos, etcétera.

De la misma forma, los juguetes de construcción como los juguetes que reproducen a tamaño escala granjas, animales, estaciones de bomberos, equipos de médico o de dentista, son

excelentes medios que fortalecen el talento creador de los niños al permitirles crear un mundo de personajes, de lugares y de situaciones que reflejan la realidad en que viven.

De Cuatro a Cinco Años

Los pequeños de esta edad están en posibilidades de manejar herramientas de carpintería, a tamaño escala (miniatura): martillos, serruchos y pinzas. Acompañadas por clavos y trozos de madera. El manejo de dichas herramientas abre la oportunidad al niño de empezar a crear sus propios juguetes, haciendo uso de su imaginación y de su esfuerzo personal.

Con juguetes de construcción sencilla también puede edificar y crear objetos del mundo real con los cuales puede representar imaginativamente su medio ambiente. Del mismo modo, con vestimenta adulta puede crear e imitar toda la vida que ve a su alrededor.

Otros juguetes propios para los niños de cuatro a cinco años son: títeres de mano, cochecitos de jalar, muñecos y animales de trapo, rompecabezas sencillos, libros de imágenes, instrumentos de percusión, cajas musicales e imanes.

De Cinco a Seis Años

El niño de cinco a seis años puede seguir jugando con

juguetes de cuando era más pequeño, siempre y cuando sean de su interés como, por ejemplo, con globos, títeres, juguetes a tamaño escala, etcétera. Otros juguetes que tienen gran aceptación entre la población infantil son el caleidoscopio, el yoyo, los soldaditos de plomo y el diábolo.

Para el niño, los perros, los gatos y otros animales son excelentes juguetes con quienes puede jugar y divertirse. Es importante que el niño tenga a su cuidado una mascota o una plantita porque con ello va adquiriendo un sentido de responsabilidad que le será de gran valor cuando sea mayor.

De Siete a Nueve Años

De los siete a los nueve años, las máquinas de vapor, los títeres, las pelotas de fútbol, los papalotes, los trompos y otros juguetes más, son del interés de los niños.

Aparecen juguetes nuevos como las damas, el ping-pong o el Meccano. Como también los juguetes y los libros de magia gozan de importancia entre los niños de estas edades.

De Diez a 12 Años

Entre los diez y los 12 años, las capacidades e intereses de cada niño son muy variados. Por ejemplo, algunos prefieren leer y jugar con trenes eléctricos. Otros, en cambio, quieren salir a correr en bicicleta o jugar beisbol. En esta época empiezan a prevalecer los artículos deportivos

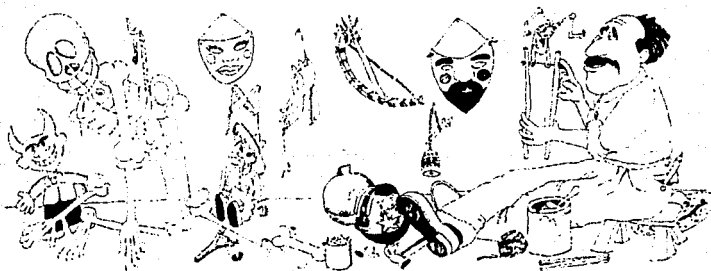
sobre los juguetes. Ahora son muy frecuentes los bats, los balones, las manoplas, las raquetas de tenis o los equipos de pesca. Los instrumentos musicales también ocupan un lugar sobresaliente en los gustos infantiles.

Como podemos observar las producciones creativas del niño pueden ser fruto del requerimiento que éste tiene de satisfacer predominantemente necesidades personales: psicológicas, sociales y educativas. Por otra parte, pensamos que los mejores materiales, elementos y juguetes que incentivan el desarrollo de las capacidades creativas del niño hacia formas superiores de creación, son aquellos que no imponen ideas ni formas de pensar, de actuar. Por último, estimamos que el niño debe de jugar a su nivel de desarrollo y no hacerlo al que el adulto le trata de imponer, lo que ocasionaría conflictos personales futuros, y desde luego una limitante en el desarrollo de sus posibilidades creativas.

ANEXO

Anteriormente habíamos señalado que tanto los materiales como los elementos lúdicos son símbolos de la expresión creadora del niño. De ahí, que presentemos en seguida algunas ilustraciones que nos muestran diversas formas de cómo emplear con imaginación y creatividad dichos materiales y elementos lúdicos.*

Ilustración 1. El contacto directo con artesanos que se dedican a elaborar juguetes tradicionales es una magnífica oportunidad para que los niños aprendan a hacer máscaras, antifaces, trompos, entre otros juguetes.



* Todas las ilustraciones expuestas fueron obtenidas del libro Aprender Jugando. México: Edit. Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1985, Número 2.

Ilustración 2. Se pueden crear instrumentos musicales, como tambores, maracas, sonajas y otros objetos, empleando por ejemplo, corcholatas, llaves o tuercas.

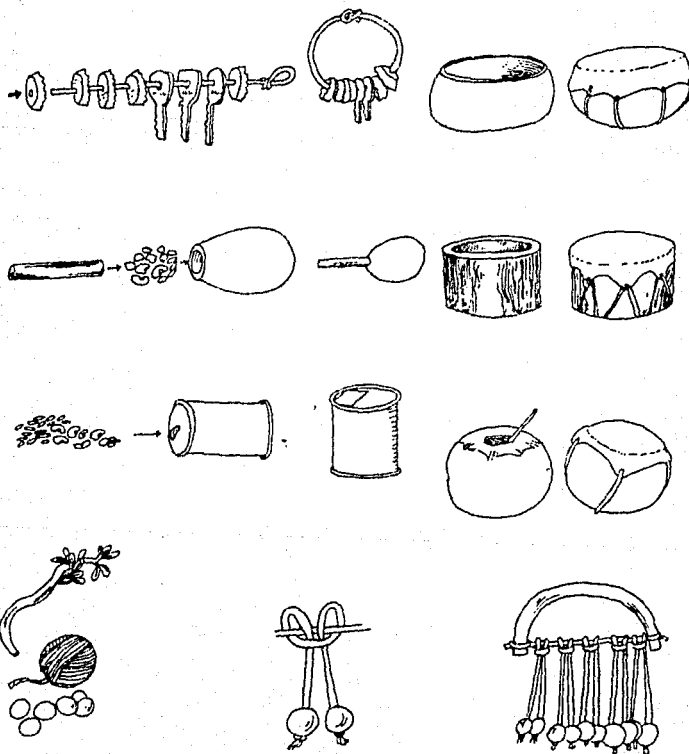


Ilustración 3. El ingenio creativo del niño se hace patente cuando a una hoja de plátano o de palmera corta ojos, nariz y boca y crea simpáticas máscaras. Lo mismo podemos decir cuando utiliza cartón, papel o periódico.

A una hoja de plátano o palmera corta ojos, nariz y/o boca.



Máscaras de cartón, papel o periódico

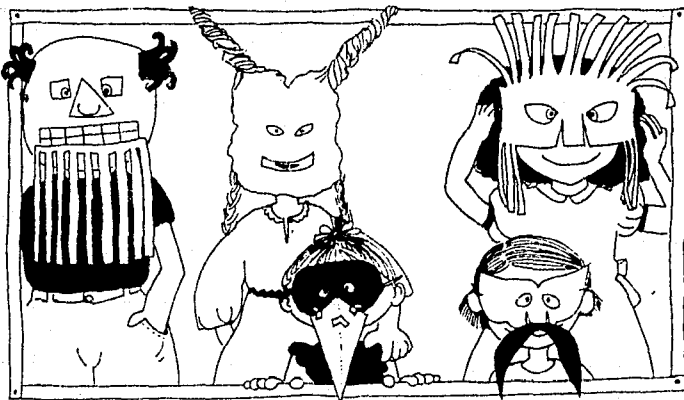
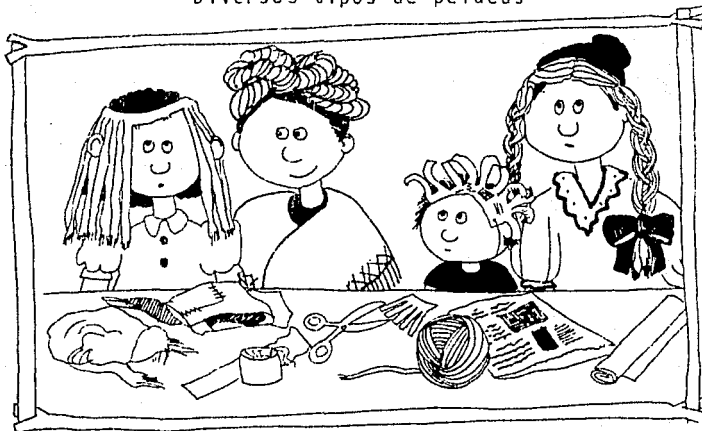


Ilustración 4. La creación de pelucas de papel, de estambre o de trapos cortados como la invención de collares, pulseras y anillos son actividades que ponen de manifiesto el espíritu creador de los pequeños.

Diversos tipos de pelucas



Collares, pulseras y anillos

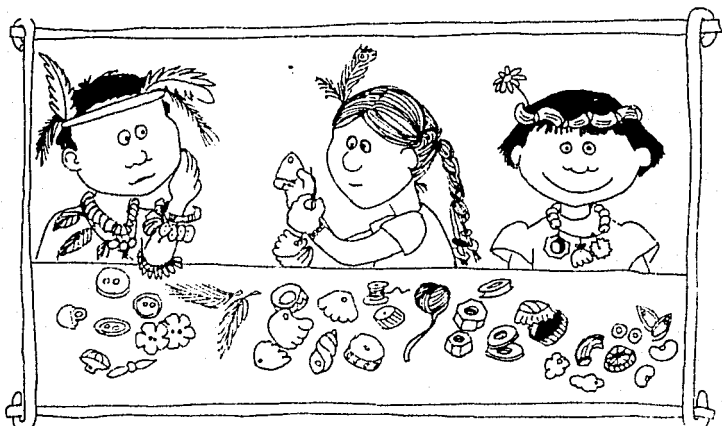
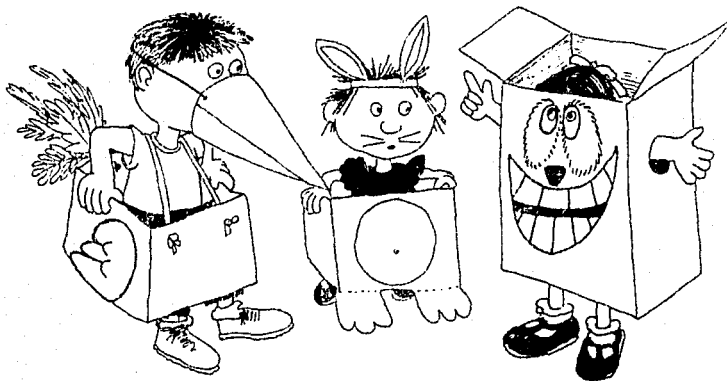
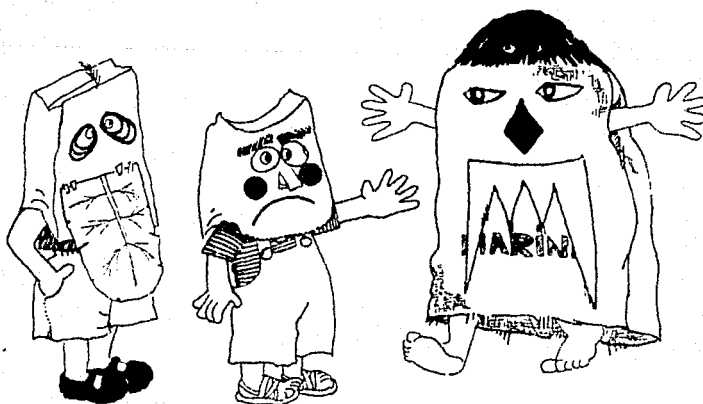


Ilustración 5. La invención de todo tipo de disfraces es otra excelente oportunidad para activar la imaginación infantil y la comunicación social entre otros aspectos.

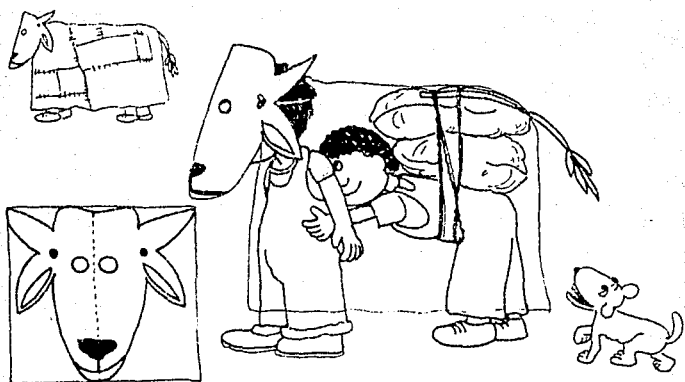
Disfraces hechos con cajas de cartón



Disfraces con bolsas de papel y costales



Disfraces de papel y tela

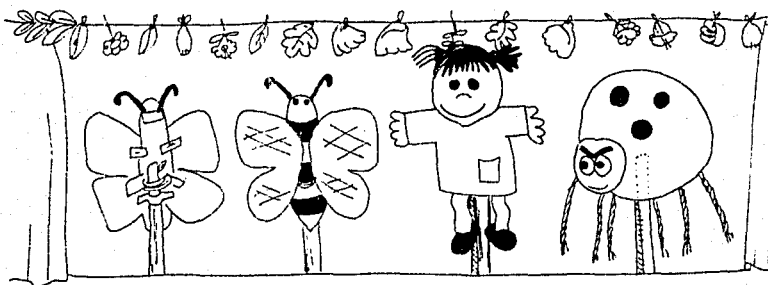


Disfraces con ropa vieja



Ilustración 6. Los niños pueden crear fantásticas historias o cuentos a partir de títeres hechos sobre papel y clavados sobre un palo o al rellenar un calcetín viejo

Títeres de papel clavados sobre un palo



O bien, rellenando un calcetín

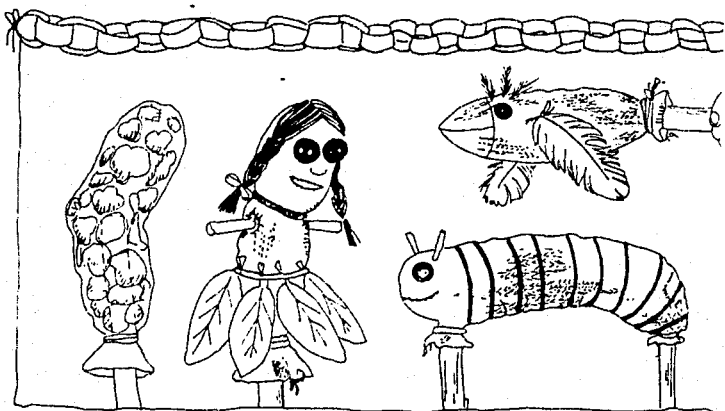


Ilustración 7. La narración de historias se ve enriquecida cuando los personajes de la misma, son dibujados sobre cartón, recortados y finalmente colocados en la mano, haciendo que los dedos la hagan de orejas, brazos, piernas, etcétera.

Así se ponen los dedos:



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- (1) Mayer, F. Historia del Pensamiento Pedagógico. (Trad. Ma. Celia Equibar) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979, p.292
- (2) Labinowicz, E. Introducción a Piaget Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza. (Trad. Humberto López y Félix Bustos) México: Edit. Fondo Educativo Interamericano, 1984, p.68
- (3) Kahn, J. Psicobiología Evolutiva. (Trad. Gonzalo Mainar) Madrid: Edit. Morata, 1967, p.137
- (4) Nágera, H. Educación y Desarrollo Emocional del Niño. México: La Prensa Médica Mexicana, 1972, pp.73-74
- (5) Jacob, Esther y Janovitz, Eva. Aprender Jugando. México: Edit. Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1987, Número 2, pp.10-11,14
- (6) Elkonin, D. Psicología del Juego. (Trad. Venancio Uribe) Madrid: Edit. Pablo del Río, 1980, pp.88-89
- (7) Secadas, F. Revista Española de Pedagogía. "Las Definiciones del Juego." Instituto San José de Calasanz de Pedagogía, octubre-diciembre, 1978, Año XXXVI, Número 142, p.45
- (8) Nágera, H.:op.cit., p.74
- (9) Curtis, J. Demos, G y Torrance, E. Implicaciones Educativas de la Creatividad. (Trad. Miguel Fernández) Madrid: Edit. Anaya 2, 1976, pp.238-239
- (10) Gilbert, R. Las Ideas Actuales en Pedagogía. (Trad. Lotti Guessner) México: Edit. Grijalbo, 1983, pp.275-276
- (11) Larroyo, F. Historia General de la Pedagogía. México: Edit. Porrúa, 1980, p.554

- (12) Smith, S. Ideas de los Grandes Educadores. (Trad. Alfonso Vasseur Walls) México: Edit. Compañía Continental, 1981, pp.151-152
- (13) Gilbert, R.:op.cit., pp.95-96
- (14) Larroyo, F.:op.cit., pp.666-667
- (15) Ibidem. p.774
- (16) Stant, Margaret. El Niño Preescolar Actividades Creadoras y Materiales para Juegos. (Trad. Ramón Alcalde) Buenos Aires: Edit. Guadalupe, 1974, pp.36,64,94-95,188-189
- (17) Horst, N. Psicología del Desarrollo de la Infancia y de la Adolescencia. (Trad. Alfredo Muralles) Barcelona: Edit. Herder, tomo II, 1980, pp.171-173
- (18) Röhrs, H. Revista Educación. "El Juego un Fenómeno Primario de la Vida." Instituto de Colaboración Científica Tübingen (Trad. Rafael Sevilla) Madrid, volumen 25, 1982, pp.61-62
- (19) Tough, J. Cómo Dialogar con los Niños. Buenos Aires: Edit. Ateneo, 1979, pp.87-88
- (20) Jacob, Esther y Janovitz, Eva.:op.cit., pp.19-20,22-23,46
- (21) Díaz Sánchez, L. Revista Comunidad Conacyt: Juguetes-Juguetes. "Juegos y Juguetes de la Epoca Prehispánica." México, agosto-septiembre, 1982, Año VIII, Número 140-141, p.60
- (22) Coen, A. Revista Comunidad Conacyt: Juguetes-Juguetes. "Juguemos a las Palabras." México, agosto-septiembre, 1982, Año VIII, Número 140-141, p.68
- (23) Fink, E. Oasis de la Felicidad Pensamientos para una Ontología del juego. (Trad. Elsa Cecilie Frost) México: Edit. Una, 1966, p.20

- (24) Hegeler, Sten. Cómo Elegir los Juguetes. (Trad. Martha I. Guastavino) Buenos Aires: Edit. Paidós, 1965, pp.65-66
- (25) Claparède, E. Psicología del Niño y Pedagogía Experimental. México: Edit. Continental S. A., 1961, p.431
- (26) De Moragas, J. Psicología del Niño y del Adolescente. Barcelona: Edit. Labor, 1963, p.34
- (27) Bowdoin, Ruth. Cavagnis, Ma. Esther. Betancur, Ma. Cecilia y Camacho, Clara. Revista Los Padres son Maestros. "Aprender Jugando." México, Distribuidora Intermex, 1985, Número 19, p.25
- (28) Kord, J. Procedimientos que Desalientan al Niño Creativo. En Paidós Educador (Ed), compilación. Creatividad y Educación. (Trad. Inés Parda) Barcelona, 1983, p.34

Capítulo VI

**ASPECTOS FAMILIARES Y EDUCATIVOS QUE FAVORECEN O LIMITAN EL
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES CREATIVAS EN EL NIÑO**

ASPECTOS FAMILIARES Y EDUCATIVOS QUE FAVORECEN O LIMITAN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES CREATIVAS EN EL NIÑO

En capítulos anteriores señalamos que la creatividad es una capacidad inherente a la naturaleza del ser humano, que puede ser desarrollada en mayor o menor grado de acuerdo a las propias diferencias individuales de cada persona. También, indicamos que el juego constituye en sí mismo una vía de acceso o recurso biológico, psicológico y social, que la propia esencia del hombre le ha brindado para ayudarle a activar y a canalizar de manera productiva el inmenso caudal de energías creativas que viven en su interior.

Sin embargo, para que el juego actúe como agente productor de capacidades creativas en el niño, pensamos que es imprescindible que tanto el núcleo familiar como la Educación Escolarizada (Preprimaria y Primaria), respeten y reconozcan las manifestaciones lúdicas como actividades "serias", generadoras de comportamiento, de habilidades y de pensamientos creativos, que tienen la posibilidad de evolucionar hacia niveles superiores de creación. Por ello, es vital que tanto los padres de familia como los maestros unan sus esfuerzos para guiar, impulsar y valorar la función que desempeña el juego en la formación de las capacidades creativas de la niñez.

6.1 ASPECTOS FAVORABLES

6.1.1 Importancia de Guiar, Impulsar y Valorar el Juego Infantil

A pesar de que numerosos pedagogos y psicólogos han subrayado la trascendencia implícita que tiene el juego como agente productivo de capacidades creativas en los niños, todavía predominan hasta nuestros días, concepciones erróneas que en mucho deforman su significado y limitan su campo de acción. A este respecto, Nãgera dice: por lo general, los adultos consideramos al juego como una actividad innecesaria para el desarrollo infantil, al grado de que algunos padres piensan en prohibirlo, pues "roba" tiempo al estudio y a otras actividades que son percibidas como de mayor valor. No obstante, para el autor, dicho criterio no es totalmente correcto porque el adulto ignora que gracias al juego, los pequeños aprenden a desarrollar su inteligencia, su cuerpo y lo que es más importante, su imaginación. Es cierto, continúa Nãgera, que: "...a medida que el niño crece, debe compartir sus juegos con otras actividades, propias de su edad, pero nunca en sacrificio de sus necesidades de jugar."

(1) También Gordon (2) concuerda con que el juego: "No es meramente una pérdida intrascendente de tiempo, sino que es una forma de esfuerzo constructivo que constituye en sí mismo una empresa seria y creadora de formas", en la cual el niño puede crear un-mundo-que-no-existe, un mundo imaginario

regido por la fantasía y la ilusión infantil.

Otras opiniones que resaltan la función del potencial creativo del niño son las expuestas por Richter (citado en Secadas), Röhrs y por el propio Secadas. Por ejemplo, para Richter el juego: "Es la más seria de las actividades debido al cauce creativo que supone para la creatividad." (3) Por lo tanto, el juego es un facilitador de la auto-expresión infantil como etapa hacia la creación. En lo concerniente a Röhrs (4) piensa que el juego es: "Un elocuente testimonio de conformación creadora correspondiente al grado respectivo de individualización infantil." En su opinión es esencial que el adulto impulse las manifestaciones lúdicas de los niños porque así se incrementa su potencial inventivo y se aviva su imaginación creadora. Y según Secadas, el juego ofrece amplias facilidades para el surgimiento y elaboración de pensamientos e ideas de índole creativa. Así, por ejemplo, en los Juegos de Ilusión y de Roles, el niño está en posibilidades de disfrutar de más holgura, de un mayor sosiego, etcétera., que actúan como fuentes productoras de momentos de "inspiración creadora", en los cuales él puede combinar libremente sus ideas, pensamientos o conocimientos anteriores con otros actuales y, a partir de ello, crear nuevas combinaciones cognoscitivas.

Como podemos advertir a lo largo del presente trabajo, el juego ofrece al niño las condiciones "óptimas" e indispensables que se requieren para ejercitar y perfeccionar sus capacidades creativas. Por lo mismo, la familia y la Educación Escolar requerirían asumir una actitud de compromiso que promueva y estimule las expresiones lúdicas tanto en la escuela como en el hogar. A este respecto, Gottfried (5) apunta: el juego del niño es el "camino real" que fortalece la expresión natural de formas claras y rudimentarias de la creatividad. Por lo tanto, dice Gottfried, para que el niño pueda hacer uso de sus disposiciones inherentes a su desarrollo es vital que la familia y la educación reconozcan su juego como una Realización Creativa que promueve y revitaliza la cristalización de actitudes, pensamientos y habilidades que lo ayudarán al fortalecimiento de su potencial creativo.

Por su parte, Horst (1980), Gardner (citada en Hegeler, 1963) y Jacob y Janovitz (1985) insisten en que la Educación Escolar debe brindar una atención especial al juego infantil porque así se enriquece la expresión creativa de los niños. De acuerdo a estos autores, es conveniente que las Escuelas de Educación Preescolar y Primaria dentro de sus posibilidades académicas, económicas y de espacio, dispongan de materiales lúdicos y de instalaciones al aire libre. Muy en especial Jacob y Janovitz (6) nos recuerdan que los niños

juegan más creativamente si el adulto (educador o padre de familia) favorece las oportunidades para su juego. Por ejemplo, con mecate, cuerdas, leños o cualquier otro material, los niños en compañía del adulto pueden construir túneles, escondites, pirámides, con los cuales divertirse y desplegar su ingenio creador. Según estas autoras, es de suma importancia para la creatividad que el maestro se convierta en un activo promotor del comportamiento lúdico de sus alumnos.

Para concluir este primer apartado recurrimos al pensamiento de Secadas (7) quien precisa: la escuela debe alternar la enseñanza con el juego, sin que por ello la educación se convierta en puro juego, es decir, que ante todo debe existir un equilibrio que beneficie tanto al juego creador como al aprendizaje escolar.

6.1.2 Apremiar y Encauzar: Habilidades, Pensamientos, Comportamientos y Actitudes Creativas

De algún modo, ya hemos señalado en puntos anteriores, diversas formas en que el adulto puede fomentar y robustecer el potencial creador del niño. Por lo tanto, sólo nos queda por mencionar aquellos aspectos que por su importancia y significado, en la formación de comportamientos creativos, merecen de una mayor atención:

Sin duda alguna, las incesantes preguntas que hacen los niños llegan en muchos casos a molestar e incluso a irritar a las personas que están en contacto directo con ellos. Comunmente para la mayoría de los adultos que tienen que "soportar" los constantes ¿qué? y ¿por qué? de los niños, les significa una carga abrumadora y fastidiosa a la cual no hay que prestarle la menor atención o contestar con un "no sé", con un "cállate", no "preguntes tonterías", etcétera. Sin embargo, Gottfried, Torrance y Herrera entre otros muchos autores, estiman que las Actitudes Interrogativas del niño constituyen una de las fuerzas creativas más importantes del ser humano, pues los niños pequeños intentan producir ideas y comportamientos originales que se revelan en sus actitudes interrogativas. Dichas actitudes son importantes porque a través de ellas el niño adquiere nuevos conocimientos que lo ayudan a comprender el significado y el por qué de las cosas; a captar el sentido de lo que ve y escucha, y a aprender a comunicarse socialmente. Dichos autores estiman que es muy triste que los adultos no escuchen ni contesten las interrogaciones de los pequeños porque con tal proceder se asfixia una conducta creativa que es inherente al desarrollo evolutivo de la niñez. Es preciso que el adulto procure respetar y contestar en todo lo posible las preguntas insólitas del niño, aceptándolas como normales y hasta deseables, pues las respuestas evasivas y amenazadoras exterminan la alegría y la curiosidad infantil. Precisamente

por lo anterior los autores hacen un llamado a los padres de familia y a los educadores en general, para que unan sus esfuerzos y luchen por convertir dicha actitud en un hábito perdurable para toda la vida. Para ello es indispensable que los adultos nos armemos de una buena dosis de paciencia y de un sentido de responsabilidad pues no solamente se trata de responder las preguntas infantiles empleando las palabras adecuadas, sino que implica una labor más fondo: enseñarlos a plantear preguntas de manera clara y sencilla en las cuales puedan manifestar libremente su imaginación, su genio inventivo y sus capacidades creativas.

Finalmente, para Gottfried (1979), Torrance y Singer (1971) y Rodríguez (1985) es fundamental que el adulto promueva constantemente la producción improvisada de Juegos Imaginativos, de canciones, de cuentos y de relatos fantásticos porque a través de estas actividades, el niño tiene mayores oportunidades de incrementar la flexibilidad y fluidez de su lenguaje. Así por ejemplo, en el juego de "piratas", los niños tienen la posibilidad de: 1.- Enriquecer su vocabulario al comunicarse con otros compañeros. 2.- De aprender a saber defender sus ideas y pensamientos. 3.- A aceptar y a respetar las opiniones de los demás. etcétera., aspectos todos ellos que fortalecen y avivan su flexibilidad intelectual y verbal. Habilidades que los ayudarán a

enfrentar más creativamente los múltiples problemas que surgirán durante su vida. Ahora bien, es importantísimo que los adultos no se rían ni se burlen de las ideas y pensamientos un tanto extravagante de los niños pues es factible que de dichos pensamientos aparentemente "tontos" y "descabellados", pueda surgir una idea valiosa que fructifique en un producto creativo.

6.1.3 Permitir que Intereses y Talento Creativo se Desarrollen a su Propio Ritmo

Para concluir la primera parte de este capítulo resumimos a continuación las sugerencias siguientes:

6.1.3.1 Respetar el Desarrollo Evolutivo del Niño

De acuerdo a Novaes, el desarrollo del talento creativo del ser humano está en relación directa con las características psicológicas de las etapas evolutivas que se suceden a lo largo de la vida. Es decir, que: "El niño tendrá conductas creativas relativas a sus posibilidades y límites evolutivos, a sus diferencias individuales y a los niveles de la propia creatividad." (8)

A este respecto, Lowenfeld (9) ratifica que el aspecto evolutivo influye de alguna manera en la expansión de la expresión creativa de los pequeños. Piensa que los adultos no debemos exigir a los niños niveles demasiados perfectos que

en mucho sobrepasen sus posibilidades, habilidades y capacidades naturales. De ningún modo debemos obligarlos a realizar lo que ellos no quieren manifestar porque probablemente con tales actitudes los forcemos a abandonar y a rechazar aquellas actividades que les susciten alegría y satisfacción personal. Según el autor, para evitar en lo posible el surgimiento de este tipo de situaciones es imperioso que los mayores reflexionemos seriamente sobre nuestro comportamiento habitual, sobre la manera en que nos dirigimos a los niños, cómo les hablamos, respondemos o satisfacemos sus necesidades más apremiantes. Es imprescindible tener siempre en mente que: "A medida que el niño madura más, también aumentan sus necesidades en su variedad y complejidad." Por lo tanto, si tenemos presentes estas sugerencias es más factible que el niño desarrolle paulatinamente sus capacidades creadoras si cuenta con el apoyo y comprensión de las personas que lo rodean.

6.1.3.2 Permitir la Libre Expresión de Intereses y Habilidades Creativas

En relación a este tema, la Pedagogía de Pestalozzi (1746-1826) ya abogaba porque el educador apoyara el desarrollo del educando permitiéndole manifestar sin reservas sus habilidades creativas. Sostenía que la Educación Productiva o Creativa: "... debía proceder paso a paso, de

acuerdo con la habilidad del niño, no forzar nada." (10) Por esta razón, este tipo de Educación daba especial importancia a las diferencias individuales existentes entre los alumnos, al grado que las consideraba como uno de los aspectos fundamentales que el maestro debía considerar siempre al emprender alguna actividad que ponga de manifiesto la naturaleza creadora del niño.

En este mismo sentido apuntan las ideas de Rogers (citado en Tudela), quien asegura: para que los niños puedan expresar abiertamente su vida interior es urgente que los mayores respetemos sus preferencias y capacidades personales porque solamente así podrán evolucionar hacia etapas superiores de creatividad. Por su lado, Torrance asegura que si los adultos no respetamos las capacidades creativas del niño resulta inútil que las estimulemos y de nada vendrá que nos esforcemos en hacerlo.

6.1.3.3 Reflexionar sobre las Propias Conductas

Para Page y Quiros es una cuestión capital que los adultos no solamente observemos las actitudes y comportamientos del niño sino que también reflexionemos profundamente sobre nuestras propias "maneras de actuar en relación con los niños." Ante todo debemos meditar exhaustivamente sobre las repercusiones que se derivan de las

conductas que asumimos a diario pues "sólo así podremos satisfacer sus necesidades evitando errores y deformaciones en la psique infantil." (11)

En lo personal consideramos imprescindible que los padres de familia y maestros enseñen a los niños a practicar una educación de respeto hacia sí mismos y hacia los demás, que les permitan afrontar con mayor seguridad los inminentes obstáculos que tendrán que salvar durante su vida cotidiana.

6.2 Aspectos Limitantes:

6.2.1 Autoritarismo e Incomprensión Adulta

Para Gottfried (12), con el ingreso a la escuela primaria el comportamiento del niño preescolar se ve frenado de diversas maneras. Es lamentable que la Educación Escolar se empeñe en obstruir el desarrollo natural de las actitudes interrogantes, curiosas y lúdicas del educando. No obstante que dichas actitudes son muestras claras de las aptitudes creadoras de los niños, los adultos nos encargamos de ahogarlas, de matarlas, al asumir conductas autoritarias e incomprensivas que en mucho limitan su desarrollo. La escuela al pretender "ordenar" y someter el juego, por considerarlo una actividad "innecesaria" para el aprendizaje infantil, asfixia prematuramente una de las mayores potencialidades del ser humano: la creatividad. Es muy

triste que el comportamiento inquisitivo y curioso del niño sean percibidos por los adultos como comportamientos indeseables que hay que "erradicar" puesto que son una amenaza para el desarrollo "normal" de la clase escolar.

También para Torrance (13), la educación tradicional no muestra una tolerancia hacia las actividades lúdicas del alumno. Dicha educación aboga porque el escolar abandone las actitudes lúdicas por las del trabajo dado que a "la escuela se viene a trabajar y no a divertirse, o a perder el tiempo" con actividades tan simples como el juego.

Ahora bien, según Gottfried las consecuencias que se derivan del autoritarismo familiar varían en intensidad a diferencia del autoritarismo ejercido en la escuela dado que: "La presión autoritaria en el hogar produce consecuencias tardías más amplias y graves que la de la escuela. Es de suponer que una presión autoritaria en la escuela, que impide el pensamiento creativo, será más fácil de compensar por un comportamiento no-autoritario en la familia, que en el caso opuesto." (14) En alusión al autoritarismo familiar, Torrance apunta: "Bajo la presión paterna los propios niños a menudo se sienten culpables de sus propios dones. Y en vez de aceptarse a sí mismos procuran remodelarse de acuerdo con tipos más convencionales y ocultan o destruyen el talento que

los torna diferentes." (15) A lo anterior, Page (16) agrega: resulta trágico que al niño inteligente y sano no se le permita desarrollar libremente sus propios poderes naturales e individuales, a causa del autoritarismo de unos adultos irreflexivos e insensibles que le imponen patrones de comportamiento ajenos a sus necesidades personales

A pesar de que psicólogos tan distinguidos como Torrance, Hallmann y Rogers (17) aseguran que: "... donde predomina la presión, la coacción y el conformismo faltarían las condiciones necesarias para la creatividad..." investigaciones de pedagogos socialistas concuerdan en que aún dentro de una atmósfera autoritaria e impositiva, el alumno también puede ser creativo. No obstante, ello implica que el alumno tenga la suficiente vitalidad para poder soportar fuertes situaciones de "stress", además de mostrar una gran tolerancia a la frustración. Por su parte, Maddi, también, ha comprobado que grandes realizaciones de nuestra cultura surgieron en claras situaciones de stress y frustración. Por lo tanto, podemos afirmar que las realizaciones creativas pueden brotar tanto en ambientes autoritarios como en ambientes flexibles y relajantes.

6.2.2 Consumismo del Juguete Tecnificado

Rondero (18) opina que con frecuencia los adultos

desconocemos las necesidades del niño y optamos por comprarles juguetes absurdos e inútiles que desgraciadamente inhiben su creatividad y que, sin embargo, suponemos firmemente serán de su agrado y que los divertirán hora tras hora. Cuando en realidad no hacemos más que enrostrarlos en el consumismo del juguete tecnificado. Para este autor, los niños de hoy se enfrentan a la invasión del juguete industrial "en todas sus formas y materiales inimaginables." Por ejemplo, las grandes tiendas ofrecen a todo tipo de consumidores robots o muñecas parlantes, reproducciones a tamaño escala de supermercados bien surtidos, equipos de armas completos de guerra, etcétera. Según Rondero es un hecho que el juguete sofisticado ha sido sabiamente explotado por los comerciantes, especialmente en determinadas épocas del año, convirtiéndolos así en meros artículos de lujo por sus altos costos de adquisición.

En lo referente al juguete tradicional, Herrera (19) dice: es lamentable que juguetes como el títere, el trompo, la pirinola o las mariposas de hojalata que realmente favorecen el desarrollo de la imaginación infantil, del pensamiento creador, terminen siendo sustituidos por ataris; por juguetes a control remoto, de tipo galáctico o bélico, que fomentan la pasividad del niño y el aguerrido espíritu combativo del ser humano.

Ahora bien, para Alva y Palma (1982), es enorme la diferencia que separa el juguete tradicional del juguete industrial ya que este último es producido en serie a partir de materiales sintéticos y distribuido en grandes mercados de consumidores. También para Jaulin (20), en la actualidad, el juguete tradicional ha sido desplazado por el juguete tecnificado que es expresión de la tecnología de nuestra época. La facilidad que tiene la industria juguetera de poder utilizar materiales (plásticos, metálicos, componentes eléctricos), le ha abierto las puertas para reproducir los últimos inventos de la tecnología moderna. El juguete sofisticado no solamente ha reemplazado la estética, la sencillez y la creatividad del juguete artesanal sino que ha propiciado la aparición de nuevas necesidades consumistas tanto en los niños como en los adultos que los motivan a seguir comprando juguetes no-creativos. De acuerdo a Brull (1982), la obtención de juguetes que prácticamente juegan solos puede iniciar el "proceso de enajenación consumista" en el niño que ya pronto se aburre del juguete auto-lúdico y termina por arrumbarlo en algún sitio y del cual no vuelve a buscarlo.

Para Santirso (21), el juguete puede convertirse en un elemento limitante de la creatividad infantil. Así por ejemplo, el niño que tiene demasiados juguetes

super-especializados solamente se dedicará a observar aquellas maravillas tecnológicas que tiene en sus manos y que en un momento dado lo deslumbraron hasta que descubre el mecanismo que lo hace funcionar y entonces la pequeña maravilla pierde su encanto y atracción. A este respecto Claparède (22) apunta: los juguetes que tienen demasiadas funciones (muñecas que lloran, ríen, caminan, hablan, etcétera) reducen sensiblemente las posibilidades de interpretación que el niño quiera hacer de ellos. Es decir, que entre más sofisticado sea el juguete son menores las posibilidades que tiene el niño de echar a andar su imaginación y su talento creativo. Por último, para Jaulin, el juguete con "demasiados poderes" mata toda fuente de "inspiración creadora" estimulando la reproducción de conductas estereotipadas en el niño. A la vez: "Limita el espíritu del juego asignándole un fin en sí mismo, programado sobre el propio objeto, a partir del cual el niño pierde una parte de sus responsabilidades y de su control." (23)

6.2.3 Consecuencias de la Ausencia del Juego para el Despliegue de las Capacidades Creativas

En nuestra opinión las consecuencias que se derivan de la ausencia total o parcial del juego para el desarrollo de las capacidades creativas en el niño varían en intensidad y en profundidad. Es decir, que de acuerdo a la propia

individualidad del niño, a las circunstancias en que vive y se desenvuelve y a las exigencias favorables o negativas de los adultos con quienes convive, el desarrollo espontáneo de sus potencialidades no solamente creativas, pueden verse truncadas e incluso aniquiladas. Por ejemplo, si privamos totalmente al niño de la alegría de poder jugar, disminuimos al mismo tiempo las oportunidades que tendría para dar forma y sentido a su pensamiento creador, de desplegar su espíritu aventurero, su curiosidad y su ingenio inventivo, así como también la posibilidad de sentar las bases para una existencia sana, feliz y creativa.

Para Röhrs, la carencia de actividades lúdicas suscita en el niño una creciente formalidad que va en detrimento de su espontaneidad creativa. A juicio de este autor, los niños que dedican poco tiempo al juego, ya sea porque trabajen o por cualquier otro motivo, están expuestos a envejecer "sin haber llegado al pleno despliegue de sus posibilidades." (24)

Para Neill (25) una de las causas que motivan al padre de familia a desaprobare el juego infantil se debe al miedo que tiene a que sus hijos reprueben en ciclo escolar; para evitar tal desastre reduce notablemente el tiempo dedicado al juego e incrementa en su lugar el del estudio. Sin embargo, para Neill: "Los padres que olvidan los anhelos de sus hijos que

olvidan cómo se juega y cómo se fantasea son padres medianos..." que difícilmente saben el daño que les ocasionan al no dejarlos jugar todo lo que quieran.

Ahora bien, para Gordon: "Una persona que no sabe jugar está privada al mismo tiempo de la alegría de hacer y de crear y seguramente está mutilada en su capacidad de sentirse viva." (26) Nosotros, al igual que la autora, pensamos que el juego es fuente de vida, de alegría, de plenitud, en la cual el niño puede disfrutar de un bienestar espiritual y creativo que redundará en su vida creativa. Porque como bien lo afirma Scheuerl (citado en Secadas): "El derecho del niño a jugar no implica sólo el derecho al descanso y al ejercicio sino simplemente el derecho a la plenitud de la vida." (27) Y este derecho a la plenitud a la vida creemos que es un derecho que todo ser humano debe tener para poder manifestar y explotar al máximo sus capacidades físicas, intelectuales, inventivas y creativas que su propia naturaleza le ha otorgado.

De acuerdo a Bruner (28), el niño que no tiene oportunidades de jugar con otros niños está expuesto a ser presa de fuertes tensiones que provoquen desajustes en su desarrollo evolutivo, emocional, mental y creativo. Por ejemplo, la privación del juego en casos extremos puede

desencadenar en el niño un autismo, es decir, que el niño tenderá a chuparse el dedo, a balancearse, a mecerse solo. También para Page (29) la ausencia del juego durante la infancia: "Conduce inevitablemente a una existencia deplorable de posibilidades limitadas y torcidas..." que aniquilan el florecimiento de las potencialidades propias de la naturaleza humana.

Finalmente se recordará que en el capítulo V hablamos sobre el grandísimo valor "catártico" del juego para ayudar al niño y al adolescente a aprender a controlar y a canalizar su energía agresiva hacia actividades constructivas para ellos mismos y para la sociedad en que se desenvuelven. Ahora bien, si el juego es una fuente de primer orden en la promoción de las capacidades creativas en el niño, al obtaculizarlo cerramos uno de los canales más importantes con los que cuenta el hombre para sublimar aquellos impulsos hostiles que le acarrearán problemas consigo mismo y con otras personas. Es decir, que cuando el niño no tiene la oportunidad de sublimar su enojo, su disgusto o su agresividad en el juego, disminuyen las posibilidades de que pueda aprender a distinguir entre lo que es la destructividad y la constructividad, de poder restablecerse emocionalmente, de adquirir una "conciencia moral" que lo ayude a desarrollarse dentro de los límites que la sociedad le ha

fijado. Recordemos que la destructividad es una fuerza ciega, inútil y provocadora que termina por aniquilar al propio hombre, pues es fuente productora de ira, de infelicidad y de sentimientos de insatisfacción que afectan el desarrollo equilibrado de su vida afectiva y social.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- (1) Nágera, H. Educación y Desarrollo Emocional del Niño. México: Edit. La Prensa Médica Mexicana, 1972, p.73
- (2) Gordon, W. Sinéctica el Desarrollo de la Capacidad Creadora. (Trad. Diego Bugada) México: Edit. Herrero, 1963, pp.147,150
- (3) Secadas, F. Revista Española de Pedagogía. "Las Definiciones del Juego." Instituto San José de Calasanz de Pedagogía, octubre-diciembre, 1978, Año XXXVI, Número 142, p.31
- (4) Röhrs, H. Revista Educación. "El Juego un Fenómeno Primario de la Vida." Instituto de Colaboración Científica Tübingen (Trad. Rafael Sevilla) Madrid, volúmen 25, tomo II, 1982, p.54
- (5) Gottfried, H. Maestros Creativos-Alumnos Creativos. (Trad. Juan Jorge Thomas) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979, pp.28,30,74
- (6) Jacob, Esther y Janovitz, Eva. Aprender Jugando. México: Edit. Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1987, Número 2, p.49
- (7) Secadas, F.:op.cit., p.33
- (8) Novaes, Ma. Helena. Psicología de la Aptitud Creadora. (Trad. Elena Haydeé Duarte) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1973, pp.38,116
- (9) Lowenfeld, V. El Niño y su Arte. (Trad. Alfredo M. Ghioldi) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1973, pp.117,188
- (10) Mayer, F. Historia del Pensamiento Pedagógico. (Trad. Ma. Celia Equibar) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979, pp.276,291

- (11) Quiros, C. Gaceta UNAM. "La Pedagogía Moderna Posibilidades de Desarrollo Infantil y Creativo." Universidad Nacional Autónoma de México, marzo, 1984, pp.14-15
- (12) Gottfried, H.:op.cit., pp.61-62
- (13) Torrance, E. Educación y Capacidad Creativa. (Trad. Jorge Piqué) Madrid: Edit. Morova, 1977, p.22
- (14) Gottfried, H.:op.cit., p.89
- (15) Guilford, J. y otros. Creatividad y Educación. Compilación. (Trad. Inés Parda) Barcelona: Edit. Paidós, 1983, pp.32-33
- (16) Page, H. El Juego en la Primera Infancia. (Trad. Guillermo Sans Huilin) Madrid: Edit. Espasa-Calpe, 1954, p.210
- (17) Gottfried, H.:op.cit., pp.88-89
- (18) Rondero, P. Revista Comunidad Conacyt: Juguetes-Juguetes. "De la Pelota al Robot Parlante." México, agosto-septiembre, 1982, Año VIII, Número 140-141, pp.75-76
- (19) Herrera, S. Juega con tu Hijo Conviértelo en Genio. México: Edit. Libra, 1986, p.70
- (20) Jaulin, R. Juegos y Juguetes. (Trad. Eduardo Molina) México: Edit. Siglo XXI, 1981, pp.34-35
- (21) Santirso, Liliana. Revista Comunidad Conacyt: Juguetes-Juguetes. "Domesticación por el Juguete." México, agosto-septiembre, 1982, Año VIII, Número 140-141, pp.120-121
- (22) Claparède, E. Psicología del Niño y Pedagogía Experimental. México: Edit. Continental S. A., 1961, pp.432-433
- (23) Jaulin, R.:op.cit., 55,58

- (24) Röhrs, H.:op.cit., p.69
- (25) Neill, A. Summerhill. (Trad. Florentino M. Turner) México: Edit. Fondo de Cultura Económica, 1976, p.68 .
- (26) Jennings, Sue y otros. Terapia Creativa. (Trad. Alba J. Dembina) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979, pp.23-24
- (27) Secadas, F.:op.cit., p.52
- (28) Ibidem. p.69
- (29) Page, H.:op.cit., p.7

RESUMEN

Capítulo 1

Se exponen algunos aspectos históricos del juego y de la creatividad. Se describen sus características así como los fines que perseguían en determinada época histórica. Se presentan diversas definiciones sobre el juego y la creatividad. Se abordan cuestiones como las siguientes: ¿El juego es un simple pasatiempo o es una actividad generadora de capacidades creativas en el niño? ¿Solamente los genios, artistas o inventores son personas capaces de crear, o todos los seres humanos somos creativos por naturaleza? Se sintetizan varias teorías lúdicas y creativas, por ejemplo, se intenta explicar la naturaleza del juego infantil a partir de los motivos internos y/o externos que motivan al niño a jugar. En lo referente, a las teorías creativas se considera que la fluidez, la originalidad y la flexibilidad son habilidades o rasgos esenciales que distinguen al Pensamiento Divergente (creativo) del Pensamiento Convergente (no-creativo). Sin embargo, otras teorías explican que el hombre crea porque la fuente productora de sus realizaciones es el "inconsciente" (psicoanálisis) o el deseo de "autoactualizarse" (teoría autoactualizadora). Se habla de la Técnica Sinéctica, de la Lluvia de Ideas y del Psicodrama como medios productores de creatividad a nivel escolar.

Capítulo II

Se clasifica al juego infantil desde diferentes perspectivas: cognoscitiva, psicológica o fisiológica. Por ejemplo, la Teoría Cognoscitiva categoriza al juego en base a tres estructuras: una, el ejercicio; dos, el símbolo y tres, la regla. En cambio, la clasificación hecha por Groos fue elaborada desde el punto de vista psicológico y/o fisiológico, la cual clasifica al juego en funciones generales (percepción, motricidad e ideación) y en funciones especiales (caza, sociabilidad e imitación). Se presenta una síntesis general que contempla la evolución del juego desde el nacimiento hasta los 12 años de edad. Se sugieren algunos materiales, elementos y "juguetes" que favorecen tanto el desarrollo evolutivo del niño como sus capacidades creativas.

Se plantean cuestiones tales como: ¿La división sexista de juegos y de juguetes limita la manifestación creativa? ¿Las actitudes de rechazo, de burla o de incomprensión bloquean y destruyen el pensamiento creador del niño?

Capítulo III

Se exponen de forma general las probables fuentes y factores que intervienen para el surgimiento de la creatividad adulta y de la creatividad infantil. Se enfatiza que la creatividad adulta presenta características muy peculiares que en cierta forma la distinguen de la

creatividad infantil. Sin embargo, no podemos olvidar que los pilares de dicha creatividad surgen y evolucionan paulatinamente durante la infancia. Así podemos decir que el asombro, la interrogación y la puesta en duda, son rasgos típicos de la creatividad infantil pero no por ello exclusivos de ésta; a continuación también los encontramos presentes en el creador adulto, modificados porque ahora han logrado alcanzar niveles superiores de elaboración creativa. Se explica que el niño es creativo por naturaleza, ejemplo de lo anterior es el Juego Simbólico y el Juego de Roles que al contar con la presencia de una atmósfera flexible y comprensiva pueden abrir una brecha que amplíe los horizontes del pensamiento creador. A través de ejemplos se describen algunas semejanzas y diferencias que acercan o separan al creador adulto del creador infantil. Se mencionan que los fenómenos creativos que se ponen de manifiesto durante la infancia los volvemos a encontrar en parte modificados en el adolescente y en el adulto. Se especifica que comunmente los adultos ya hemos perdido gran parte de nuestra naturaleza creativa principalmente porque estamos más atados a esquemas y a hábitos estereotipados de comportamiento.

Capítulo IV

Se afirma que tanto el juego como la creatividad son expresiones naturales del desarrollo evolutivo del niño. Por

ejemplo, se dice que el niño al jugar y al crear satisface una necesidad interna de desarrollar su vida y su personalidad. Se especifica que la creatividad es un impulso natural en el niño que los adultos debemos proteger e incentivar para su máximo esplendor. Se abordan las fuentes y factores que influyen en la evolución del comportamiento lúdico y creativo de la niñez. Se explica porque es importante estimular el pensamiento infantil, la imaginación y la apertura hacia nuevas experiencias personales y grupales pues en gran parte dependerá que el niño pueda hacer uso de sus potencialidades naturales. Se presentan sugerencias de cómo los adultos podemos ayudar al niño a robustecer su aprendizaje, su imaginación, su pensamiento y su creatividad. Se habla de la urgencia de practicar una educación de respeto hacia el niño donde la comunicación, la comprensión y el amor familiar sean los requisitos fundamentales. Se exponen los resultados obtenidos sobre la probable dependencia e independencia de la creatividad con respecto a la inteligencia. Mediante ejemplos se destaca el papel del juego y de la creatividad como agentes formadores de habilidades, actitudes e intereses infantiles.

Capítulo V

Se intenta responder fundamentalmente a la pregunta central del presente trabajo por qué crea el niño cuando

juega. Se sugieren cuatro probables respuestas que en lo personal suponemos se ajustan en parte a esta difícil cuestión, pues implicaría hacer completamente una investigación de campo que complemente estadísticamente los datos bibliográficos que aquí presentamos. Se define lo que es el "juguete", los diferentes tipos de materiales y elementos lúdicos con los cuales los niños pueden desplegar su naturaleza creativa. Se señala la importancia de que los adultos proporcionemos al niño, los materiales y "juguetes" que le son propios a su desarrollo evolutivo, a sus habilidades e intereses personales. Se evalúa el papel del juguete sencillo, tradicional en comparación con el juguete tecnológico, industrializado y su relación con los estímulos que promueven la creatividad. Se presentan las ventajas del juguete sencillo para el crecimiento del potencial creador del niño en contraste con aquellos juguetes de tipo industrial. Se aborda el tema de la elección, la cantidad y la calidad del juguete infantil. Se señalan algunas pautas que pueden ayudar al padre de familia a reducir las filas del consumismo del juguete no-creativo.

Capítulo VI

Se analizan algunos aspectos familiares y educativos que favorecen o limitan la manifestación creativa. Como por ejemplo, el autoritarismo y escolar bloquean la generación de

pensamientos creativos. Constantemente se dice que los adultos somos factores claves para nutrir la respuesta creativa del niño. Se habla de la urgencia de practicar y desarrollar una filosofía personal que tenga por misión incentivar, guiar y revitalizar día a día la creatividad infantil. Se asegura que la creatividad, la comprensión y el amor familiar son condiciones esenciales para la expansión libre y natural de las fuerzas creativas. Se enfatizan de forma muy general aspectos como: la libertad, la imaginación, el juguete tradicional, entre otros temas. Se comentan varios factores internos/externos que se derivan de la ausencia total o parcial del juego para el desarrollo evolutivo, psicológico, emocional y creativo del niño.

Conclusiones

El juego promueve la creatividad porque constituye en sí mismo una Realización Creativa que permite la expresión natural de formas básicas y rudimentarias de la creatividad infantil. La actividad lúdica al ser fuente de vida, de alegría y de bienestar espiritual promueve intensamente la autoexpresión creadora de la niñez. Todos los seres humanos tratamos de realizarnos ya sea al construir un castillo en la arena como lo haría un niño o al planear la construcción de una fábrica labor de un arquitecto. El juego es uno de los

mayores promotores del comportamiento constructivo al promover una de las mayores riquezas de la vida interna del hombre: la creatividad al permitir la manifestación espontánea de los sentimientos más puros e íntimos de su creador. El juego es un recurso que la propia naturaleza del hombre le ha otorgado para desplegar y canalizar adecuadamente el inmenso caudal de energías creativas que viven en su interior y que solamente esperan contar con las condiciones "óptimas" para expresarse en toda su magnitud, espontaneidad y originalidad. Afortunadamente, la creatividad infantil tiene diversos caminos o canales por los cuales puede evolucionar hacia formas superiores de creación, ya sea a través del juego verbal, imaginativo o social. Por ejemplo, en los juegos verbales, los niños aprenden a producir ideas y comportamientos originales, a entender el significado y el por qué de las cosas, a comprender el sentido de lo que ven y escuchan y a aprender a comunicarse socialmente. Mediante la creación de cuentos, relatos fantásticos, canciones, en fin, los adultos podemos incrementar la flexibilidad y la fluidez del lenguaje del niño al incluir nuevas palabras que ampliarán su vocabulario, al enseñarlos a utilizar su imaginación, etcétera. Ahora bien, en el Juego del "Como Si", los niños tienen la oportunidad de crear un mundo regido por sus propios sueños y anhelos, debido a que no existe un límite entre la realidad y

los pensamientos e imaginación infantil. Las creaciones del juego simbólico satisfacen al que lo ejecuta, porque tiende a satisfacer las necesidades de su Yo, de su pensamiento y de sus fantasías. En este sentido podemos decir que la creatividad infantil es de tipo expresivo porque el niño tiene la oportunidad de expresar abiertamente sus sentimientos y necesidades con la única finalidad de satisfacerse a sí mismo. En el juego socializado, la creatividad infantil recibe un importante impulso dado que el niño escolar debido al grado de desarrollo cognoscitivo que ha alcanzado su imaginación se ha hecho más activa, más realista, más creativa brindándole la posibilidad de crear imágenes nuevas y singulares que propicien el surgimiento de aptitudes artísticas y sociales que den origen a la creatividad grupal. El niño crea al jugar porque experimenta lo que es la alegría y el gozo al poder concretar en algo sólido alguna idea de su propia creación, de sus intereses y de sus necesidades al mismo tiempo que adquiere un sentimiento de satisfacción, de orgullo, de realización que lo motiva a seguir creando. Asimismo, la creatividad al ser fuente de seguridad, de plenitud y de regocigo promueve su liberación en el juego. Recordemos que la creatividad, al igual que el juego, es una característica universal del ser humano que todas las personas tenemos el derecho a desarrollar, a vivir plenamente, a manifestar y a explotar para ser

personas transformadoras, innovadoras y creativas que busquen su felicidad y el desarrollo equilibrado de su personalidad. Para que el niño sea una persona creadora es necesario dejarlo determinado tiempo sólo para que ensaye por sí mismo diferentes maneras de actuar, de crear, de jugar y de inventar sin que lo presionemos a comportarse como nosotros creemos que es lo más "correcto" porque la ausencia de libertad suscita opresión, sometimiento y desorden a la persona que lo experimenta. Por lo contrario, el exceso de libertad provoca desobediencia, falta de respeto hacia los demás y por ende confusión. El uso libre de materiales, elementos y juguetes es otra condición indispensable para el desarrollo de la creatividad. Es fundamental que los adultos infundamos en el alma infantil, el gusto, la preferencia y el cariño hacia los juguetes tradicionales que se distinguen de los tecnológicos por su sencillez, estética, y creatividad. Actualmente, vivimos en una época en que el juguete tecnológico se ha convertido en un factor limitante de la creatividad porque fomenta la pasividad, la reproducción estereotipada de conductas y el consumismo del juguete-no creativo. Otros aspectos decisivos para la promoción del pensamiento divergente son la estimulación y experiencias tempranas, la evolución cognoscitiva e imaginativa, la presencia de una atmósfera flexible y relajante, la manifestación de actitudes amorosas, respetuosas y

comprendidas por parte de los adultos hacia los niños, etcétera. El creador infantil a diferencia del adulto por su propia ignorancia e inmadurez no se encuentra en condiciones para crear a su mismo nivel, pero sí puede mostrar comportamientos originales y hacer verdaderos descubrimientos para sí mismo. Lamentablemente, la mayoría de los adultos tenemos atrofiadas nuestras capacidades creativas porque estamos atados a esquemas y a hábitos estereotipados de conducta. En cambio, el niño al ser más libre, más abierto cuenta con mayores oportunidades para hacerlo. Es aquí donde la escuela y el núcleo familiar pueden hacer mucho por la autoexpresión creativa de la niñez por establecer una educación productiva (creativa) que se interese por cultivar las actitudes creativas, la libertad individual, el espíritu de iniciativa y los medios de autoexpresión creativa (juegos, canciones, dibujos, modelaje, etcétera) porque con dichas actividades, el niño aprende a desplegar su inteligencia, su cuerpo y su imaginación. Es vital que los adultos brindemos una atención especial al juego disponiendo de un espacio amplio para instalaciones al aire que puedan ser elaboradas con materiales de desecho (llantas, mecates, tambos, madera) donde participen los niños con los adultos aportando cada uno ideas o materiales, porque gracias a estas vivencias los niños aprenden a comunicar sus pensamientos, a saber escuchar y obedecer ordenes, a emplear

sus habilidades manuales, mentales, estableciendo al mismo tiempo una relación de respeto y de comprensión entre las personas mayores y los menores. Los adultos tenemos la relevante habilidad de cultivar, proteger o de reavivar el comportamiento lúdico y creativo del niño. Pero también tenemos en nuestras manos la posibilidad de aniquilarlo o destruirlo para siempre. Para que el juego actúe como agente promotor de las capacidades creativas de la niñez en definitiva es necesario que padres de familia y maestros respetemos y reconozcamos al juego como una actividad "seria" generadora de comportamientos, de habilidades, de pensamientos y de acciones constructivas. Desafortunadamente, la mayoría de los adultos lo desaprovechan por considerarlo una actividad que reduce el tiempo de estudio por lo que es considerado como un comportamiento indeseable que hay que "erradicar." No obstante, el juego para el niño es algo "serio" porque cuando juega se entrega a la actividad como lo haría un arquitecto o un científico. El juego es un trabajo que realiza el niño dado que lo ayuda a construir su personalidad, a integrar en una unidad tanto sus funciones orgánicas como mentales. Por lo tanto, debe de existir un equilibrio entre juego-escuela donde el niño pueda realizar sus deberes escolares sin sacrificar su juego. Es necesario que los adultos reflexionemos profundamente sobre las conductas que asumimos en relación al comportamiento

lúdico y creativo de los pequeños porque solamente así podremos fincar las bases para una existencia sana, feliz y creativa.

BIBLIOGRAFIA GENERAL

Aberastury, Armida. El Niño y sus Juegos. Buenos Aires: Edit. Paidós, 1968

Acuña Escobar, C. Revista Perfiles Educativos. "Creatividad la Libertad Secreta." Case-Cise, Universidad Nacional Autónoma de México, octubre-noviembre-diciembre, 1986, Número 34

Ajurriaguerra y Marcell. Manual de Psicopatología del Niño. (Trad. Helena Feliu Pi) Barcelona: Edit. Masson, S. A., 1984

Alva de la Selva, Alma Rosa y Palma Aragón, Ana Rosa. Revista Comunidad Conacyt: Juguetes-Juguetes. "La Muñeca ese Juguete Universal." México, agosto-septiembre, 1982, Año VIII, Número 140-141

Baacke, D. Revista Educación. "Teatro y Juego Escénico Margen de Alternativas Pedagógicas." Alemania, 1981

Balley, G. El Juego como Expresión de Libertad. (Trad. Jasmín Reuter) México: Edit. Fondo de Cultura Económica, 1980

Bertely, María. La Realidad Emocional y Sensual en la Familia y en el Jardín de Niños. Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias la Especialidad en Educación, México, Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional, 1985

Bianchi, A. Revista del Instituto de Investigaciones Educativas IIE. "El Pensamiento Creador." Buenos Aires, septiembre, 1983, Año IX, Número 2

Bowdoin, Ruth. Cavagnis, Ma. Esther. Betancur, Ma. Cecilia y Camacho, Clara. Revista Los Padres son Maestros. "Aprender Jugando." México, Distribuidora Intermex, 1985, Número 19

Brull, P. Revista Comunidad Conacyt: Juguetes-Juguetes. "Distintas Formas de Abrir el Corazón y la Cartera al Mismo Tiempo." México, agosto-septiembre, 1982, Año VIII, Número 140-141

Castellanos, Marie. El Juego en la Educación y en la Terapéutica de Subnormales. México: Edit. La Prensa Médica, 1973

Costa, Margarita. Revista del Instituto de Investigaciones Educativas. "Las Claves del Humanismo." Buenos Aires, julio, 1983

Coen, A. Revista Comunidad Conacyt: Juguetes-Juguetes. "Juguemos a las Palabras." México, agosto-septiembre, 1982, Año VIII, Número 140-141

Curtis, J. Demos, G. y Torrance, E. Implicaciones Educativas de la Creatividad. (Trad. Miguel Fernández) Madrid: Edit. Anaya 2, 1976

Château, J. Psicología de los Juegos Infantiles. (Trad. Helena Voldán) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1958

Claparède, E. Psicología del Niño y Pedagogía Experimental. México: Edit. Continental S. A., 1961

De Moragas, J. Psicología del Niño y del Adolescente. Barcelona: Edit. Labor, 1963

Del Pozo, H. Recreación Escolar. México: Edit. Avante, 1984

Desmay-Lydis (Ed). Enciclopedia de la Psicología y la Pedagogía. Madrid, 1986, tomo IV

Díaz Sánchez, L. Revista Comunidad Conacyt: Juguetes-Juguetes. "El Juego del Conetl." México, agosto-septiembre, 1982, Año VIII, Número 140-141

El Mensajero (Ed). Diccionario de la Psicología Moderna de la A a la Z. Bilbao, 1978

Engelmayer, O. Psicología del Juego. (Trad. Venancio Uribes) Madrid: Edit. Pablo del Río, 1980

Erikson, E. Infancia y Sociedad. (Trad. Noemi Rosenblatt) Buenos Aires: Edit. Paidós, 1974

- Field, Tiffany. Revista Psychology Español. "Jugar es el Camino." Madrid, 1986, Año I, Número 5
- Fingermann, G. El Juego y sus Proyecciones Sociales. Buenos Aires: Edit. Ateneo, 1970
- Fink, E. Oasis de la Felicidad Pensamientos para una Ontología del Juego. (Trad. Elsa Cecilia Frost) México: Edit. Una, 1966
- Foster, J. Desarrollo del Espíritu Creativo del Niño. (Trad. Rufina Borquez) México: Edit. Publicaciones Cultural, 1985
- Gary, A y Scott, J. Estrategias para la Creatividad. (Trad. Alejandra Bertorini) Buenos Aires: Edit. Paidós, 1975
- Garzon, M. Cuadernos de Pedagogía. "Cómo los Niños Pueden Crecer a través del Juego." Barcelona, septiembre, 1983, Año IX, Número 105
- Gómez Váldez, Aurestela. Conducta Creativa Tesis profesional para obtener la Licenciatura en Psicología, México, Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México, 1979
- Gordillo, J. Lo que el Niño Enseña al Hombre. México: Edit. Centro para Estudios Avanzados de Medios y Procedimientos Avanzados de la Educación, 1977
- Gordon, W. Sinéctica el Desarrollo de la Capacidad Creadora. (Trad. Diego Bugeda) México: Edit. Herrero, 1963
- Gottfried, H. Maestros Creativos-Alumnos Creativos. (Trad. Juan Jorge Thomas) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979
- Gilbert, R. Las Ideas Actuales en Pedagogía. (Trad. Lotti Guesner) México: Edit. Grijalbo, 1983
- Guilford, E. Wallach, M. Kogan, N. Torrance, E y et,al. Creatividad y Educación. Compilación (Trad. Inés Pardal) Barcelona: Edit. Paidós, 1983

- Hegeler, Sten. Cómo Elegir los Juguetes. (Trad. Marta I. Guastavino) Buenos Aires: Edit. Paidós, 1965
- Helming, Helene. El Sistema Montessori. (Trad. Versum) Barcelona: Edit. Luis Miracles S. A., 1972
- Herrera, S. Juega con tu Hijo Conviértelo en Genio. México: Edit. Libra, 1986
- Horst, N. Psicología del Desarrollo de la Infancia y de la Adolescencia. (Trad. Alfredo Murailles) Barcelona: Edit. Herder, tomo II, 1980
- Huáscar Taborga, T. Cómo Hacer una Tesis. México: Edit. Grijalbo, 1987
- Huizinga, J. Homo ludens el Juego y la Cultura. (Trad. Eugenio Imaz) México: Edit. Fondo de Cultura Económica, 1943
- Jacob, Esther y Janovitz, Eva. Aprender Jugando. México: Edit. Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1987, Número 2
- Jaulin, R. Juegos y Juguetes. (Trad. Eduardo Molina) México: Edit. Siglo XXI, 1981
- Jennings, Sue y otros. Terapia Creativa. (Trad. Alva J. Dembina) Buenos Aires: Kapelusz, 1979
- Kahn, J. Psicobiología Evolutiva. (Trad. Gonzalo Mainar) Madrid: Edit. Morova, 1967
- Kerlinger, F. Investigación del Comportamiento Técnicas y Metodología. México: Edit. Interamericana, 1975
- Labinowicz, E. Introducción a Piaget, Pensamientos, Aprendizaje, Enseñanza. (Trad. Humberto López y Félix Bustos) México: Edit. Fondo Educativo Interamericano, 1984
- Larroyo, F. Historia General de la Pedagogía. México: Edit. Porrúa, 1980
- Liublinskaia, A. Desarrollo Psíquico del Niño. (Trad. Andrés Fierro) México: Edit. Grijalbo, 1977

Lowenfeld, V. El Niño y su Arte. (Trad. Alfredo M. Ghioldi) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1973

Madrugal Llorente, A. Los Niños son Así. México: Edit. Jus, 1977

Marín Ibañez, R. La Creatividad. Barcelona: Edit. Ceac, S. A., 1980

Mayer, F. Historia del Pensamiento Pedagógico. (Trad. Celia Equibar) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1979

Millar, Susanna. Psicología del Juego. (Trad. P. Odena) Barcelona: Edit. Fontanella, 1972

Mira y López, E. El Niño y su Inteligencia. Caracas: Edit. Monte Avila, 1975

Moor, P. El Juego en la Educación (Trad. Ramón Strack) Barcelona: Edit. Herder, 1972

Nägera, R. Educación y Desarrollo Emocional del Niño. México: Edit. La Prensa Médica Mexicana, 1972

Neill, A. Summerhill. (Trad. Florentino M. Turner) México: Fondo de Cultura Económica, 1976

Novaes, Ma. Helena. Psicología de la Aptitud Creadora. (Trad. Helena Haydeé Duarte) Buenos Aires: Edit. Kapelusz, 1973

Page, H. El Juego en la Primera Infancia. (Trad. Guillermo Sans Huilin) Madrid: Edit. Espasa-Calpe, 1954

Peinado Altable, J. Psicología Infantil. México: Edit. Porrúa, 1979

Piaget, J. La Formación del Símbolo en el Niño. (Trad. José Gutiérrez) México: Edit. Fondo de Cultura Económica, 1987

Piaget, J. Seis Estudios de Psicología. (Trad. Nuria Petit) México: Edit. Seix Barral, 1980

Quiros, C. Gaceta UNAM. "La Pedagogía Moderna Posible de Desarrollo Infantil y Creativo." Universidad Nacional Autónoma de México, marzo, 1984

Reboredo, Aida y Espinosa, Araceli. Jugar es un Acto Político. México: Edit. Nueva Imagen, 1983

Renero, M Creatividad Taller Intelectual. s/l, Edit: Manuel Renero, 1928

Rodríguez Estrada, M Psicología de la Creatividad Manual de Seminarios Vivenciales. México: Edit. Pax-México, 1985

Röhrs, H. Revista Educación. "El Juego un Fenómeno Primario de la Vida." Instituto de Colaboración Científica Tübingen (Trad. Rafael Sevilla) Madrid, volumen 25, 1982

Rondero, O. Revista Comunidad Conacyt: Juguetes-Juguetes. "De la Pelota al Robot Parlante." México, agosto-septiembre, 1982, Año VIII, Número 140-141

Ruz Sosa, Isabel. El Juego como Proyección en el Niño. Tesis para obtener la Licenciatura en Psicología, México, Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México, 1975

Secadas, F. Revista Española de Pedagogía. "Las Definiciones del Juego." Instituto San José de Calasanz de Pedagogía, octubre-diciembre, 1978, Año XXXVI, Número 142

Smith, S. Ideas de los Grandes Educadores. (Trad. Alfonso Walls) México: Edit. Compañía Continental, 1981

Sosa Martínez, Virginia. El Juego como Liberador de Tensiones del Niño y Canalización hacia Actividades Productivas. Trabajo para obtener la Licenciatura en Pedagogía, México, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, 1978

Stant, Margaret. El Niño Preescolar Actividades Creadoras y Materiales para Juegos. (Trad. Ramón Alcalde) Buenos Aires: Edit. Guadalupe, 1974

Técnicas Educativas (Ed). Gran Enciclopedia Temática de la Educación. volumen V, México, 1981

Tilley, P. El Arte en la Educación Especial. Barcelona: Edit. Ceac, 1978

Torrance, E. Educación y Capacidad Creativa. (Trad. Jorge Piqué) Madrid: Edit. Morova, 1977

Tough, J. Cómo Dialogar con los Niños. Buenos Aires: Edit. Ateneo, 1979

Tudela, Victoria. Revista DIDAC. "La Creatividad en la Educación." Órgano del Centro de Didáctica de la Universidad Iberoamericana, México, otoño, 1986, Número 9

Ulmann, Gisela. Creatividad. (Trad. Miguel Fernández) Madrid: Edit. Rialp, 1972

Vargas Mungía, V. El Juego como Medio de Educación en la Escuela Primaria. Tesis para obtener el grado de Maestro de Primaria, Escuela Normal Oral, 1969

Wallon, H. La Evolución Psicológica del Niño. (Trad. Mario Miranda Pacheco) México: Edit. Grijalbo, 1985

Winnicott, D. Realidad y Juego. (Trad. Floreal Mazía) Barcelona: Edit. Gedisa, 1979