



UNIVERSIDAD PANAMERICANA GUADALAJARA

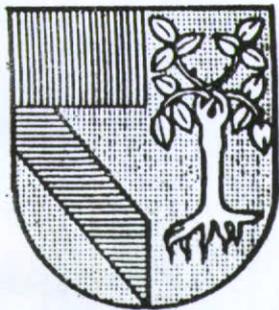
"DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A TRAVES DEL
JUEGO EN EL NIÑO DE 6 A 12 AÑOS"

LORENA OCHOA TORRES

Tesis presentada para optar por el título de Licenciado en
Pedagogía con reconocimiento de Validez
Oficial de Estudios de la SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA,
según acuerdo número 871125 con fecha 18 - III - 87

ZAPOPAN, JALISCO. ABRIL DE 1996

CLASIF: _____
ADQUIS: 49918
FECHA: 20/09/03
DONATIVO DE _____
\$ _____



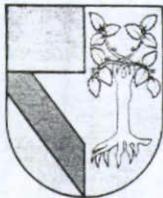
UNIVERSIDAD PANAMERICANA GUADALAJARA

"DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A TRAVES DEL
JUEGO EN EL NIÑO DE 6 A 12 AÑOS"

LORENA OCHOA TORRES

Tesis presentada para optar por el título de Licenciado en
Pedagogía con reconocimiento de Validez
Oficial de Estudios de la SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA,
según acuerdo número 871125 con fecha 18 - III - 87

ZAPOPAN, JALISCO. ABRIL DE 1996



UNIVERSIDAD PANAMERICANA

SEDE GUADALAJARA

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Srita. Lorena Ochoa Torres.
Presente

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación en la alternativa Tesis titulado "DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO EN EL NIÑO DE 6 A 12 AÑOS" presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar ocho ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

Atentamente.

LIC. JESUS ANTONIO ENG DUARTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN



UNIVERSIDAD PANAMERICANA

SEDE GUADALAJARA

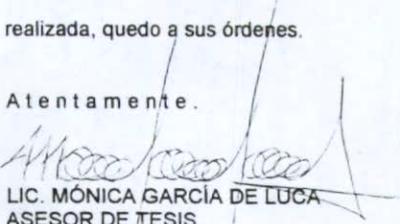
abril, 1996.

Lic. Jesús Antonio Eng Duarte
Presidente de la Comisión de
Exámenes Profesionales
Universidad Panamericana, Guadalajara
Presente

El que suscribe Lic. Mónica García de Luca hace constar que la Tesis "DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO EN EL NIÑO DE 6 A 12 AÑOS" presentada por la señorita Lorena Ochoa Torres para optar por el título de Licenciado en Pedagogía, ha sido concluida en esta fecha, por lo que se presenta a usted para su debida revisión ante la Comisión de Exámenes Profesionales.

Agradeciendo la deferencia de la Escuela a su cargo para la asesoría de la investigación realizada, quedo a sus órdenes.

Atentamente.



LIC. MÓNICA GARCÍA DE LUCA
ASESOR DE TESIS

ÍNDICE

INTRODUCCION	1
CAPITULO I : La Infancia	6
1.1 Persona humana.....	8
1.2. Características físicas.....	10
1.3 Potencial innato.....	32
1.4 Personalidad.....	41
1.5 El aprendizaje.....	46
1.6 Medio ambiente.....	51
CAPITULO II: La Creatividad	63.
2.1 Historia.....	64
2.2 Características.....	69
2.3 El arte como medio educativo para desarrollar la creatividad.....	84
2.4 La sociedad ante el arte.....	89
CAPITULO III : El Juego.....	95
3.1 El juego y sus teorías.....	97
3.2 La importancia del juego en el desarrollo infantil.....	103
3.3 El principio del juego.....	111
3.4 El juego como medio para desarrollar el aspecto creativo de la personalidad infantil.....	115
CAPITULO IV.: Derivación Práctica	125
4.1 Objetivo General.....	126
4.2 Descripción física.....	127
4.3 Contenido.....	133
4.4 Evaluación	149
CONCLUSIONES	150
BIBLIOGRAFIA	156

INTRODUCCIÓN

La Creatividad alcanza todos los campos significativos de la vida del individuo: las áreas de comunicación y el lenguaje, la convivencia con los demás, la libre expresión, la exploración del mundo y el enriquecimiento de su sensibilidad.

En la actualidad la enseñanza es en la justa medida la responsable de las actitudes, acciones y realizaciones del niño. Así, pues, si se lleva una vida rica, es porque la educación ha ayudado a la sensibilización para apreciarla.

La **creatividad** desempeña un papel importante en el proceso de adaptación del niño con su medio, en la medida en que se aliente la apertura hacia la experiencia y hacia el cambio, el niño tendrá la oportunidad de tener una vida más rica en experiencias sensibles, que contribuyan a su perfeccionamiento, en este caso cabe preguntarse: ¿ La creatividad puede ser desarrollada ? sin duda que sí, una persona puede ser creadora, al desarrollar sus potencialidades en el manejo de diferentes clases de materiales o informaciones procedentes tanto de las ciencias como de las artes, utilizando la fluidez mental, flexibilidad, originalidad, así como la sensibilidad de percibir el mundo que le rodea.

Por lo que los educadores interesados en el movimiento contemporáneo " arte y educación" no tendrán la intención de hacer a cada niño un artista, sino un ser que a través de las actividades artísticas tenga la oportunidad de desarrollar con más autenticidad sus aptitudes. La creatividad en educación tiene un sentido objetivo, se trata de la conducta espontánea, con un acento personal, de todo aquello en lo que cada cual pueda reconocerse así mismo, todo lo que sencillamente pueda calificarse de ORIGINAL.

La introducción de la educación artística en los primeros años de la infancia

podría muy bien ser la causa de las diferencias visibles entre un hombre con capacidad creadora propia y otro que, a pesar de cuanto haya sido capaz de aprender, no sepa aplicar sus conocimientos, carezca de recursos o iniciativa propia y tenga dificultad en sus relaciones con el medio en que actúe. Puesto que el percibir, el pensar y el sentir se hallan igualmente representados en el aspecto creador.

Y porque no utilizar el juego como medio de autoexpresión, en el cual el niño pueda construir sobre la base de sus experiencias, tan ricas y sólidas que den como resultado las más variadas actividades que le brinden la oportunidad de CREAR mediante el empleo de la imaginación.

De aquí la importancia de desarrollar la creatividad en el niño, utilizando el juego educativo como un medio eficaz, que mediante procedimientos y actividades específicas facilite al educador fomentar el aspecto creativo de sus educandos, entonces ¿Será válido proponer un material educativo que contenga dichas características ?

Así, pues, en la presente investigación se profundizará en la tercera infancia, que abarca de los seis a los doce años, como etapa óptima de fomentar y desarrollar la creatividad, debido a sus características y elementos propios.

Se comenzará con exponer de una manera clara y específica todas aquellas características que conforman dicha etapa, para dejar de una manera objetiva, el avance y limitaciones tanto en su estructura biológica, psicológica, sociológica e intelectual, que darán la pauta para desarrollar el tema de la creatividad en el niño de 6 a 12 años.

Será necesario también ampliar el desarrollo intelectual, como parte importante del desarrollo de la creatividad, debido a que el pensamiento divergente es punto clave en el fomento del aspecto creador.

Consiste pues en dar una imagen global de sus características, su desarrollo, su personalidad, así como su medio ambiente, con el fin de entender su función y evolución dentro del crecimiento humano.

Se desarrollará el tema de la creatividad desde el punto de vista del mundo contemporáneo, abarcando desde su historia hasta llegar a su concepción actual, y su gran influencia en las nuevas corrientes educativas, tales como la Pedagogía de la Creatividad, en el cual su difusión y universalidad han sido punto de discusión, por lo que se citarán métodos y técnicas presentados por diversos autores, en donde expondrán la importancia de estimular el aspecto creativo tanto individual como grupal, en relación con el juego educativo como parte importante en el desarrollo del niño, ofreciéndole la oportunidad de lograr un dominio de su medio, construido sobre la base de la experiencia real, para así expresar sus sentimientos y emociones dentro de un mundo fantástico y divertido.

El juego será explicado de manera muy específica, se iniciará con su importancia, concepto, teorías, hasta llegar al juego creativo, en donde el niño tendrá la oportunidad de descubrir a través de él un mundo lleno de imaginación y originalidad, mediante actividades lúdicas que inviten al niño a ampliar sus horizontes.

Se utilizará como método e instrumento de apoyo, el contexto bibliográfico,

con el fin de proponer de acuerdo a una base sólida y objetiva, una propuesta que dará respuesta a la investigación que aquí se presenta.

En base a esto se expondrá el planteamiento de un fichero educativo, como propuesta real, que contenga ideas prácticas de procedimientos y actividades que desarrollen la creatividad en el niño de seis a doce años a través del juego.

CAPÍTULO I
LA INFANCIA

El hombre de hoy se considera a sí mismo como el conquistador del universo, con increíble ingenio y preparación ha descubierto la naturaleza. El progreso científico sigue abriéndole nuevas puertas, por lo que es necesario educar a las nuevas generaciones, como el recurso natural máspreciado de la humanidad.

Todo niño tiene experiencias directas con el mundo que le rodea, hace contacto con él, lo percibe y progresa en la medida en que crece; por lo que la vida del hombre se divide en etapas en las cuales se va determinando su madurez. Existen, pues, diferentes concepciones de dichas etapas o serie de características con las que cuentan en su mayoría un grupo de personas de la misma edad. En esta ocasión se tomará la siguiente clasificación (1) para determinar el desarrollo del ser humano:

INFANCIA	1a. Neonato - 3 años 2a. 4 - 6 años 3a. 6 - 12 años
ADOLESCENCIA	Pubertad (12 a 14 años) Media (14 a 16 años) Superior (16 a 18 años)
JUVENTUD	18 - 25 años
ADULTEZ	25 - 30 años
VEJEZ	60 años

(1) KONNIKOVA y otros Colección Pedagógica Ed. Grijalbo pág. 178

Una vez expuesta la división de etapas de desarrollo de toda persona humana, en el presente capítulo se profundizará la tercera infancia (6-12 años) sus características, desarrollo, personalidad, aprendizaje, medio ambiente, con el fin de presentar una imagen global, para entender su función y evolución dentro del crecimiento humano.

1.1 PERSONA HUMANA

La tarea o acción educativa va encaminada al perfeccionamiento integral de la persona humana, como punto clave del proceso enseñanza-aprendizaje.

Para comprender al individuo; tomando en cuenta sus posibilidades, es esencial comprenderlo tal cual es, es decir, medir en que proporción posee ciertas cualidades o aptitudes, así como su talento, sus limitaciones, sus anhelos para encauzarlo hacia la madurez correspondiente a su edad, ya que en la medida en que haya desarrollado sus aptitudes para pensar, sentir, obrar y participar en la vida, habrá recorrido una fase determinada de su existencia. Es necesario por lo tanto, comenzar con un concepto objetivo de lo que es la persona humana, para así, poder profundizar en el presente capítulo.

Según Boecio la persona humana se concidera como:

***"SUSTANCIA INDIVIDUAL DE NATURALEZA RACIONAL " (2)

Se analizará cada parte de dicha definición para su mejor comprensión:

* Sustancia: Lo que es en sí, no depende de otro para existir

- * Individual: es distinto a los demás e indistinto a sí mismo. Es individual en cuanto a la materialidad del cuerpo.
- * Naturaleza: esencia como principio de operación. Existencia del ser humano.
- * Racionalidad: es una potencia, no necesariamente en acto.

-Acto.- Inteligencia: Capacidad del individuo para conocer, en un momento dado, en relación a sus normas de edad.

-Voluntad: Elegir aquello que representa un bien, decidiendo a través de la inteligencia, con el fin de mantener el autodomínio.

Trás haber analizado la definición de persona humana se puede concluir que cada persona es independiente, distinta e irrepitable, que tiene la capacidad de pensar y elegir racionalmente para conquistar y mantener su autodomínio.

Por lo tanto es indispensable educarlo, perfeccionarlo bajo condiciones determinadas en relación a sus normas de edad, fomentando su libertad, tomando en cuenta que cada ser humano cuenta con una dignidad propia.

1.1.1 DIGNIDAD DE LA PERSONA HUMANA

Después de haber definido el concepto de persona, es necesario referirse a la dignidad de la persona humana (3) " Dios ha creado al hombre a su imagen y semejanza".

(3) Juan Pablo II. La Familia y los tiempos Modernos.p. 19

Cada hombre cuenta con un amor propio, gran respeto y un generoso servicio a sus derechos. Se habla de dignidad porque corresponde a la naturaleza propia del hombre, es una condición necesaria para alcanzar la felicidad que llevará al propio perfeccionamiento.

Todos los hombres por el sólo hecho de existir y vivir en este mundo, es considerado importante y digno de recibir todo aquello que contribuya a su mejora. Nadie tiene el derecho de imponer alguna cosa o de elegir por otra persona, cada uno es libre de escoger lo que mejor le convenga según sus propios intereses, es decir, cada persona cuenta con una escala de valores, con base en la cual gira y se desenvuelve su vida que debe ser aceptada. Por lo que merece respeto, apoyo para desarrollarse y vivir dignamente en donde se encuentre.

El hombre, pues, está constituido de características físicas, las cuales conforman su persona, lo hacen distinto a los demás, le permiten tener una estructura biológica que le ayudará a ser una persona en proceso de formación.

1.2 CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

La estructura del niño no es aún la de un organismo adulto y estabilizado, es la de un ser vivo en proceso de formación. Su adaptación se desarrollará, por lo tanto, según su propio ritmo, puesto que será ésta la de un ser que se construye en cierta forma de lo físico y lo moral y que evoluciona rápidamente. Si se quiere captar ese fenómeno evolutivo en lo que tiene de más visible, lo mejor es estudiar el desarrollo fisiológico del niño.

Al analizar el desarrollo físico del niño se podrá controlar en cierta forma las variables que influyen en el crecimiento, cuyo conocimiento es indispensable a todo aquel que quiera comprender a los niños y actuar sobre ellos eficazmente.

La evolución de la estructura corporal del niño gobierna en muy amplia medida la evolución de su estructura mental. Por lo que se hace necesario conocer su desarrollo físico a profundidad para así contribuir en su propio perfeccionamiento.

1.2.1 CRECIMIENTO Y DESARROLLO DEL NIÑO

Por crecimiento se entiende el conjunto de cambios de orden físico y fisiológico que comportan un aumento cuantitativo. El niño se vuelve más grande físicamente, aumenta su tamaño, tanto en su exterior como en la estructura de sus órganos internos; adquiere más fuerza muscular. El crecimiento supone aumento en la altura, el peso y la longitud de los huesos.

"El crecimiento puede continuar mientras haya vida, si lo consideramos como un proceso de reorganización continua de lo nuevo en lo viejo. El crecimiento no es regular sino rítmico, unas veces es lento y otras rápido." (4)

"El Desarrollo se refiere a los cambios que son de naturaleza cualitativa. Consiste en cambios ordenados y coherentes de estructura que disponen para nuevas funciones y se dirigen a la madurez."(5)

"La Madurez lleva hacia un desarrollo más completo de las capacidades del ser íntegro. Es un proceso de razonamiento. Cada etapa de la vida posee su propio grado de madurez, así gracias a ella, determinado órgano, después de haberse desarrollado, comienza a funcionar a niveles cada vez más elevados."(6)

(4) DE LA MORAL José. Psicología Educativa . p..56

(5) ibidem.

(6) ibidem

Como se puede observar el crecimiento, desarrollo y maduración están íntimamente vinculados. No hay maduración si no hay crecimiento y desarrollo y no hay crecimiento y desarrollo que no se dirijan a la maduración.

1.2.1.1 Desarrollo físico y motor

Siendo el desarrollo desigual, no llegan todos los niños simultáneamente al mismo grado de desarrollo y maduración. Con el fin de tener un criterio para conocer tal desarrollo, se han establecido diferentes patrones de medición para colocarlos de acuerdo con su crecimiento.

Además de la edad cronológica, se han establecido otras siete edades que se pueden aplicar para el conocimiento y comprensión del desarrollo del niño y se le llama patrones de medición.

edad-peso	peso en kilos
edad- estatura	basada en la estatura en centímetros
edad- mental	A la que se llega por medio de pruebas individuales de inteligencia.
edad-asimiento	La fuerza de la mano del niño al apretar un objeto.
edad-carpiana	La que se conoce por medio de una radiografía de la que aparecen los huesos de la mano y de la muñeca del niño.
edad-dental	Determinada por el número de dientes permanentes.
edad-lectura	Basada en el conocimiento de palabras, la capacidad de seguir instrucciones impresas y la capacidad de comprensión del significado de un párrafo o de un pasaje.

1. EL CRECIMIENTO DE 1 A 6 AÑOS

En esta edad se realizan los cambios más notables e importantes. De no saber andar ni hablar, aprende a hacerlo; de necesitar a toda hora que se le atienda en sus necesidades, adquiere las habilidades para valerse por sí mismo; puede vestirse, asearse y hasta cooperar con su mamá.

En su vida social igualmente se ha desenvuelto, de querer estar pegado a sus familiares en su hogar, ha aprendido a ir a la escuela y pasar en ella varias horas realizando actividades.

En estos años es cuando su cuerpo se alarga y necesita de una adecuada alimentación, y con el fin de que sus músculos se fortifiquen, se le ha de dar la ocasión de que brinque, corra, trepe, resbale para ganar dominio y coordinación en sus movimientos.

2. EL CRECIMIENTO Y DESARROLLO DE 6 A 12 AÑOS

En este período va a continuar creciendo y desarrollándose el niño, pero con un ritmo más lento. Ha de alimentarse sanamente, el dominio y la coordinación de sus músculos continua siendo desigual. Con todo puede aprender a tocar un instrumento musical, dibujar, coser, escribir con bastante facilidad.

Como es natural, con el desarrollo de su cuerpo, las sensaciones e intereses sexuales, empiezan a preocuparle. Empieza a crecer física y mentalmente, le llaman la atención los niños y niñas de su edad, incluso su trato con los de sexo contrario se intensifica, por lo que la

mayor parte busca la aceptación de su grupo de amigos, y tiende a darle vital importancia a su apariencia física, como punto importante de su vida diaria.

Tras haber presentado este análisis, se puede llegar a decir que todos los niños crecen en forma desigual, aunque con determinadas características físicas, mentales, sociales y emocionales que se presentarán en el siguiente esquema:

ESQUEMA PRESENTADO POR LOS AUTORES WILLARD C. OSLOM Y J. LEWELLEN (7)

Primer año

INFANCIA Primera niñez (1 a 6 años)

Niñez media (6 a 12 años)

PRIMER AÑO

FISICAMENTE: al cumplir el año, quizá pese tres veces más que al nacer. Su primer diente suele brotarle a los seis o siete meses. Cambian las proporciones del cuerpo. La cabeza es relativamente menos grande que al nacer.

MENTALMENTE: el tacto y el gusto, así como el olfato, ayudan al niño a ir familiarizándose con el mundo que le rodea. Reconoce mucho de lo que ve y comprende algo de lo que escucha, muestra preferencia por ciertos juguetes. Trata de imitar los sonidos que oye.

(7) DE LA MORA, José. Psicología Educativa. p.60

SOCIAL Y EMOCIONALMENTE: demuestra enojo cuando tiene hambre o se siente incómodo. A los tres o cuatro meses empieza a sonreír con quien está en torno suyo y a interesarse en lo que ocurre a su alrededor. Ya es capaz de demostrar afecto por la gente que le rodea, principalmente por sus padres y hermanos.

PRIMERA NIÑEZ, UNO A SEIS AÑOS

FÍSICAMENTE: Aprende a caminar entre el año y los 18 meses. Gradualmente se establecen sus hábitos de aseo, sueño y alimentación. De los dos a los seis años, los músculos superiores se desarrollan rápidamente y la coordinación motora es desigual. Las niñas generalmente aventajan un año a los niños en su desarrollo físico.

MENTALMENTE: Al año empieza a decir mamá, y a los dos, a formar pequeñas frases. Su vocabulario aumenta muy rápidamente le agradan las canciones, cortar, pegar, pintar, aprender muchos juegos, hacer muchas preguntas establece la relación entre las ideas.

SOCIAL Y EMOCIONALMENTE: Hace berrinches para salirse con la suya Dice "no" con frecuencia. Primero juego solo. Al tercer año empieza a interesarse en las actividades de grupo. Le agradan los juegos creadores. No percibe mucha diferencia entre los niños y las niñas.

NIÑEZ MEDIA, SEIS A 12 AÑOS

FÍSICAMENTE: Disminuye el ritmo de crecimiento. Los dientes de leche se empiezan a caer y a salir los permanentes. La coordinación muscular sigue siendo desigual e incompleta.

Domina mejor los músculos superiores que de los inferiores. Aumenta la destreza manual y la coordinación de la mano con los ojos. Le agradan los juegos en que intervienen todos los músculos.

MENTALMENTE: Aprende a leer. Adquiere gradualmente otros conocimientos y aptitudes. Le agradan las fábulas, los cuentos, las aventuras, las historias cómicas, la radio, la televisión, el cinematógrafo. Aprende mejor cuando se le enseña a través de actividades específicas que lo mantienen ocupado. Obtiene algunas informaciones sexuales. Reconoce la diferencia de la forma como se espera que se conduzcan los niños y las niñas.

SOCIAL Y EMOCIONALMENTE: Muy pronunciados intereses y sensaciones sexuales. Se distinguen cada vez más los intereses de los niños y las niñas. Juegan menos juntos, se hacen más independientes. Dan cierta comprensión al valor del tiempo y del dinero. Aprenden a asumir responsabilidades y a dominar sus emociones. Tienen preocupaciones acerca del bien y el mal.

Sin duda uno de los cambios más notorios durante la infancia y la niñez es el crecimiento físico. El niño aumenta de tamaño, y son notables en su proporción corporal. El cuerpo crece y la cabeza es proporcionalmente menor, de modo que el aspecto del niño se asemeja al de un adulto. Peso y talla aumentan a ritmo constante desde la niñez temprana, presentándose un período de crecimiento rápido durante la adolescencia.

El desarrollo físico del niño sigue un curso regular denominado **maduración** una evolución más o menos automática que empieza con la concepción. El desarrollo físico sigue un curso aparentemente preordenado aunque el momento en que cada niño realiza actividades específicas varía considerablemente. La madurez física sigue un ritmo un poco distinto en las niñas que en los niños, el tamaño total del cuerpo de los niños no sólo crece rápidamente durante los tres primeros años, sino que también cambian considerablemente las proporciones de sus partes. El desarrollo físico es más lento durante la infancia media que durante los años preescolares.

***CRECIMIENTO FÍSICO DE 6 A 10 AÑOS DE EDAD (8)**

ESTATURA (CMS)				
EDAD	niños blancos	niños no blancos	niñas blancas	niñas no blancas
6	115	117.5	115	117.5
7	122.5	122.5	122.5	122.5
8	127.5	130	125	127.5
9	132.5	132.5	132.5	132.5
10	137.5	137.5	137.5	142.5
11	142.5	145	145	147.5
12	147.5	150	150	152.5

PESO (KGRS)				
6	24	24.5	23.5	23
7	26.5	27.5	26	25.5
8	30.5	30.5	28.5	29
9	33	33	31.5	32.5
10	36.5	36	35	39
11	40.5	40	43.5	45
12	45.5	46.5	47.5	49.5

Debido a estas diferencias de estatura y peso promedio entre un subgrupo y otro es necesario preparar patrones de crecimiento para diferentes poblaciones. Como frecuentemente se utiliza el crecimiento físico de un niño y su desarrollo como indicadores de salud y mecanismos para investigar anomalías, es importante saber cuáles son las normas para el grupo al cual pertenece determinado niño.

La maduración física se realiza siguiendo una secuencia tan predescible que los psicólogos han logrado establecer normas del desarrollo o parámetros, los cuales indican la edad en que el niño normal deberá alcanzar diversas actividades. Hay un intervalo de desarrollo normal: algunos niños pueden estar adelantados o rezagados algunos meses respecto al ritmo normal, y pese a ello, ser perfectamente normales.

El desarrollo físico sigue dos principios de progresión tanto en el crecimiento físico como en el desarrollo motor. Los genes que se heredan tienen la mayor influencia en cuanto a moldear el cuerpo. La estatura y el peso también reciben influencia de factores ambientales, como la alimentación, las condiciones de vida y la salud en general.

Gran parte del desarrollo motor temprano no parece deberse más que a todo a la maduración, aunque también hay un elemento de interacción con el medio ambiente, antes que un niño pueda ejecutar una conducta dada, tiene que ser fisiológicamente capaz de llevarla a cabo y su medio ambiente debe permitir ésta expresión.

Cuando el sistema nervioso central, los músculos y huesos han madurado lo suficiente, se podrá tener una mayor destreza, desde que logra levantar la cabeza por primera vez, va transfiriendo a una nueva actividad motora una vez que la domine estará preparado para abordar la próxima en la secuencia preordenada de destrezas motoras. Un niño no puede desempeñar una actividad sin haber dominado los movimientos de la etapa anterior.

Debido a la maduración de sus sistemas orgánicos, los niños a esta edad tienen una visión más aguda y mejor enfoque que antes. A los seis años, por ejemplo su coordinación binocular está bien desarrollada, lo cual le permite un mejor enfoque de los ojos. En este momento se completa virtualmente su desarrollo cerebral.

"Entre los seis y los diez años de edad, los niños están en un ciclo constante de pérdida de dientes de leche y crecimiento de los permanentes, la pérdida de dentadura es un gran acontecimiento, signo de una etapa de sin igual importancia dentro de su desarrollo."(9)

(9) ibid.pág.20

TABLA 1 "DESARROLLO MOTOR "

EDAD	DESARROLLO MOTOR
6 AÑOS	Niñas superiores en exactitud de movimientos; niños superiores en acciones vigorosas menos complejas. Se adquiere habilidad para saltar. Lanzamiento con cambio de peso apropiado.
7 AÑOS	Es posible el equilibrio en un pie sin mirar. Pueden caminar haciendo equilibrio en barras de 5 cm. Pueden saltar y dar brincos en cuadriláteros pequeños. Pueden hacer con precisión ejercicios de volantines.
8 AÑOS	Ambos sexos pueden tener fuerza de agarre de 12 libras. A esta edad ambos sexos participan en el máximo número de juegos Pueden hacer saltos rítmicos alternados con patrones de 2-2, 2-3. Las niñas y niños pueden lanzar una bola a 13 m. de distancia.
9 AÑOS	Las niñas pueden saltar verticalmente 20 cm y los niños 25 cm sobre su estatura estando de pie. Los niños pueden correr 4.95m por segundo. Los niños pueden lanzar una bola pequeña a 21 m.al igual que las niñas.
10 AÑOS	Pueden calcular e interpretar la trayectoria de bolas pequeñas lanzadas desde lejos. Las niñas pueden correr 5.5 m por segundo
11 AÑOS	Salto largo de 1.6 m posible para niños, las niñas 15cm menos.
12 AÑOS	Niños y niñas pueden saltar 90 cm en salto alto."

- CRAIG Grace. Desarrollo psicológico. p. 335

Puesto que correr, saltar y lanzar son elementos comunes a muchos juegos infantiles, se encontró que en todas las edades, las capacidades estaban relacionadas con la estatura y la estructura física. El efecto de la maduración puede observarse en el progreso, a medida que avanza la edad, el equilibrio y la coordinación, las habilidades de los niños para una actividad están relacionadas con sus capacidades en otra actividad específica.

En cualquier caso, parece que el proceso de maduración juega un papel importante en las capacidades motoras, pero la cultura influye sobre el hecho de que éstas se mantengan.

El ejercicio físico proporciona vigor, estimula mejores patrones de sueño, evita la obesidad, puede ayudar a prevenir los trastornos cardíacos, e inclusive puede aumentar la capacidad para aprender.

Se ha descrito el desarrollo físico y motor como un proceso gradual y constante, es decir, cómo crece el niño y pasan los años, la mayor parte de los niños son capaces de dominar cualquier tipo de tareas.

El niño sigue creciendo en la fuerza, velocidad y coordinación que exige las habilidades motoras gruesas durante los años intermedios; su capacidad física se refleja en la obsesión por los deportes y por malabarismos impresionantes, numerosos estudios demuestran que durante este período se da un proceso en el desarrollo motor. Las habilidades motoras finas, o sea las que permiten al niño utilizar las manos en forma cada vez más complejas, también aparecen en este período.(10)

A continuación se hablará de los cambios en la manera en que el niño concibe el mundo a medida que crece. Jean Piaget consideró toda la conducta en función de la adaptación del sujeto al ambiente. Observó, que al crecer los niños, se tornan más complejas sus estrategias

para adaptarse y enfrentarse al ambiente. A partir de sus observaciones, elaboró una teoría del desarrollo cognoscitivo, consistente en una serie de etapas por las que pasan todos los niños:

1.2.3 DESARROLLO COGNOSCITIVO

El desarrollo cognoscitivo se refiere a la forma en que los niños conciben el mundo, quizá la teoría de mayor influencia referente a este desarrollo sea la del psicólogo suizo Jean Piaget.

EL ENFOQUE DE PIAGET

Jean Piaget (1896- 1980) entró en el campo del desarrollo cognoscitivo por una puerta trasera: era un zólogo, veía toda la conducta en función de una adaptación del individuo a su ambiente. Al inicio Piaget se interesó en la adaptación humana, y concluyó que mediante el juego se aprende la adaptación. Se convirtió en un obsesivo observador de los niños: jugaba con ellos, los interrogaba sobre actividades e inventaba juegos para saber cómo pensaban.

Poco a poco fue distinguiendo un patrón, una serie de etapas a través de las cuales, a su juicio pasan todos los niños.

ETAPAS EVOLUTIVAS SEGÚN PIAGET:

- * Etapa sensomotriz (desde nacimiento hasta los 2 años)

- * Pensamiento preoperatorio (de 2 a 7 años)

- * Operaciones concretas (de 7 a 11 años)

- * Operaciones formales (de 11 a 15 años)

ETAPA SENSOMOTRIZ (desde el nacimiento hasta los 2 años)

Consiste en aplicar las capacidades que tiene en el momento de nacer (succión y prensión) a una amplia diversidad de actividades. Se empiezan a organizar sus experiencias en esquemas con los cuales se enfrenta al mundo. Al terminar la etapa sensitivomotora, el niño adquiere el sentido de permanencia del objeto y el de reconocimiento de sí mismo.

PENSAMIENTO PREOPERATORIO (PREOPERACIONAL) (de 2 a 7 años)

En este periodo el niño aprende a utilizar símbolos que representan el mundo externo. Es egocéntrico la mayor parte del tiempo y puede concentrarse en un sólo aspecto o evento a la vez. En esta etapa el niño no puede invertir mentalmente una situación.

OPERACIONES CONCRETAS (de 7 a 11 años)

El niño aprende a remontarse al origen de sus pensamientos, a tener en cuenta más de una dimensión del problema a la vez y a ver un objeto o problema desde diversos ángulos. A los 10 años más o menos puede deducir lo que otra persona sabe o está pensando, dándose cuenta además de que también ella puede inferir lo que él está pensando

OPERACIONES FORMALES (de 11 a 15 años)

Marca la aparición del pensamiento abstracto y de la capacidad de formular conceptos.

El ser humano tiene una dimensión social y empieza a manifestarse y desarrollarse desde los primeros años de vida, en que se establece un intercambio de acciones entre el niño y las personas que lo rodean y lo cuidan.

La conducta de todo niño debe desarrollarse desde estos primeros años en consonancia con el medio que lo rodea: primero en la familia, dentro del círculo de sus amigos, más tarde en la escuela y por último en la sociedad.

1.2.4 DESARROLLO PSICOSOCIAL

Para poder adaptarse al medio social, el ser humano necesita desarrollo mental y emocional que le permita responder con una conducta adecuada a las diversas situaciones.

Uno de los aspectos más importantes del desarrollo humano es la manera en que el niño aprende a relacionarse con otros. En los primeros años de vida, su relación primaria es la que tiene con sus padres. En la niñez temprana empiezan a formarse otras relaciones: con hermanos, compañeros de juego y personas ajenas al círculo familiar.

El mundo social se expande más, cuando el niño empieza a asistir a la escuela y establece un número y diversidad cada vez mayores de relaciones sociales: maestros, amigos, compañeros de equipo, vecinos.

1.2.4.1. DESARROLLO SOCIAL DURANTE LA NIÑEZ

El niño se **sociabiliza** al crecer, es decir, aprende comportamientos y actitudes apropiados a la familia y cultura. Su mundo social se amplía: juega con sus hermanos; hace amigos; asiste a la guardería, al jardín de niños, y finalmente a la escuela.

Sin embargo en todo este período de contacto con nuevas personas e influencias, los padres siguen ejerciendo un gran impacto en el desarrollo social del niño.

Cuando el niño es todavía pequeño, la mayor parte de los padres se preocupan sobre todo por atender las necesidades físicas y emocionales de él, siendo una etapa de interacción con los hijos por medio de una enseñanza.

Los padres enseñan a sus hijos a hacer las cosas, pero también les enseñan en otras formas más indirectas, sirven de modelo del comportamiento y dan a conocer sus expectativas mediante castigos y premios.

Junto con los padres, también los hermanos y hermanas desempeñan una importante función sociabilizadora en la vida del niño, los hermanos no son simplemente compañeros de juegos ocasionales en forma directa o indirecta, los hermanos mayores les señalan habilidades motoras y el lenguaje a sus hermanos y hermanas menores.

Además de la influencia directa de los hermanos entre sí, el desarrollo social del niño en los primeros años recibe el influjo del orden de nacimiento. Los datos disponibles en la actualidad señalan que ciertos rasgos de la personalidad guardan relación con dicho orden."Los primogénitos suelen estar más orientados al logro del resto de sus hermanos y parecen tener mayor necesidad de la aprobación de los adultos. El segundo y tercer hijo son más sociables y hacen más fácilmente amistades fuera de la familia. Una razón probable de ello radica en que no reciben una atención exclusiva y dependen más del contacto social con sus hermanos y hermanas mayores."(11)

El ambiente de la escuela estimula la independencia y la autosuficiencia, al mismo tiempo que exige la cooperación con otros y la participación en actividades estructurales de grupo. Se espera que los niños tengan dominio de sí mismos y sigan procedimientos ordenados. En todas

(11) MORRIS Charles. Psicología Un Nuevo Enfoque. p 341

sus actividades escolares, los niños han de aprender a refrenar la agresividad, a tener consideraciones por los demás, a seguir las reglas básicas de la conducta social.

No es extraño que esta reestructuración de su mundo social representa un cambio radical para algunos niños, el ajuste a la escuela suele ser más fácil si el niño ha tenido una familia que lo apoye y ya empezó a adquirir las destrezas sociales en las relaciones familiares.

Otra importante consideración es la función que los maestros cumplen en la adaptación a la escuela. El ambiente escolar exige que el niño adquiera destrezas sociales que se requieren para convivir con varios compañeros.

La importancia de ser aceptado por los demás compañeros se manifiesta de manera notoria en la impopularidad y sus efectos. Los niños que no tienen aceptación tienden a aislarse del contacto social, a ser tristes y a carecer de seguridad en sí mismos.

En muchos aspectos, la escuela representa el primer encuentro entre el niño y el sistema social fuera de su familia y el éxito en la escuela, o el fracaso, en los primeros años ejerce una influencia duradera.

Conforme los horizontes del niño comienzan a ampliarse más allá del ámbito familiar, llegan a tener más conciencia de un mundo social muy complejo, adquieren la capacidad de entender a los demás, tener más relaciones sociales especialmente con instituciones educativas. Esta comprensión mental del mundo social y de nuestro lugar en él; recibe el nombre de: Cognición social.

1.2.4.2 COGNICIÓN SOCIAL

Superar el egocentrismo es un proceso lento, y es en los años intermedios cuando el niño empieza a entender realmente a los demás. Al darse cuenta de que ellos tienen sus propios sentimientos e ideas, adquiere un componente inicial y primordial del conocimiento social: principia a deducir los pensamientos y sentimientos ajenos ("Mamá está enojada conmigo").

En los años intermedios de la niñez, los niños empiezan a verse a sí mismo en una forma que refleja mayor conciencia de sus características personales, el niño adquiere la capacidad de pensar en las relaciones sociales.

El niño, pues, aprende primero a relacionarse con los adultos y se sirve de éstos como base para acercarse a otros niños. La sociabilización se desarrolla en el niño casi simultáneamente con el individualismo. Este impulsa al niño a afirmarse a sí mismo, a defender sus propios intereses y también a competir con otros. La sociabilización lo inclina a participar de lo suyo, a buscar amistades y cultivarlas, a obtener la aprobación social y a mantenerse leal al grupo.

"La sociabilización comprende la habilidad para reaccionar ante estímulos sociales, cómo participar de lo propio con los demás, disfrutar de los bienes con los demás, buscar la aprobación social, y conformarse con los usos y costumbres tradicionales. Supone la capacidad de dar y la de recibir. El niño no nace sociable en el sentido de que espontáneamente puede llevarse bien con otros. Debe aprender este arte difícil y lo adquiere sólo gracias a las oportunidades de tratar con distintos tipos de individuos, especialmente durante los años de la niñez."(12)

RASGOS SOCIALES

1. La amistad. Tan pronto como el niño empieza a tener contacto con otros niños muestra preferencia por alguno de sus compañeros de juego. En el trato con sus amigos aprende a cooperar y a superarse; se inicia en los principios del juego limpio, en el valor de dar y recibir, en el significado de la aprobación y conformidades sociales, y en el límite de sus capacidades.
2. La compasión. Esta involucrado a veces con la amistad, la participación de los estados emocionales del otro. Desde pequeños, los niños son compasivos, como cuando tratan de suprimir la causa del dolor ajeno, protegen a los más pequeños. En general, el niño es más compasivo con las personas más cercanas a él
3. La pandilla. Después de que el niño entra en la escuela y se relaciona con los otros compañeros de su edad, pierde interés de jugar en la casa solo .Le fastidian las fiestas familiares y los días de campo cuando no tiene compañeros de su edad. El interés por los juegos individuales cede al interés por los juegos en grupo.

A medida de que el niño sale del círculo familiar y entra en el mundo de sus amigos logra obtener satisfacción de su trato. Aprende a llevarse con extraños.

A los diez años los niños entran a la edad de la pandilla, grupo local espontáneo formado sin intervención externa y sin ningún fin interno. La pandilla establece su propia disciplina y su propia autoridad. La pandilla gobierna la vida del niño. Las pandillas de las niñas difieren de la de los niños en que constan de pocos miembros, se rodean de mayor secreto, sus líderes son más autoritarias, difícilmente admiten nuevos miembros y rehusan tratar con niñas que no pertenecen al grupo.

RASGOS ANTISOCIALES

1. La Timidez Se manifiesta en niños pequeños al tratar personas desconocidas y aun personas conocidas en circunstancias extrañas. Tiende a acentuarse con el tiempo. La timidez del niño nace en parte del temperamento más delicado pero frecuentemente depende de que se haya asustado al niño. La mejor manera de combatir la timidez es dejar de expresar en cada caso la falta de satisfacción con el niño, si se logra que se sienta más seguro de sus papás, se sentirá más seguro a largo plazo de los demás.
2. El Negativismo permite al niño expresar su hostilidad en la forma de no aceptar lo que se le indica.
3. El egoísmo cierto grado de egoísmo en el niño es natural, por que desconoce el valor relativo de las cosas. El egoísmo proviene de la falta de cariño, se distorsiona su apreciación de la importancia de lo propio y se vuelve egoísta porque poseer muchas cosas lo compensa de la falta de amor.

1.2.5 DESARROLLO EMOCIONAL

Uno de los factores de la personalidad es la afectividad, que determina las reacciones del sujeto. La vida afectiva tiene consecuencias positivas e influencias negativas para la personalidad. Estas son las que llenan de alegría la vida de las personas, son fuente de satisfacción, facilita la adaptación y el éxito, sin embargo también determina los fracasos, amarguras e injusticias.

De lo anterior se desprende que todo lo que el educador haga para conducir y desenvolver

con equilibrio la vida afectiva de los niños y adolescentes, es un trabajo que tendrá por recompensa el alcance de la felicidad en cada uno de ellos.

En el niño la afectividad está a flor de piel, las más variadas emociones y los sentimientos más contradictorios se suceden sin cesar. El está más expuesto a los choques emocionales; hechos sin importancia lo pueden sacudir. El niño vive en el presente y obra en forma impulsiva, momentánea y superficial. Es importante aprovechar esta corriente de experiencias, para fomentar el desarrollo de la creatividad, ya que es una forma en la que el niño puede descargar sus emociones tanto positivas como negativas y así encauzarlas para obtener un mayor provecho, superando frustraciones y enriqueciendo experiencias sensibles con el mundo que le rodea. Cada niño reacciona en forma diferente según los rasgos de su carácter y de su temperamento.

1.2.5.1 SENTIMIENTOS Y EMOCIONES.

Las emociones son reacciones espontáneas, que se expresa casi siempre corporalmente por movimientos, risa, gestos, llanto, transpiración, rubor.

Los sentimientos son estados afectivos duraderos. Difícilmente se traducen en expresiones corporales, excepto cuando un estímulo los convierte en reacción emocional. Los sentimientos dan vida y color a toda la conducta de la persona, y como las emociones, están siempre matizados por sensaciones placenteras o desagradables. Son comunes en los niños los sentimientos de egoísmo, afecto simpatía agresión, poder, orgullo o vanidad.

La psicología infantil dice que las emociones de los niños son mucho más intensas que en los adultos y las reacciones que provocan son más vivas que en ellos. El niño comienza a

aprender a inhibir sus reacciones afectivas poco a poco y así se forma el hábito de dominar sus gritos o sus movimientos.

Tradicionalmente se acostumbra considerar que el niño registra cuatro manifestaciones relacionadas entre sí: lo instintivo, la actividad, la afectividad y la intelectualidad

A continuación se presenta un cuadro sinóptico acerca de las manifestaciones durante la niñez:
(13)

1a. etapa hasta los 3 años predominio de la vida instintiva.

2a. etapa 4 a 6 años predominio de la vida activa.

NIÑEZ

3a. etapa 7 a 9 años predominio de la vida afectiva.

4a. etapa 10 a 12 años predominio de la vida intelectual.

El significado y el valor de la vida se centra en las respuestas emotivas adecuadas. Nada afecta a la personalidad y carácter individuales como la calidad de la vida emocional.

En el desarrollo de la vida intelectual, las emociones son factores significativos y juegan papeles importantes en el éxito y la felicidad del ser humano.

De la misma manera los aspectos creativos del arte, la literatura y la ciencia, dependen en gran medida del estímulo emocional, por lo que la escuela debe guiar el desenvolvimiento de

(13) DE LA MORA, José Psicología Educativa.p.80.

las emociones estéticas del niño, capacitándolo para apreciar el arte, la literatura, la música, que le permitan gozar de las bellezas naturales y humanas, y adquirir una percepción crítica o una capacidad de producción de obras de arte.

Los sentimientos y las emociones son importantes fuerzas de motivación y están íntimamente relacionadas con la acción, de aquí que será necesario guiarlas hacia actividades constructivas.

1.3 POTENCIAL INNATO

El potencial innato hace referencia a todas aquellas capacidades espontáneas para realizar alguna actividad específica y sobresalir en ella, es decir, es una expresión natural fácil para el pensamiento, sin la necesidad de haberlo aprendido con anterioridad, a través de un proceso de aprendizaje determinado.

1.3.1 LA INTELIGENCIA EN EL NIÑO

La inteligencia como la afectividad, se halla al servicio de la vida. Pero mientras la función afectiva consiste en alertar al ser vivo sobre el grado de su adaptación, la función intelectual consistirá en indicarle los medios de asegurar del mejor modo esa adaptación.

El primer paso intelectual que deberá realizar el niño para adaptarse a las cosas, será conocerlas, por eso, es necesario empezar por estudiar el mecanismo de la percepción del niño. El estudio de la memoria se impone después de la percepción, no obstante, a menudo la novedad de

las circunstancias es tal, que la experiencia pasada no basta ya para establecer la situación presente. Si quiere hacerle frente el niño tendrá que ser capaz de iniciativa y de invención y lo conseguirá a medida que tenga imaginación.

Así, actividad perceptiva, mnemónica, imaginativa, son formas de pensamiento en su mayor parte ESPONTANEO, que se manifiestan por medio de una expresión natural variada, todo dependerá de las potencialidades y capacidades de cada persona.

La inteligencia pues, toma un papel muy importante dentro de la expresión fácil para el pensamiento ya que es una función cognoscitiva espiritual que percibe relaciones, distingue y reconoce la naturaleza interna de las cosas o las esencias de éstas, concibe las ideas de las cosas, las juzga, las compara y deduce de estas ideas otras.

A lo largo de la historia, diferentes autores han tratado de encontrar la definición exacta para establecer de manera objetiva qué es en realidad la inteligencia, y así definir cuál es su principal función dentro del desarrollo y desenvolvimiento del ser humano.

1. Para Stern la inteligencia es: " La capacidad general del individuo de orientar conscientemente su pensamiento para encontrar soluciones adecuadas ante situaciones nuevas e inusitadas. Es una capacidad general de adaptación a nuevos problemas y condiciones de la vida "(14)

Según esta teoría, la inteligencia debe ser capaz de desarrollar diversas actividades no sólo de carácter teórico, científico y especulativo, sino también de carácter práctico.

2. Carlos Spearman sostuvo la existencia de un factor mental general que sería el elemento central de la inteligencia que denominó con la letra "G", el cual representa el valor medio de todas las correlaciones intelectuales, que influyen sobre las demás funciones psíquicas. Además afirmó la existencia de otros factores específicos llamados "S".

Para analizar el factor "G", Se puede pensar que en uno de esos alumnos brillantes, de los que sobresalen en gran variedad de materias: matemáticas, filosofía, lectura etc. que utiliza eficientemente las ideas en todas las asignaturas y también los distintos símbolos abstractos como palabras, símbolos, gráficas, etc. este niño tiene un alto factor "G". Ahora, el factor "S" se refiere a las capacidades especiales que están por encima de la capacidad general del sujeto. Cuando alguien destaca en matemática, o literatura, o música, o sea cuando su capacidad en estos campos sobrepasa el factor G, esto se explica por el factor S. Ambos factores G y S están interrelacionados.

Los individuos bien dotados tienen una habilidad especial en la que sobresalen en cambio los individuos deficientes y mediocres carecen de grandes habilidades especiales, o sea que elevados factores S no acompañan a pequeños factores G en los sujetos.

Por lo general una persona con elevada capacidad especial, tiene elevada capacidad general. Un compositor o concertista sobresaliente es, casi siempre, una persona de inteligencia general muy superior a la ordinaria.

1.3.1.1 TIPOS DE INTELIGENCIA

La inteligencia supone varias clases de adaptaciones a cuestiones abstractas, mecánicas, sociales y creadoras.

1. Inteligencia Abstracta: comprende la aptitud para enfrentarse con éxito a elementos simbólicos, como palabras, números, claves, principios abstractos.

Thorndike dice que hay cuatro clases:

- a) la relacionada con la facilidad oral
- b) la aptitud para las matemáticas
- c) el talento para el vocabulario
- d) la facilidad para seguir indicaciones verbales.

2. Inteligencia Mecánica: posee la facilidad para enfrentarse a cosas substanciales, concretas, como las que requieren ingenieros, inventores, cirujanos etc.

3. Inteligencia social: se relaciona con la adaptación en las relaciones humanas, con la habilidad para influir sobre los demás en favor de objetivos deseables

4. Inteligencia analítica: se caracteriza por la disposición para separar los elementos integrantes de un todo y pensar con minuciosidad en los detalles.

5. Inteligencia sintética: se distingue por su propensión a pensar resumiendo en unos cuantos elementos lo que se expresa en múltiples divisiones y forma compleja.

6. Inteligencia CREADORA: se manifiesta por su aptitud para captar las relaciones e inducir de los fenómenos conocidos, que tienen un nexo imperceptible para las mentes comunes, y descubierto por tales inteligencias, creando las teorías, los sistemas o concibiendo las obras artísticas.

7. Inteligencia reproductiva: se distingue por su falta de originalidad y sólo asimila los conceptos elaborados por otros y en muchas ocasiones hasta reproduce el criterio ajeno.

1.3.1.2 LA EDAD MENTAL Y EL COEFICIENTE INTELECTUAL

Toda persona humana cuenta con una edad mental, referente a su grado de inteligencia, es decir, el nivel o la medida, expresada en años o meses de la misma, lo que lleva a conocer objetivamente cual es su coeficiente intelectual.

a) Concepto de edad mental y coeficiente intelectual

La edad cronológica E.C o edad física E.F es la edad que tiene un sujeto como organismo de vida independiente.

La edad mental E.M se entiende comúnmente el grado de inteligencia de una persona, pero técnicamente, es el nivel expresado en años y meses que tiene un sujeto de acuerdo con un test de inteligencia.

Se debe aclarar que edad mental e inteligencia no son sinónimos. La inteligencia es la capacidad del intelecto para resolver situaciones nuevas y la E.M es la medida o nivel de la misma, expresada en años y meses.

La E.M se establece por la aplicación de un test en cuya tabla de valoración determina según el puntaje, cuantos años y meses de inteligencia tiene el examinado, lo cual permite comparando la edad cronológica con la E.M determinar si su nivel mental esta acorde atrasado o adelantado para su edad cronológica y cuánto tiempo lo está.

Es importante tener este dato, porque indica los años de inteligencia que posee cada sujeto, así pues, por ejemplo siendo el nivel mental de los alumnos desigual en un grupo, se le

presentarán al maestro serias dificultades para adaptar la enseñanza a todos en el mismo nivel.

COEFICIENTE INTELECTUAL

Es la expresión matemática de una inteligencia. La fórmula que se utiliza para sacarla es la siguiente:

E.M. (expresada en meses)

CI X 100 (para evitar formas decimales)

E.C (expresada en meses)

1.3.2 DESARROLLO DE LAS POTENCIALIDADES CREADORAS

La capacidad creadora es la forma de ver o expresar relaciones nuevas. Esta capacidad actúa en todo terreno, en el pensamiento , en la acción social, en el estudio , en el juego, porque en todos estos casos es posible cambiar viejas relaciones, añadir nuevas formas de ver, introducir nuevas formas de actuar, al enfrentarse a un problema se está creando una solución, porque se ha añadido algo nuevo, cuando los hábitos adquiridos no bastan para resolverlo.

El aprendizaje creador consiste en no aprender una respuesta fija, sino encontrar otras, mediante la investigación, la reflexión, la exploración, que nos da a conocer nuevas relaciones; pero en este proceso siempre se apoya en las experiencias adquiridas con anterioridad.

Existen algunas teorías para explicar qué es lo que da origen o hace desarrollar estas capacidades:

a) La Psicoanálítica: afirma que considera la creación como consecuencia de un conflicto; ella es la afloración de un disturbio interno.

b) Maslow: defiende lo contrario, que la creación es el producto de un yo maduro y libre de conflictos.

No se han podido determinar los factores que influyen en la creatividad y los que la inhiben, pero es indicable que son varios y que el equilibrio entre ellos, dará como resultado a un individuo creador.

c) Thurstone: cree que gran parte del talento creador está determinado por rasgos temperamentales que se asocian al intelecto, porque un rasgo distintivo en el acto creador es el sentimiento que tiene sus raíces en la constitución orgánica.

La EXPRESIÓN es el paso final en la labor creadora y la originalidad, es el talento creador.

La expresión se refiere a la manera de trasponer la realidad según la propia sensibilidad del individuo, por medio de la originalidad, es decir, que no es imitación de otra cosa, es espontáneo, cualidad del artista, lo que se le denomina talento creador, la aptitud natural de hacer una cosa.

1.3.2.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS CREADORAS

Tras haber analizado a las personas creadoras, se ha podido determinar que cuentan con características comunes, que se manifiestan según su propia personalidad, pero que se pueden resumir de la siguiente forma:

• Según las investigaciones del psicólogo Barrón son

- Habilidad para enfocar muchas ideas a la vez
- Independencia de juicio
- Preferencia por los fenómenos complejos
- Autoafirmación
- Capacidad para integrar diversos elementos
- Alto nivel de energía
- Mayor material inconsciente disponible.

Esto se explica por no tener inhibiciones y poseer una libertad de fantasía con asociaciones ricas y variadas.

Se debe saber que una persona con capacidad creadora en un terreno, puede no serlo en otro.

1.3.2.2 LAS OPERACIONES MENTALES EN LA ACTIVIDAD CREADORA

Guilford identifica cinco operaciones intelectuales distintas :

- a) Conocimiento (descubrimiento, o redescubrimiento, o reconocimiento)
- b) Memoria, retención de elementos anteriormente captados
- c) Pensamiento divergente (ir más allá de la información dada para imaginar nuevos elementos y dar una respuesta nueva)
- d) Pensamiento convergente (encontrar la respuesta adecuada partiendo de los datos dados)
- e) Valoración por la cual se formulan sobre la bondad, la adecuación o la corrección.

LA ACTIVIDAD ESPONTÁNEA DEL NIÑO

La actividad espontánea del niño comprende todos los momentos realizados por él, cuya dirección no solamente se le escapa, sino también y sobre todo cuya causa profunda le es desconocida y, en cierto modo, extraña a él mismo. Esa actividad engloba, todos los actos del niño que son el efecto de un empuje inconsciente, sólo de los padres, o, simplemente de los primeros años de la infancia.

La actividad espontánea en el niño se presenta desde sus primeros años hasta llegar a ser adulto.

Puede decirse que la evolución normal infantil tiene como punto de partida un "comportamiento" y como punto de llegada "una conducta". El comportamiento es el conjunto de reacciones motoras difusas del organismo, impuestas al niño por un equipo sensorial preestablecido, la conducta, es una reacción del niño a sus propios actos, de los que toma conciencia y a los que a la vez entiende controla y dirige.

A pesar de la considerable distancia que existe entre esos dos modos de obrar, debe reconocerse que esa actividad espontánea reviste suma importancia para la futura conducta del niño.

En el orden motor, los actos más bajos están hechos de agitaciones difusas, de contracciones musculares irregulares, de movimientos convulsivos no coordinados, estos movimientos constituyen la infraestructura de la actividad infantil, se denominan impulsivos a esos movimientos. Los movimientos reflejos por el contrario, pertenecen a un nivel más elevado, pues se hallan en relación con el medio ambiente y tienden a adaptar al niño a las estimulaciones

provenientes del exterior, sin duda, esos movimientos reflejos son aún medios de adaptación muy imperfectos, que en parte adquiridas vienen a agregarse a las adaptaciones hereditarias e INNATAS.

Estas adaptaciones hereditarias e innatas de cada niño, se han de reducir al desarrollo de la creatividad, mediante el empleo de la imaginación y la libre expresión.

1.4 PERSONALIDAD

Tras haber conocido las principales características de la infancia, específicamente de la tercera infancia, se continuará con un punto clave en el desarrollo de cualquier niño, su personalidad, es decir, aquello que lo hace ser único y diferente a los demás, y que lo hará comportarse y reaccionar de un determinado modo ante las diversas situaciones y experiencias que se le presenten a lo largo de su vida.

Se comenzará por definir el concepto de personalidad:

PERSONALIDAD: "conjunto de rasgos físicos y mentales, los cuales hacen que la persona sea única. Son los rasgos característicos de una persona que la hacen diferente a otra."⁽¹⁵⁾

Dentro de la personalidad influyen diferentes factores como:

- La Herencia
- El medio ambiente
- El temperamento
- La constitución física, etc.

(15) COLLIN, G. Compendio de Psicología Infantil, p.266

Dichos factores se interrelacionan entre sí, los cuales van formando o constituyendo personalidad de cada persona. Al tomar en cuenta eso, es necesario destacar que el estudio de la personalidad es importante porque:

- * Ayudar a comprender, explicar e incluso predecir la conducta
- * Dar un mayor conocimiento de las motivaciones del hombre. Para entender los motivos que tiene para pensar y actuar de una determinada manera.
- * Dar una idea general de como están integrados los diferentes aspectos que engloban la personalidad.

A continuación se analizarán diferentes posturas o teorías sobre personalidad :

1. PSICOANÁLISIS(16)

Sigmund Freud (1856-1939) padre del psicoanálisis. Partió de la observación clínica de sus pacientes.

Formó un modelo de personalidad:

a) ESTRUCTURA TOPOGRÁFICA DE LA PERSONALIDAD

Al principio Freud elaboró un modelo sencillo de la personalidad, que sólo hacía alusión a "provincias mentales" a las que denominó: Consciente, Inconsciente y Preconsciente. Estos son conceptos topográficos o capas que indican la "profundidad" de los procesos mentales.

(16)WATSON, Robert.Psicología del niño y del adolescente.p.230

Para explicarla utilizó la analogía del iceberg: la personalidad humana sería como un témpano de hielo, con un 10% en la superficie y un 90% bajo el nivel del mar. El 10% correspondería a todos los procesos que el individuo conoce (Consciente) y el 90% a lo que no puede conocer sin un esfuerzo definido (Preconsciente) o no puede conocer en modo alguno (Inconsciente).

b) ESTRUCTURA DINÁMICA DE LA PERSONALIDAD

Después de algunos años Freud formuló un nuevo modelo de la estructura de la personalidad con un enfoque dinámico de la mente, con tres mecanismos: el Ello, el Yo y el Super-yo.

ELLO: está formado por todo lo que es heredado y se encuentra fijado por la constitución, en especial los instintos.

EGO o YO: surge a través del contacto con la realidad.

SUPER-YO: se desarrolla como resultado de la debilidad infantil.

Estos tres mecanismos se relacionan entre sí, se presentan en el orden mencionado, iniciando con lo congénito (ello) que consiste en buscar la satisfacción inmediata de las necesidades instintivas, por lo que se entabla una lucha entre el Ello que busca inmediata satisfacción y el Yo (realidad) que prefiere posponerla; esta lucha produce la dinámica de la personalidad.

Dicha estructura constituye la personalidad de toda persona humana, toda la información almacenada en el inconsciente influye directamente en el comportamiento externo, ayudando a conformar la personalidad de cada individuo.

INSTINTOS VS. REALIDAD = PERSONALIDAD.

Todo esto influenciado por la normativa externa (Super-yo).

2. NEUFROIDIANOS (17)

Carl Jung (1875-1961) médico suizo. Defendió las raíces de la personalidad anteriores al nacimiento del individuo. Tomó de Freud la idea del inconsciente y formó una nueva estructura:

- * Inconsciente personal.- se encuentra todo lo de la persona, su propia experiencia personal.
- * Inconsciente colectivo.- legado de antepasados, involucrados a través del tiempo

Estos dos inconscientes al unirse conforman un tipo de personalidad, por lo que Jung habla de tres tipos de personalidad:

1. Introvertidos: les gusta estar solos, son tímidos o callados. Orientados hacia su mundo interior.
2. Extrovertidos: se mueven hacia la gente, hacia el mundo exterior objetivo.
3. Ambivertido: personalidad mixta.

Cabe mencionar que cada individuo posee su propia personalidad en donde sobresalen rasgos predominantes de los anteriormente mencionados .

3. KAREN HORNEY (18)

Trata de estudiar la personalidad del niño atribuyendo su neurosis a la necesidad que éste presenta para desenvolverse en un medio hostil lleno de factores adversos como la dominación.

Cada niño adopta una postura diferente, dependiendo de las situaciones o experiencias a las que se presenta, lo cual influye determinadamente en la formación de su personalidad.

El niño trata de satisfacer las necesidades básicas:

- * Afecto y aprobación
- * Admiración personal
- * Compañeros
- * Autosuficiente e independiente
- * Poder
- * Perfección
- * Prestigios
- * Explotar a los demás

4. CONDUCTISMO (19)

John B. Watson (1878-1958) padre del conductismo decía que el niño es una tábula rasa (pizarrón) donde se podía escribir lo que se quisiera de acuerdo al ambiente que favoreciera o rodeara al niño.

Una vez expuestas las posturas frente a la personalidad, se puede definir como el conjunto de rasgos tanto físicos como mentales, los cuales hacen que una persona sea única e

(18) ibidp.236

(19) ibidp.239.

irrepetible. En donde cada una cuenta con determinadas características adoptadas por factores como: la herencia, el medio ambiente, constitución física, etc.

1.4.1 PERSONALIDAD Y CARÁCTER DEL NIÑO

La psicología del niño no puede ser analítica (descomponer el todo en sus partes) pues la vida mental constituye en él una rápida evolución, tampoco puede ser general pues no hay a través del mundo una "mentalidad infantil" que se comporte en todas partes de una manera idéntica, sino niños que tienen cada uno su propia individualidad. Es indispensable que la psicología infantil termine convirtiéndose en una psicología diferencial que se aplique entonces al conocimiento del carácter propio de cada niño.

1.4.2 Al despertar de la personalidad del niño

El despertar de su personalidad dependerá estrechamente de su adaptación al medio social, flexible y equilibrado, que será obtenido por la armonía entre el proceso de acomodación y el de asimilación.

La clara conciencia de sí mismo es lo esencial del sentimiento de la personalidad, en el niño la toma de conciencia personal resulta una consecuencia directa de su adaptación en la vida social, al encontrarse relacionado con experiencias cotidianas, dentro del ámbito en donde se desenvuelve le permite percatarse del porqué de su existencia, al sentirse parte del mundo que le rodea.

Existen, pues, diferentes crisis de la personalidad del niño, las cuales puntualizan diferentes etapas:

1. Período de confusión:

El punto de partida de la conciencia de sí mismo en el niño es un estado de indistinción entre el yo y el mundo, caracterizando al egocentrismo infantil, en virtud del cual el niño enajena, por así decir, sus sentimientos más íntimos, para ponerlos en las cosas. Su comportamiento estará regulado por sus emociones y estado afectivo lo que le impide distinguirse verdaderamente de los demás, por eso será necesario ayudarlo a distinguir esta diferenciación y desde muy temprano al niño pequeño ensayarse en esos juegos de reciprocidad que consiste en perseguirse y escaparse, en ocultarse y buscarse, en lanzar y coger una pelota. Existe para él, una primera ocasión de desdoblarse y sentirse sucesivamente agente y paciente. El niño está ya en camino de ese desdoblamiento que lo conducirá al sentimiento de su propia personalidad.

2. Nacimiento del sentimiento de personalidad:

Bruscamente, hacia los tres años esa confusión cesa y por primera vez aparece en el niño el sentimiento muy claro de su personalidad. El niño parece súbitamente descubrirse como persona distinta, y todo su esfuerzo, durante la segunda infancia tenderá a imponer a los demás esta imagen que se forja de sí mismo.

Durante una primera fase, enteramente negativa, tratará de plantarse sobre todo oponiéndose, de aquí su negativismo, su rechazo a someterse, únicamente por el placer de hacer triunfar su punto de vista, busca la victoria por sí misma, encontrando en ella la prueba de su poder y de su autonomía, al mismo tiempo distinguirá entre lo mío y lo tuyo, a esta fase puramente negativa sucede una personalidad más positiva, que se desarrolla a su vez en dos momentos. Primero lo que se ha llamado la edad de gracia, en donde tendrá tendencia a adoptar posturas, se exhibirá fácilmente, tratará de atraer las miradas hacia él para que el mundo

pueda observar esa personalidad que acaba de descubrir en él, más tarde llegará el momento que se pondrá a imitar a los demás.

3. Período de estabilidad relativa:

Mediante fijaciones afectivas y preferenciales termina la evolución de la segunda infancia, pero la edad de los 6 o 7 años marca el momento en que el niño pasa de la escuela maternal a la escuela primaria, y ese cambio coincide con una nueva e importante etapa del desarrollo de su personalidad.

Ahora su "yo" al acomodarse al de los demás, poco a poco tomará para él un valor simplemente relativo con relación a los que le rodean. Comienza para él la vida escolar, en donde se desarrollará su convivencia con los demás.

4. Período de crisis de la personalidad:

Parece que la adaptación del niño ha alcanzado una especie de equilibrio, pero hacia los 11 o 12 años, la crisis pubertaria viene a romper muy bruscamente ese equilibrio de la tercera infancia, esta crisis es muy semejante a la de la segunda infancia, con ella comienza por una oposición muy viva hacia los adultos, se dirige menos a las personas de su contorno que al género de vida, a los hábitos familiares, a las maneras de pensar y de sentir acostumbradas cuya fuerza descubre y de las que quiere liberarse, esta posición a los adultos se manifiesta sobre todo con más violencia y decisión, pero no sólo en esta forma negativa de oposición como el adolescente afirma su personalidad, sino también de una manera más positiva, se verá entonces muy ocupado en su atuendo, sus actitudes, su persona.

1.4.3 ACCIÓN DEL EDUCADOR SOBRE EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO

Sería un error creer que esta evolución de la personalidad del niño se desarrollará necesariamente de manera normal, y que padres y maestros sólo tienen que dejar hacer a la naturaleza.

La primera oportunidad en que el educador debe intervenir con decisión, es aquella en que aparece la primera crisis de la personalidad, en el niño de tres a cuatro años, la conducta del adulto ante esta crisis es bastante simple: oponer a sus resistencias y a sus caprichos una voluntad firme, que debe ser dueña de la situación.

Cuando el niño, a partir de los 7 años participa de la vida escolar, el papel del maestro consiste en vigilar la manera de como se realiza el control del grupo sobre cada niño, cuidando no se den excesivas bromas pesadas

Finalmente en lo que concierne a la conducta por sostener frente a los adolescentes, el educador debe modificar la manera de mandar y adaptarla a esa estructura de crisis. Su autoridad debe suavizarse.

Pero el gran secreto para tener éxito en esta obra educativa consiste en siempre conocer el carácter propio de cada niño, al conocer sus posibilidades y limitaciones permite tener contacto con él plenamente individualizado, al tener la capacidad de no exigirle más de lo que puede dar, y aún, al contrario pedirle todo aquello que esté al alcance de sus posibilidades. Todo educador deberá centrarse en cada educando como un ser único e irreplicable, otorgándole el apoyo necesario al ejercer su propia libertad, lo cual lo encaminará al desarrollo y perfeccionamiento, al definirse por completo su PERSONALIDAD.

1.4.4 EL ESTUDIO DEL CARÁCTER EN LOS NIÑOS

"El carácter de una persona, consiste en su modo de ser, la forma en que actúa, en los lugares como se desenvuelve, mientras que la personalidad es el conjunto de rasgos físicos y mentales que hacen que una persona sea única."(20)

1.4.4.1 NECESIDAD DE CONOCER EL CARÁCTER DE CADA NIÑO

El carácter de un niño, de una manera general, es todo lo que distingue de los otros niños, agregándose que este elemento diferencial tiene algo de permanente y de relativamente estable. Es evidente que todo educador deberá conocer el carácter de cada alumno ya que si lo desconoce no podrá ni instruirles ni educarlos. No podrá instruirles porque la enseñanza para ser eficaz debe ser interesante, el interés depende estrechamente de las disposiciones, necesidades, de los gustos propios de cada niño, es decir, de su carácter. No podrá educarlos, porque la voluntad del niño para ser fuerte y durable debe brotar de lo más íntimo de su ser y tomar su impulso en sus tendencias más profundas y personales.

La forma de conocer el carácter, dependerá directamente de las características, propias de cada niño, principalmente dentro del ámbito social es como se puede conocer de manera más tangible, aquellas reacciones y formas de actuar, con una o más experiencias que poco a poco irán marcando el giro de su carácter.

* Principales factores del carácter:

El carácter depende por lo menos de tres factores: el temperamento, el medio y el

tiempo. La influencia del factor orgánico es la que siempre ha parecido más decisiva, porque el temperamento es el elemento más profundo y más estable del carácter se encuentra i implícito dentro de cada ser humano, es decir, es heredable. Pablo Careño habla acerca de la formación del carácter, el cual, lo explica de la siguiente manera:

“ TEMPERAMENTO + 1 EXPERIENCIA = CARÁCTER
CARÁCTER + 2 EXPERIENCIAS = PERSONALIDAD ” (21)

Cada niño nace con un temperamento propio, adquirido por factores hereditarios de sus padres, al tener contacto con el mundo exterior empieza a formarse su carácter, el cual se va fortaleciendo a través de las experiencias vividas, llegando a definir su propia personalidad.

El hombre es un ser único e irreplicable, cuenta con una dignidad propia por el simple hecho de existir, lo cual lo proyecta a través de su personalidad, la cual se va enriqueciendo en la medida en que experimenta con el mundo. En este contacto el ser humano aprende cosas nuevas gracias a los agentes externos y a sus propias relaciones con el exterior. Para esto tiene que pasar por un proceso: Aprendizaje.

1.5 EL APRENDIZAJE

El aprendizaje se realiza en forma progresiva a través de una organización y depende de la forma de reacción de la mente ante los diversos estímulos y agentes exteriores.

El hombre aprende de acuerdo a sus posibilidades y en congruencia con sus circunstancias puede ser capaz de interpretar su ambiente, captar con la inteligencia las

(21) CAREÑO, Pablo Introducción a la Sociología p.221

relaciones entre seres e incluso crear nuevas relaciones, por lo que es necesario considerar a cada ser humano en su propio nivel.

Muchas son las definiciones que se han formulado del aprendizaje. El aprendizaje no es algo que se percibe como se observa el comportamiento de las personas. El aprendizaje es una "variable participante" o construcción hipotética. Se ven cambios en la actividad de un organismo animal o humano por lo que se infiere que ha aprendido, se atribuye esa alteración a la ejecución, a una construcción hipotética, el "aprendizaje"

Morse define el aprendizaje como "el cambio de potencial propio, para ver, pensar, sentir y actuar a través de experiencias en parte perceptivas, intelectuales, emocionales y motrices".(22)

Para Bela Szekeley el aprendizaje es "el proceso que conduce a la comprensión de una situación determinada"(23)

Para otros el aprendizaje es "El conjunto de cambios relativamente permanente de la conducta, obtenidos como resultado de la experiencia".(24) Se dice cambios porque el aprendizaje supone modificaciones en la conducta, como hablar un idioma extranjero, apreciar la música clásica y la pintura moderna.

Relativamente permanente, con lo que se indica que lo aprendido no dura indefinidamente, pues con el tiempo se puede olvidar.

(22) DE LA MORA, José. Psicología del Aprendizaje. p. 24

(23) ibidem

(24) ibidem.

La experiencia o práctica es indispensable, nadie puede aprender algo sin esa experiencia: el que sabe andar en bicicleta o nadar, tuvo que haber realizado muchos ensayos, lo mismo el que aprendió a tocar un instrumento musical. Se discute si el refuerzo es indispensable o no para el aprendizaje.

Si se consideran las ideas centrales de estas definiciones se podrá concluir que el aprendizaje:

- a) Debe dar la capacidad para responder adecuadamente a una situación.
- b) Es una modificación favorable en la forma de las respuestas que se logran.
- c) Es el proceso que conduce a la comprensión de una situación
- d) Implica cambios de conducta como resultado de las experiencias.

1.5.1 FORMAS DE APRENDIZAJE

El aprendizaje es uno; pero son cinco las principales formas. Su división obedece al predominio de las funciones que intervienen en ellas.(26)

	FUNCIONES	RESULTADO
1.Aprendizaje racional	Intelectuales: concepto, juicio raciocinio; comprensión de rela- ciones existentes y pensa- mientos reflexivos.	Conocimiento
2.Aprendizaje motor	Sensoriales y motoras: sensa- ciones, percepciones, reac- ciones musculares, movimien- tos coordinados, elementos de observación y práctica.	Habilidad
3.Aprendizaje asociativo	Funciones rememorativas y de asociación.	Fijación del material verbal en la mente.
4.Aprendizaje Apreciativo	Afectivas: sentimientos, emo- ciones, actitudes e ideas.	Actitud de compren- sión y estimación de los valores.
5.Aprendizaje social	Sociales: cooperar, compartir alternar.	Capacidad de aceptar la vida en grupo.

1. APRENDIZAJE RACIONAL

Consiste en la asimilación mental de cualquier objeto, hecho, principio o ley dentro del orden natural o sobrenatural. Abarca el proceso de abstracción por medio del cual se forman los conceptos y las generalizaciones.

2. APRENDIZAJE MOTOR

Es la adaptación dinámica a los estímulos, consiguiendo velocidad, realización y precisión. Por ejemplo el aprender a tocar un instrumento.

3. APRENDIZAJE ASOCIATIVO

Es la adquisición y retención de hechos e información.

4. APRENDIZAJE APRECIATIVO

Abarca la adquisición de actitudes e ideales. Supone la asimilación de conocimientos concernientes al valor de las acciones y de las cosas para formular juicios estimativos.

5. APRENDIZAJE SOCIAL

Es la capacidad de aceptar la vida en grupo: Cooperar, compartir, alternar.

Trás haber analizado las formas de aprendizaje, es importante hacer una pausa para comprender la parte psicológica de todo proceso de aprendizaje.

1.5.2 ANÁLISIS PSICOLÓGICO DEL PROCESO DEL APRENDIZAJE

El proceso natural del aprendizaje sigue las siguientes fases:

1a. La impresión de asombro o interrogación que nos causa un hecho o una situación y la demanda de una respuesta ante tal situación.

2a. El deseo de conocer el significado del problema que nos ha causado extrañeza, o sea la reflexión o el examen del fenómeno, echando mano de nuestras experiencias anteriores, o investigando libros, o preguntando a otras personas.

3a. La tranquilidad alcanzada por la comprensión del fenómeno y la correspondiente valoración del mismo.

Todo aprendizaje requiere una organización y a las diversas formas de disponer la condición psíquica interna y el asunto por aprender se le denomina "Sistema de Organización del aprendizaje."

El proceso de aprendizaje formativo comienza como el drama, con un momento de excitación o suspenso. Un fenómeno llamativo que nos sorprende súbitamente, que no es una actitud afectiva vacía, sino que lleva un impulso a la captación intelectual del objeto. Una experiencia emocional interna que es provocada por una necesidad y que se actualiza en una determinada situación.

El aprendizaje se realiza en forma progresiva a través de una articulación u organización, y depende de la forma de reaccionar de la mente ante los diversos estímulos y agentes exteriores. Es un autodesarrollo a través de la actividad autónoma que envuelve a toda persona y a toda situación. Esta articulación progresiva se realiza de cuatro modos por : (27)

a) Diferenciación: se realiza por comparación de las cosas, para encontrar no precisamente sus semejanzas, sino sus diferencias y hacer hincapié en ellas.

b) Integración y Asimilación: Aprender implica unir o combinar dos o más conocimientos en uno solo, o varios movimientos en uno. Hacer una síntesis, en la que aparezca un producto nuevo por la afirmación o coordinación de algunos elementos y la eliminación de otros.

c) Graduación: cuando se ha logrado un adelanto más o menos perceptible en el aprendizaje, se adquiere la capacidad de percibir y apreciar los valores relativos del todo y se puede reaccionar consecuentemente.

d) Redefinición o Reinterpretación: Es el grado más complejo de la organización del aprendizaje, consiste en que lo aprendido anteriormente se percibe de nuevo en una situación más o menos semejante.

Como se ha mencionado anteriormente, el hombre tiene contacto directo con el mundo, se relaciona con él e incluso se ve influido por él, a través de los llamados agentes externos, que son todos aquellos que conforman el medio ambiente y que tienen una relación directa con todo ser humano.

1.6 MEDIO AMBIENTE

Se entiende por medio ambiente "Al conjunto de valores naturales, sociales y culturales, existentes en un lugar y en un momento determinado que influye en la vida natural y psicológica del hombre."(28)

Por lo tanto el desarrollo, así como el aprendizaje de todo niño se ve directamente

(28) GARCIA-PELAYO Pequeño Larousse p. 60

influido por el medio ambiente que le rodea, será un factor decisivo, en el desenvolvimiento de su personalidad.

1.6.1 AGENTES EDUCATIVOS

Un agente educativo es aquella institución que influye positivamente en la persona y que además ayuda al perfeccionamiento del individuo al presentar experiencias directas que constituyen el desarrollo de su personalidad.

Los agentes educativos son:

AGENTE	ÁMBITO (espacio incluido dentro de límites determinados)
Familia	Familiar
Empresa.....	Empresarial
Estado	
Iglesia	Comunitario
Comunidad	
Medio Ambiente	
Escuela.....	Escolar

Los agentes educativos se dividen según el ámbito en que se desenvuelven, los cuales son:

1. FORMALES Aquella que se imparte dentro de alguna institución, es intencional, continua y sistemática, como: Iglesia, empresa, estado y escuela.58

2. INFORMALES La que se imparte fuera de una institución educativa, como: Familia y Medio ambiente.

Es necesario cuidar el ambiente físico y psicológico. El ambiente físico está formado por las condiciones como la temperatura, la humedad, la altitud, etc. a fin de que el frágil organismo infantil fortalezca las defensas que lo escuden contra los agentes portadores de las enfermedades. El ambiente psicológico consta de las circunstancias que afectan de una u otra forma la conducta del niño, como el estado de salud de los padres, su situación económica, su nivel social y el mismo orden en que nacen los hijos. Así, el primogénito que permanece por algún tiempo como hijo único, recibe, considerable atención por parte de los padres y de los demás familiares. De pronto nace otro hijo, ahora debe convivir con alguien, sin embargo quiere seguir siendo el primero, se esfuerza de una u otra forma en proteger su posición de niño mayor.

El segundo nace cuando ya existe otro hermano que siempre está adelante de él, su desventaja consiste en no ser tan hábil como el primero. El niño intermedio carece de los derechos del primero y de los privilegios del más pequeño, debe abrirse paso casi solo. El más pequeño es el bebé, en cualquier aspecto de la estructura familiar en que se fije su atención, encuentra seres superiores a él, está más expuesto a ser el "consentido".

El hijo único crece entre personas mayores y más capaces. El ambiente lo obliga a desarrollar habilidades que le aseguran la atención y ayuda de los adultos, se vuelve encantador o tímido e inútil.

La actitud, salud y posición económica de los padres varía en la medida que los hijos se suceden, por lo tanto el ambiente cambia constantemente en este sentido. Aunque estos elementos ambientales ejercen gran influjo en el niño, hay otros tres que afectan decisivamente su vida y son: el cariño, la aceptación y la estabilidad.

1. El cariño

Los estudios psicológicos indican que la satisfacción de las necesidades físicas del niño - alimento, aire, abrigo, limpieza y sueño - no bastan para su desarrollo normal. Para que el niño tenga libertad de explorar el mundo y así gozar de la oportunidad de aprender que el ambiente le proporciona, necesita el apoyo de un adulto cariñoso.

Se sabe, por diferentes investigaciones, que la frialdad materna suscita en los niños dificultades de alimentación, agresividad intensa y retarda el desarrollo de la conciencia.

Así pues el cariño - la adhesión emocional a una persona - es indispensable no sólo para el desarrollo mental del niño, sino también para su crecimiento físico.

De ley ordinaria los padres aman a sus hijos por una emoción e impulso innatos que forman parte del ser de la madre y de padre, es necesario que muestren su amor a los hijos, lo mismo cuando triunfan o fracasan. Dada la importancia del cariño, todas las amenazas de retirárselo son totalmente desaconsejables, frase como "ya no te quiero" constituyen amenazas para el niño, porque sus recursos mentales son insuficientes. El niño necesita sentir que se le ama por ser el hijo, no por lo que hace o por lo que vale.

El afecto da origen a la seguridad, el niño nace incapaz de valerse por sí mismo, gracias al estímulo que constituyen los padres da confianza al niño en su pequeñez e incapacidad para valerse por sí sólo. El amor de los padres es puente entre la incapacidad del niño y sus futuras realizaciones que le darán una seguridad más sólida, la que nace de la conciencia de la propia capacidad.

2. La aceptación

Es consecuencia del cariño, y se manifiesta en la aprobación del niño por el ser el hijo. La aceptación implica respeto por el paso del niño en su desarrollo, los padres que aceptan a sus hijos, tratan por todos los medios de que éstos crezcan, pero sin considerar sus muestras de inmadurez como manifestaciones de tontería o de perversidad moral.

Las consecuencias del clima de aceptación son benéficas para el niño, tiene oportunidades de crecer y explorar el mundo, de hacer muchos intentos y fracasar en varios sin hacer peligrar su propia seguridad, puede expresar más libremente sus sentimientos y ser franco en sus relaciones con los demás, pero la más apreciada ventaja de la aceptación es que el niño aprende más fácilmente a aceptarse a sí mismo como es, con sus cualidades y defectos.

El rechazo sin embargo puede asumir formas diversas tales como la negligencia y la crueldad, el perfeccionismo y la protección exagerada. Más frecuente es el rechazo disfrazado de perfeccionismo y protección exagerada. El perfeccionismo trata de desarraigar el mal que hay en el niño, y la protección exagerada se afana en prevenir todo peligro que pueda acecharle, ambas actitudes sabotean el desarrollo emocional del niño, destruyendo en él la confianza en sí mismo.

3. La estabilidad

El niño necesita saber "Dónde está", entre los sentimientos de incertidumbre que paralizan a algunos individuos se encuentran los relativos a ideales propios, habilidades, relaciones con los demás y actitudes que deben tomarse respecto a ellos. Un niño educado cariñosamente en un marco familiar estable puede verse a sí mismo, a sus padres y a las demás personas, dentro de una perspectiva uniforme, en la cual habrá cambios menores y algunos mayores; pero de ordinario permanece estructurada en el conjunto.

Los niños son incapaces de alcanzar la estabilidad, que nace de una situación firme y segura, si constantemente sufren cambios bruscos sin razón evidente, como los de residencia y escuela, que les impiden formar amistades y sentir que pertenecen ya a un grupo. La estabilidad implica que los padres obren de acuerdo a las normas que imponen al niño y en lo que esperan de él.

Los niños suelen reproducir en su conducta muchos de los rasgos que observan en la vida, principalmente de los mayores; remedan sus expresiones faciales en la risa y en el llanto, los ademanes, ésta es una forma superficial y transitoria de copiar la conducta de los mayores e identificarse con ellos.

Otra forma de identificación es apropiarse las características de otra persona convirtiéndose en parte integrante de la personalidad propia, se da especialmente en los niños que quieren ser como esa persona a la que convirtieron en modelo. De aquí la importancia de que los padres fomenten el aspecto creativo dentro del hogar, motivándolos a realizar actividades en las que el niño se identifique y pueda desenvolverse en el área de la creatividad.

Para que los niños realicen su destino biológico deben identificarse con sus padres y las niñas con sus madres.

CAPÍTULO II

LA CREATIVIDAD

II.1 HISTORIA

La creatividad se ha considerado desde muchos puntos de vista, desde una concepción de orden empírico-familiar (basado en la experiencia, sin teoría ni razonamiento) hasta la científica (cuando se posee alguna ciencia). El surgimiento de la creatividad ha sido vinculado con diferentes representaciones que han determinado el tipo de producto que genera el ámbito que abarca y la definición que se da.

La creatividad se ha asociado con descubrimiento o acto de creación; con revelación o inspiración, así como producto del individuo y de sus circunstancias a través de una estimulación adecuada.

A continuación se analizará la opinión de algunos autores en cuanto al enfoque de concebir la creatividad:

Guilford (1967) Habla de estilos de pensamiento y distingue dos tipos de actividades cognitivas: divergente y convergente.

En su modelo de la estructura del intelecto plantea que la producción divergente es la operación que está más claramente relacionada con la creatividad y la divide en fluidez o capacidad de generar ideas, flexibilidad o habilidad para seleccionar soluciones de problemas entre muchas categorías y posibilidades; originalidad relacionada con la generación de soluciones únicas y nuevas de problemas y elaboración, ligada a la habilidad de percibir ciencias, generar ideas y refinarlas para obtener nuevas versiones mejoradas.(29)

(29) SÁNCHEZ, Margarita, Creatividad, p. 12

Guilford afirma que el desempeño creativo es el factor que más contribuye a la solución de problemas, especialmente cuando intervienen aspectos cognoscitivos, destaca además que la creatividad no puede considerarse como un elemento aislado, independiente de los factores motivacionales y ambientales.

Torrence (1962)

Define la creatividad como: "proceso de percibir problemas o lagunas en la información, formular ideas o hipótesis, verificar éstas hipótesis, modificarlas y comunicar los resultados." (30)

Torrence menciona algunos factores que intervienen en el pensamiento creativo: sensibilidad hacia los problemas, fluidez o habilidad para generar ideas, flexibilidad, habilidad para definir y cambiar enfoques, considerar detalles y percibir situaciones de manera diferente. Este autor establece relación entre creatividad y habilidad.

Lowenfeld (1975)

Comparte indicadores de creatividad con los autores pasados, pero además destaca la capacidad de separar el todo en sus partes, descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos de un conjunto y de organizar o utilizar con eficacia el mayor número de elementos al comunicar un resultado.

Jones (1972)

Considera que la creatividad incluye una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad hacia las ideas, que permite al sujeto apartarse de un orden del pensamiento para generar nuevos arreglos cuyos resultados produzcan satisfacción personal y posibilidades.

Callahan (1978)

Relaciona la creatividad con ciertos rasgos de la personalidad, tales como disposición para tomar riesgos, preferencia por la complejidad, apertura, entre otras.

Perkins (1981)

Considera que existe una paradoja en las definiciones de creatividad. Dice "Si pensamiento creativo es solamente esto, y esto ¿ Qué hace qué eso sea creativo ?"(31) Considera que lo esencial no es lo que se piensa, sino el propósito, es decir, lo que organiza los diversos medios de la mente para fines creativos.

Afirma que la creatividad surge cuando la persona trata de hacer algo difícil y que no sólo es una necesidad sino un tipo de compromiso. Sin embargo este autor no quiere decir que todos los descubrimientos estén determinados por un propósito.

Así pues la creatividad se entiende como el proceso mental de percibir y resolver problemas, la capacidad de separar el todo en sus partes, descubrir nuevos sentidos y relaciones entre elementos de un conjunto donde influye la flexibilidad, originalidad y sensibilidad hacia nuevas ideas que producen una satisfacción personal.

En la década de los ochenta parece que el interés no está en la búsqueda de definiciones de creatividad, sino en un estudio más específico. En la primera conferencia sobre la creatividad y talento realizada en Houston en 1981, se dió énfasis en el conocimiento actual acerca de la creatividad y su estimulación, se pensó en describir los procesos y las características observadas en las personas creativas.

(31) ibid. p.14

En cuanto al proceso, se han realizado estudios en que se pide a personas consideradas creativas que describan sus etapas de pensamiento. Wallas (1976) encuentra las siguientes fases: preparación, incubación, iluminación y verificación. (32)

Sánchez (1983-84) tras haber analizado los procesos de pensamiento ha visto que la aplicación de un enfoque sistemático integrado al proceso creativo permite conjugar coherentemente los factores de la creatividad. Un paradigma de este tipo facilita:

1. La separación del acto creativo en tres etapas: entrada, proceso y producto.
2. La consideración del ambiente psicológico y físico en el cual ocurre el proceso de estimulación o autoestimulación de la creatividad.
3. La retroalimentación con sus mecanismos de regulación.
4. El control de la totalidad del proceso.(33)

Por lo que la aplicación consciente de un paradigma de este tipo constituye una fuente de crecimiento personal, le da un sentido al aprendizaje y conforma un componente que contribuye a generar autodesarrollo, crecimiento intelectual y un uso más variado y productivo de los conocimientos adquiridos.

La enseñanza de la creatividad ha sido un tema muy discutido. Varios autores se refieren a métodos y técnicas que estimulan el pensamiento creativo tanto individual como grupal

(32) ibid. p. 15

(33) ibidem.

Entre estas técnicas se encuentra la descrita por Rouquette (1977) el cual se refiere a dos tipos:

1. Centrado en el objeto, que consiste en mejorar objetos mediante una exploración exhaustiva de sus características (Crawford), y con el método morfológico de Zwicky de "exploración sistemática" en que se aíslan los componentes materiales y/o funciones del objeto para luego buscar las posibles maneras de lograr y evaluar cada componente. (34)

2. Centrado en el sujeto, el cual se refiere a la organización de grupos para estimular el pensamiento creativo. Pueden considerarse como métodos psicosociales y entre los más difundidos se encuentran el torbellino de ideas de Osborn (1955)(35) y la Sinética de Gordon (1961).

De Bono (1983) asocia la creatividad con el pensamiento lateral y considera que es necesario ampliar la visión acerca de los problemas y enriquecer el uso de información antes de pensar de manera vertical.(36)

Sugiere el uso de herramientas de pensamiento que permiten:

1. Sacar al individuo de los extremos polarizados para explorar nuevos caminos.
2. Utilizar la información de otra manera.
3. Reestructurar sus patrones de pensamiento.

De Bono considera que la percepción es muy importante en las primeras etapas de todo proceso de pensamiento.

(34) ibid. p.16

(35) ibidem.

(36) ibidem.

Perkins (1981-1983)

Asocia la enseñanza de la creatividad con el pensamiento inventivo y utiliza el diseño como concepto, puente y herramienta para lograr sus objetivos.(37)

El proceso creativo, pues, requiere de la utilización de nuevas formas de pensamiento, tal como la inventiva, que consiste principalmente en ampliar la visión acerca de los problemas y enriquecer el uso de información utilizando el diseño como concepto, puente y herramienta, lo cual constituye una fuente de crecimiento personal, sentido al aprendizaje y configura un componente que genera desarrollo, crecimiento intelectual y un uso variado y productivo del conocimiento adquirido.

II.2 CARACTERÍSTICAS

En cuanto al ambiente de aprendizaje, numerosas experiencias demuestran su importancia y cómo ésta afecta al proceso de enseñanza-aprendizaje, este hecho cobra vital importancia en el caso del desarrollo de la creatividad, donde el control de ciertas variables del entorno físico y psicológico determinan en gran medida la liberación de la mente del estudiante y su nivel de productividad.

Psicólogos y educadores están de acuerdo en que la motivación es un factor que influye en la voluntad del estudiante para lograr determinado propósito.

(37) ibidem.

Bruner(1966)

Destaca la importancia del deseo de aprender y señala que es la motivación intrínseca la que está más profundamente relacionada con el ser humano. El interés se puede considerar como la disposición de inclinarse o dejarse guiar por un motivo u objeto, al comienzo se manifiesta como curiosidad y luego se transforma en un compromiso personal.(38)

Helsein (1969)

Ha demostrado que el desempeño se mejora cuando el individuo se siente comprometido personalmente con la tarea por realizar, en el caso específico de la creatividad, se necesita que el sujeto se responsabilice, haga un esfuerzo deliberado por mejorar su desempeño intelectual.(39)

Dentro del pensamiento inventivo Perkins considera que la habilidad para diseñar es una característica presente y sugiere un modelo para entender el proceso creativo de la inventiva basada en el diseño. El concepto de diseño es como una herramienta que permite separar y agrupar las cosas mentalmente, es decir el análisis o separación de un todo en partes y la unión de elementos para generar cosas nuevas si se piensa creativamente acerca de ellas.

El proceso creativo visto desde el punto de vista del pensamiento inventivo de Perkins (1980) cuenta con características descritas en los seis siguientes principios:

1. La creatividad incluye principio estéticos y prácticos. La persona creativa:
 - a) Se esfuerza por mostrar originalidad.

(38) ibid. p. 20

(39) ibidem.

- b) Busca conceptos e ideas más generales, fundamentales y de mayor alcance.
- c) Pretende alcanzar lo elegante, bello e impactante.

2. La creatividad depende de la atención que se le preste a los propósitos tanto como a los resultados. La persona creativa:

a) Explora el mayor número de alternativas en cuanto enfoques y objetivos del problema, como parte inicial del esfuerzo.

b) Evalúa los objetivos y enfoques.

c) Comprende claramente la naturaleza del problema y los principios que auguran la solución del mismo.

d) Permanece abierto a cambiar de enfoque cuando surgen dificultades o cuando descubre nuevas posibilidades para afrontar el problema.

e) Cambia el problema. Rara vez las personas resuelven precisamente el problema tal y como se plantea inicialmente. La persona creativa sabe aprovechar este hecho.

f) No limita sus objetivos a los que convencionalmente se consideran creativos, como puede ser la obra de arte o la de un científico reconocido. Puede idear algo que represente un nuevo patrón de conducta o una nueva idea y convertirla en un objetivo.

3. La creatividad se basa más en la movilidad que en fluidez. Cuando surgen dificultades las personas creativas tienden a:

a) Hacer el problema más abstracto, más concreto, más general o más específico.

b) Trabajar al revés. Se imaginan que ya tienen la solución y se preguntan cómo puede ser que este resultado genere tal solución.

c) Depender de la observación. Detectan problemas y oportunidades mientras trabajan con los objetivos o en el marco de los contextos.

d) Imaginar diferentes funciones. Se ven como espectadores más que como ejecutores, como usuarios más que como inventores e inclusive más como cosas que como personas.

e) Usar metáforas y analogías para establecer relaciones entre situaciones similares o remotas.

4. La creatividad opera más allá de las fronteras del pensamiento. La persona creativa:

a) Mantiene principios de trabajo muy altos.

b) Acepta el riesgo de fracasar como parte del proceso, aprende a verlo como normal e inclusive como un reto interesante.

c) Utiliza ayudas externas para enfrentarse a la confusión y la complejidad.

5. La creatividad depende de pensar más en términos de proyectos que en problemas aislados.

La persona creativa:

a) Compromete gran parte de su tiempo y esfuerzo.

b) Desarrolla productos intermedios mientras se dirige a los resultados finales. Tiende a

desarrollar y evaluar estos productos intermedios con el mismo cuidado que el producto final.

c) Usa libertad intrínseca para utilizar un proyecto más que trabajar en problemas aislados.

6. La creatividad depende de ser objetivo y subjetivo. La persona creativa:

a) Considera diferentes puntos de vista.

b) Deja a un lado productos intermedios y regresa a ellos más para evaluarlos desde una perspectiva más amplia.

c) Busca la crítica inteligente, considera cuidadosamente su aporte y decide si está o no de acuerdo y lo que puede aprender de ésta.

Como se ha mencionado anteriormente al hablar acerca de la creatividad, con frecuencia se habla de personas creativas y se hace referencia a inventores con ideas fuera de lo común. La creatividad tiene relación con la generación de productos, independientemente del uso que éstos puedan tener.

Los productos que puede generar una persona creativa son los siguientes:

- * Productos diferentes a los convencionales.
- * Obras de arte, música, pintura, etc.
- * Productos para uso cotidiano, la recreación, etc.
- * Productos que sólo interesan a quienes los inventan.
- * Productos para la salud, la medicina, la seguridad.
- * Aportaciones a la ciencia, nuevas teorías, conocimientos, etc.

Aportaciones para el desarrollo tecnológico, inventos de máquinas, aparatos, materiales, procedimientos.

Al mencionar todos estos tipos de productos se puede conocer la gran variedad de formas y manifestaciones de la creatividad.

La creatividad es un componente esencial del pensamiento, por lo que es importante el desarrollar el potencial de pensadores. Es necesario por lo tanto conocer cuáles y cuántos son los tipos de pensamiento humano:

- * Pensamiento Lógico
- * Pensamiento estratégico
- * Pensamiento analógico
- * Pensamiento basado en procesos.

Todos estos tipos de pensamiento permiten enfocar problemas, afrontar situaciones complejas, tomar decisiones, etc. Además permiten usar el lenguaje, es decir, expresar ideas y comunicación con más precisión y coherencia.

Tipos de pensamiento según Guilford. (40)

Para Guilford existen dos tipos de pensamiento: el convergente y divergente.

CONVERGENTE

Consiste en organizar los estímulos en clases, significa pensar para generar una respuesta única a un problema, sin importar que ésta sea de razonamiento, memorización, etc.

DIVERGENTE

Consiste en extraer significados de los estímulos, pensar en muchas respuestas posibles para un problema, es básico para desarrollar la creatividad. Tiene cuatro características:

1. FLUIDEZ : Producción de muchas ideas o soluciones de un problema específico
2. FLEXIBILIDAD : Generar opciones, aceptar las ideas de otros, seleccionar ideas para resolver un problema a partir de un conjunto de posibilidades, cambiar enfoques o puntos de vista.
3. ORIGINALIDAD : Encontrar soluciones únicas y novedosas a problemas.
4. ELABORACION : Percibir deficiencias, redefinir ideas, incluir muchos detalles.

TIPOS DE PENSAMIENTO SEGÚN DE BONO

	Natural
Lineal	Lógico
	Matemático
PENSAMIENTO	
	Latera

1.PENSAMIENTO LINEAL Es secuencial, es decir, el orden de las ideas está determinado por la cadena de razonamiento que se establece. Cada paso debe justificarse y no es posible incluir ideas equivocadas. El proceso es analítico y se divide en tres tipos:

a) NATURAL: es primitivo, tiende a ser dominado por necesidades internas o por impulsos; es emocional, usa imágenes concretas y corresponde al pensamiento que el hombre realiza de manera espontánea, sin capacitación ni técnicas.

b) LOGICO: es secuencial se basa en mecanismos selectivos, se presenta en cadenas y su uso implica capacitación.

c) MATEMATICO: se ejecuta con símbolos y reglas, utiliza canales preestablecidos.

2. PENSAMIENTO LATERAL La información se organiza de manera no convencional y genera arreglos que infringen lo establecido. Pueden ocurrir por saltos; considera ideas intermedias, falsas, irrelevantes o irreales; permite explorar, buscar rutas desconocidas, genera ruptura de patrones convencionales de pensamiento y estimula la creatividad. Se activa mediante el uso de herramientas y técnicas especiales. Puede practicarse. (41)

Estos tipos de pensamiento se pueden desarrollar mediante la estimulación sistemática. Para De Bono el desarrollo de la creatividad tiene relación directa con el pensamiento lateral y considera que la mente tiende a operar mediante patrones rígidos de pensamiento, algo así como cadenas que mientras más se usan más inflexibles se hacen.

A través del uso del pensamiento lateral se pueden mejorar las siguientes características de la creatividad:

(41) *ibid* p.15

- La flexibilidad y la apertura
- La generación de ideas fuera de lo común y la creación de nuevos arreglos.
- El uso de la mayor cantidad de información
- La liberación de la mente de ideas fijas, prejuicios, vicios y convencionalismos que limitan la creatividad.

Al hablar de creatividad es necesario referirse al acto creativo así como su origen:

- En algunos casos surge de manera espontánea, pero en otros es el resultado de esfuerzo, estudio y dedicación. Hay personas creativas que de manera espontánea tienen organización mental propia y otras son desordenadas y no pueden aprovechar su potencial.

Lo anteriormente dicho equivale a aceptar que hay creatividad y organización espontánea y también creatividad que es consecuencia de la profundización en el estudio de un campo específico y de la capacitación en ciertos procesos mentales que ayudan a la persona a mejorar sus productos y a perfeccionar sus técnicas.

Por lo que el proceso creativo requiere del pensamiento convergente (Guildford) o el pensamiento lateral (De Bono), lo cual permite tener fluidez, flexibilidad, originalidad en la elaboración de manera no convencional de ideas nuevas permitiendo la exploración e iniciativa.

El Acto creativo, pues, se manifiesta de dos formas:

1. Espontáneo y de inspiración: la producción ocurre de manera natural y es propia de personas especiales que tienen el don de generar ideas originales o de usar sus ideas tradicionales de forma diferente.

2. Planificado: la persona creativa se prepara para generar productos originales útiles a la sociedad, es decir, que profundiza en el estudio de un campo determinado y desarrolla habilidades para pensar, de manera creativa, en ese campo. Denominada también creatividad tecnológica.

Hay quienes afirman que la creatividad espontánea tiene un componente que es el resultado de experiencias acumuladas de manera inconsciente, que en un momento dado afloran y se manifiestan como productos creativos, por lo que deducen que se puede estimular la mente de la persona para que internalice patrones especiales de pensamiento que luego actúan como activadores de esa creatividad para que surja como un acto repentino.

Los activadores producen efectos, tales como, conexiones de pensamiento existentes que contribuyen a formar nuevos patrones, entonces lo que debe ocurrir es que con la práctica aumenta la probabilidad de que se generen, entre todas las ideas, algunas originales.

Si realmente esto ocurre con la creatividad espontánea, es necesario crear un ambiente propicio para que se generen ideas nuevas o para que ciertos patrones de pensamiento ya existentes se reorganicen y produzcan nuevos arreglos.

En cuanto a la creatividad tecnológica, se puede obtener por medio de la práctica, es decir, las personas pueden aprender a ser creativas.

Por lo tanto, ambas formas de creatividad pueden estimularse con actividades o técnicas específicas que permitan a la persona desenvolverse y desarrollar sus potencialidades innatas, según el trabajo a realizar, de aquí la importancia de fomentar de una manera directa la creatividad.

II.2.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS CREATIVAS

1. ASPECTOS PERSONALES:

- Alto nivel de curiosidad
- Interés y pensamiento reflexivo
- Sentido poco usual del humor
- Alto nivel de tolerancia para la ambigüedad y necesidad de aventura
- Autosuficiencia y autoconfianza
- Flexibilidad para aceptar cambios y transformaciones

2. HABILIDADES PARA RESOLVER PROBLEMAS

- Percibir problemas y lagunas de información
- Formular y verificar hipótesis
- Obtener y comunicar resultados.
- Percibir situaciones de manera diferente
- Cambiar enfoques
- Dividir un todo en sus partes
- Descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos de un conjunto
- Utilizar con eficacia el mayor número de elementos al comunicar un resultado o elaborar un proyecto.

3. GENERAR Y EVALUAR PRODUCTOS (Búsqueda de oportunidades)

- Persigue ideas generales y de gran alcance
- Piensa en lo práctico y elegante a la vez
- Atiende a propósitos y resultados
- Considera alternativas
- Evalúa enfoques, procesos y problemas

- Va al centro del problema
- Comprende la naturaleza del problema
- Se muestra dispuesto a cambiar enfoques, a redefinir el problema
- Genera patrones originales de conducta
- Muestra movilidad y fluidez
- Va a los extremos y piensa en situaciones intermedias de todo tipo
- Acepta riesgos y fracasos
- Es objetiva a la vez que subjetiva
- Usa ayudas externas.

Por lo tanto es necesario tomar en cuenta en cualquier persona: su aspecto personal, su habilidad para resolver problemas así como generar y evaluar productos si lo que se pretende es fomentar y motivar en el aspecto creativo.

II.2.1.1 RELACIÓN ENTRE LA CREATIVIDAD Y EL DESARROLLO

Se han realizado diferentes investigaciones y estudios sobre el desarrollo de la creatividad a través de la evolución de las emociones, de los intereses lúdicos y sociales de los individuos.

El desarrollo es un proceso continuo y dinámico que comprende a la personalidad en la totalidad de sus actividades; por lo tanto la creatividad está ligada naturalmente a las características psicológicas de todas las etapas evolutivas.

La creatividad puede ser desarrollada, una persona puede ser creadora en el manejo de diferentes clases de materias o informaciones procedentes tanto de las ciencias

como de las artes en donde un punto importante sería el localizar o descubrir el potencial innato de la persona, es decir, su facilidad o habilidad para realizar una actividad específica, desarrollándola al máximo para dar inicio a su creatividad.

Galton, en 1969, ya se interesaba por el estudio de los genios; llevo a cabo varios estudios psicométricos buscando distinguir las condiciones que facilitan o bloquean conductas creativas, y determinar las necesidades, intereses y actitudes que hacen que el individuo produzca más en el campo de la creatividad, determinando que es posible desarrollar la creatividad, pero que es necesario que la persona tenga características específicas en determinada área.

II.2.1.2 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Se podría considerar el desarrollo de la creatividad a través de la capacidad para resolver problemas y de la sensibilidad respecto de ellos, de la fluidez tanto ideativa y asociativa como expresiva, de la flexibilidad, espontaneidad de adaptación y originalidad.

Una educación creativa debe favorecer el desarrollo del potencial creativo en todas las disciplinas y asuntos valorando el pensamiento productivo, ya que la creatividad estará presente en variadas situaciones y en diversos asuntos.

El desarrollo de la creatividad dependerá del cambio de actitudes, ya que la creatividad es una potencialidad que presenta diferentes cualidades, de esta manera, enseñar para la creatividad presupone inicialmente promover no sólo actividades creadoras, sino sobre todo actitudes creadoras. De acuerdo con ello se ha de desarrollar:

a) La originalidad: mucho de lo que se considera creativo en la vida humana consiste en el redescubrimiento de lo que otros descubrieron antes; de ahí el respeto por las obras originales. Si por un lado se ejercita el pensamiento lógico y racional, por otro se deberá favorecer la fluidez y la libertad, para así despertar las fuentes del subconsciente creador.

b) La apreciación de lo nuevo: es necesario hacer un análisis de lo que existe en las lagunas que tiene el conocimiento, puesto que éste es creado por el mismo hombre.

c) La inventiva: se puede desarrollar alentando la expresión espontánea, el hallazgo de soluciones, la invención de historias y emplear ideas que estimulen la imaginación.

d) La curiosidad y la investigación: se desarrolla partiendo de la sensibilidad del alumno ante los problemas, de la receptividad respecto de las ideas nuevas, estimulando la intuición, fundamentando un aprendizaje creador.

e) La autodirección: el alumno deberá aprender por iniciativa propia, teniendo en cuenta que hay una herencia cultural que se ha de dominar y que es necesario intentar una serie de enfoques sobre distintos temas.

f) La percepción de la realidad: su desarrollo tiene por finalidad hacer que el alumno, consciente del mundo que lo rodea, cultive los sentidos y desarrolle la sensibilidad.

Ser creativo en un sentido más profundo, es realizarse como persona, partiendo de una apertura hacia la experiencia y permitiendo que la vida hable directamente. Una apertura hacia la experiencia significa aprender a sacar provecho de sus experiencias inmediatas, sin dejar que con el tiempo esas adquisiciones sean destruidas por respuestas estereotipadas.

Es necesario desarrollar una pedagogía de divergencia, llevando al individuo a realizar descubrimientos por sí mismo, la espontaneidad del niño debe evolucionar en un sentido creador. Sería conveniente incrementar un tipo de enseñanza que combine el esfuerzo de pensar con el de aprender, buscando volver al alumno sensible a los estímulos ambientales pues al estimular el manejo de objetos e ideas se incentiva el desarrollo de las propias ideas y el descubrimiento de otras, así como la evaluación del pensamiento productivo.

Es indispensable crear necesidades para el pensamiento creativo, alentarlos hasta el fin, desarrollar la crítica constructiva y la adquisición del conocimiento en diferentes campos.

Osborn señala la necesidad de la simplificación didáctica de las funciones mentales, destacando la importancia de :

- * la absorción: habilidad para adquirir y asimilar conocimientos.
- * La retención: capacidad para retener y recordar conocimientos.
- * El juicio: habilidad para pensar y evaluar lógicamente.
- * La imaginación: habilidad para pensar creativamente.

La motivación es básicamente uno de los factores determinantes de la conducta humana, de allí su importancia en el campo de la creatividad. Lo que se observa generalmente en la conducta creadora es que la apetencia de originalidad y de innovación, junto con la de la calidad del producto, cuando son muy fuertes, llevan al individuo a activarse internamente hasta conseguir el producto que ideó.

El individuo creador se caracteriza por la persistencia de sus motivaciones y por la intensidad de los motivos que lo llevan a superar los obstáculos y a vencer las barreras que se le oponen.

La creatividad desempeña un importante papel en el proceso de ajuste y de adaptación del individuo al medio, dado que la personalidad creadora tiene más facilidad para resolver dificultades surgidas en su comunicación con otros hasta llegar al verdadero encuentro consigo misma y con los demás.

Los incentivos culturales y sociales benefician la creatividad en la medida en que alientan la apertura hacia la experiencia y hacia el cambio, ya que la creatividad depende de la relación entre el individuo y el medio.

11.3 EL ARTE COMO MEDIO EDUCATIVO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

11.3.1 CARACTERÍSTICA CREADORA DEL PROCESO EDUCATIVO

Al hablar del proceso educativo, los objetivos de aprendizaje por medio del descubrimiento, lleva a un mejor enriquecimiento de la personalidad, así como en la mayor participación en los procesos de la adquisición de conocimientos y de la estructuración de actitudes.

Una educación con sentido creador debe proponer no sólo la coordinación de los diferentes modos de percibir y sentir entre sí y con el medio, sino también a la expresión de los sentimientos de forma que se logre la comunicación con los demás. De este modo el proceso creador lógicamente dependerá, de un modo directo, de los medios que lo posibiliten, de las experiencias adquiridas.

Partiendo del principio de que el proceso educativo tiene el objetivo de desarrollar las potencialidades del individuo deberán usarse recursos que favorezcan no sólo la adquisición de conocimientos, sino la expansión y la afirmación de la personalidad del educando, así la capacidad creadora de los individuos podrá ser desarrollada y canalizada hacia diferentes actividades que contribuyan a la realización personal.

Es importante proporcionar un ambiente que induzca a los educandos a exteriorizar el rico y animado mundo de imágenes que forma su mente, la llamada libre expresión. Piaget demostró que por la libre expresión el niño consigue apoderarse de su yo, incluyendo lo que siente y lo que piensa, por sus manifestaciones espontáneas el niño se sitúa en el mundo que se le ofrece y representa la realidad a través de sus vivencias.

Para educar al hombre, condicionando en él actitudes creadoras, es necesario que se comience por la infancia. La formación integral de la personalidad del educando será incompleta siempre que se relegue a un segundo plano **la expresión creadora**, por lo tanto es necesario que la escuela esté provista ideológica y materialmente para proporcionar técnicas, medios y ambientes de libertad, para que puedan desarrollar su capacidad expresiva, constructiva y creadora. Así por ejemplo, la enseñanza del arte no debería ser una materia más o extra, sino un proceso de enseñanza que se extendiera a los demás campos, a los que podría unificar: animaría tanto a la historia como a la geometría y transformaría cada materia en una actividad espontánea, en un juego creador. El niño aprendería a observar y organizar formas y movimientos y a desarrollar aptitudes específicas, descubriendo su realidad y la del mundo en que vive.

Destacar la importancia de la creatividad en la educación implica promover sobre todo actitudes creadoras, dinamizando las potencialidades individuales, favoreciendo la originalidad, la apreciación de lo nuevo, la inventiva, la expresión individual, la curiosidad y

sensibilidad respecto de los problemas, la receptividad respecto de las ideas nuevas, la percepción y la autodirección.

En general, la posibilidad de incrementar la creatividad en el proceso educativo conduciría a los educadores y a los educandos a una renovación de la mentalidad pedagógica. Tom Hudson afirma " A través de la educación debemos liberar a los individuos de los aspectos inhibidores de la tecnología formal, liberando la mente, abriendo la inteligencia para una adaptación a través de respuestas instantáneas y procesos que conjuguen simultáneamente pensamiento y acción, los cuales incluirían respuestas intuitivas"(42) .

El desarrollo y el cultivo de las aptitudes del hombre debe ser el producto de un desarrollo mental creador, sobre todo con respecto a la calidad.

Por lo tanto es necesario introducir en la educación la perspectiva creadora, tanto en la innovación de las formas de enseñanza de los sistemas educativos como de las técnicas de aprendizaje. Es de vital importancia para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional que un maestro no interfiera nunca en el libre uso de los medio artísticos del niño. El proceso creativo surge en el trabajo con todos estos medios.

Los educadores deberían ocuparse del proceso creativo, conforme crecen los niños, los maestros sensibles y hábiles serán capaces de enseñarles técnicas, teniendo la oportunidad de descubrir cuánta diversión hay en trabajar libremente con los materiales.

(42) MARIN, Ricardo. La Creatividad p.1.

II. 3.2 EL SIGNIFICADO DEL ARTE EN LA EDUCACIÓN

Para comenzar se debe aclarar que la educación es responsable de las actitudes, acciones y realizaciones científicas, si se lleva una vida rica, es porque la educación ha ayudado a la sensibilización para apreciarla.

En el sistema actual de educación se encuentra que casi todo está orientado, todavía, hacia el aprendizaje, lo que en muchos casos significa nada más que la adquisición de conocimientos, por lo que si éste no es utilizado por una mente libre no será fructífero para el individuo ni útil para la sociedad.

La educación unilateral que se lleva en nuestro país, al dar mayor importancia a los conocimientos, ha descuidado aquellas características del crecimiento que son las responsables del desenvolvimiento de la sensibilidad del individuo. Por lo que en un sistema de educación bien equilibrado en el que se dé importancia al desarrollo "total" del individuo, su forma de pensar, sus sentimientos y su capacidad perceptiva deben ser desarrolladas en forma análoga, permitiendo así que las posibilidades de creación de cada educando puedan desenvolverse.

La introducción de la educación artística en los primeros años de la infancia podría ser la causa de las diferencias visibles entre un hombre con capacidad creadora propia y otro que, a pesar de cuanto haya sido capaz de aprender, no sepa aplicar sus conocimientos, carezca de recursos e iniciativa propia y tenga dificultades en sus relaciones con el medio en que actúe. Puesto que el percibir, el pensar y el sentir se hallan igualmente representados en todo el proceso creador, la actividad artística podría muy bien ser el elemento necesario de equilibrio que actúe sobre el intelecto y las emociones infantiles.

Al estimular la capacidad creadora el educador deberá tomar en cuenta tres factores fundamentales en el educando:

- 1) La propia personalidad del individuo, de la que son parte importante el poder creador, su grado de sensibilidad y la flexibilidad de sus relaciones con el medio.
- 2) La habilidad para situarse a sí mismo en el lugar de los demás.
- 3) La comprensión y el conocimiento de las necesidades de aquellos a quienes enseña.

Sin embargo la situación propia que caracteriza cada enseñanza, así como las necesidades infantiles, deberán ser siempre los factores decisivos en la elección del método a utilizar, puesto que lo que importa no es el producto final del esfuerzo infantil sino el proceso mismo de creación.

11.3.2.1 EFECTO DEL PROCESO DE CREACIÓN

Experimentos recientes, realizados con el fin de determinar cuáles son los elementos responsables de la facultad general creativa de cada individuo, han revelado que los procesos puestos en juego en la creación artística estimulan la facultad creadora.

Este hecho tan importante muestra la importancia que la educación artística tiene en una sociedad democrática. Aquí es donde difieren claramente la filosofía de la educación por el Arte, del aprendizaje de las bellas artes.

* En la educación por el arte, el interés se encuentra en el efecto que el proceso del acto de la creación tiene sobre el individuo y busca la sensibilidad que se deriva de las experiencias estéticas.

* En el caso de las bellas artes, se asigna la mayor importancia a la calidad estética del producto del esfuerzo.

Por lo tanto, mientras más aumente la capacidad creadora individual y la sensibilidad referida a sus propias experiencias, así como la habilidad creciente para integrarlas, en mayor cantidad mejorará el valor estético del producto.

Debe destacarse, sin embargo, que en la educación artística el arte es utilizado nada más que como un medio y no como un fin en sí mismo. El propósito de la educación por el arte es usar el proceso de creación para conseguir que los individuos sean cada vez más creadores, no importando en que campo se aplique esa capacidad.

II.4 LA SOCIEDAD ANTE EL ARTE

La sociedad actual, dinámica y tecnológica, requiere un constante cambio en el sistema educativo: es necesario preparar al hombre para este tipo de sociedad, de modo que su integración a ella sea efectiva y suponga el aporte de una conciencia original y una fuente de innovación, todo ello como producto de un desarrollo mental creador, que sea capaz de incorporar la máquina como un instrumento para desarrollar esas potencialidades. La educación sólo asegura la verdadera formación del individuo cuando se apoya en su necesidad básica de crear; por lo tanto se debe proporcionar a todos la posibilidad de desarrollar la creatividad.

Toda sociedad humana en cualquier época o lugar y en cualquier período de su desarrollo cultural, tendrá el mismo promedio de espíritus creadores en potencia.

Si se quiere comprender una época y sus características se tendrá que observar sus realizaciones culturales, sociales, científicas, así como sus manifestaciones artísticas. Si se desea comprender en su totalidad una obra de arte se tendrá que considerar el momento en que fue creada, las circunstancias que determinaron su estilo y su forma artística y también las fuerzas individuales que llevaron al artista a su forma de expresión. Este efecto recíproco e intercambiable entre el período histórico y medio cultural, social, político y religioso, así como las expresiones artísticas, ha sido siempre de la mayor significación para la comprensión de la época. La determinación de una cultura se realiza mediante la integración total de todos esos aspectos.

Si las futuras generaciones quisieran observar los efectos entre nuestra cultura contemporánea y la forma en que ésta se manifiesta, verían que se destruyen catedrales góticas entre rascacielos, evidentemente, de ésta manera se crea una discrepancia entre la enseñanza y los hechos. El dicho "aprender haciendo", también debe aplicarse a la enseñanza.

No se trata de una discusión de estilos o de actitudes estéticas, pues ambas cosas son expresiones de la época. Un medio que no mantenga relaciones con el período en que fue creado es lo mismo que un edificio sin cimientos, aplicado a la enseñanza consiste en que mientras se sigan manteniendo estilos educativos sin la menor significación para el espíritu actual, no constituye sino la adhesión a moldes carentes de sentido.

Este rompimiento entre arte y sociedad, entre educación y medio, representan una de las causas de los presentes sufrimientos humanos, ésta separación se manifiesta por una expresión artística, que debido a su carácter individualista ha perdido casi su significado como medio de comunicación. De aquí que dentro de una misma cultura se puede encontrar dos extremos: La tendencia hacia los moldes tradicionales y la inclinación individualista del arte contemporáneo.

II.4.1 SENTIDO DE LA CREATIVIDAD EN EL MUNDO CONTEMPORANEO

La vida actual adquiere sentido en los momentos creativos: el libro, el árbol, es decir en la expresión popular. Quizás el defecto fundamental de la sociedad contemporánea resida en las escasas oportunidades para la plena expresión personal, para el ejercicio de las capacidades creadoras, resulta cada día más difícil el sentirse responsable de una obra total, como le pasa aún al artesano, al escritor... Mezclar la innovación y el trabajo repetitivo en una organización compleja resulta extraño, sólo los que tienen probada capacidad y oportunidades excepcionales, pueden dedicarse a una tarea innovadora.

En una civilización técnica, impersonal, estimular la creatividad se está convirtiendo en una exigencia cultural y ética de primer orden.

Ante el futuro, como ante una página en blanco hay que poner en juego las capacidades inventivas.

Cuando el individuo y la sociedad siguen por rutas conocidas y aceptadas, el porvenir puede anticiparse con más tiempo y seguridad, pero en un mundo de cambio acelerado es más difícil prever lo que acontecerá.

Es por esto que los Organismos Internacionales están recogiendo e impulsando la dimensión creativa de la educación actual, subrayan el interés de la creatividad en una educación orientada hacia el futuro. Luis Echevarría, expresidente y embajador de México en la UNESCO mencionó en alguna ocasión " Vivimos en una época en que las palabras deben alcanzar un sentido pleno y riguroso a fin de reencontrar su poder **creador** y su capacidad de movilizar a los hombres" (43).

(43) *ibid*p.12

Y en la intervención final de Paolo Grassi, director de la colección de teatro de las ediciones Einaudi, dice así :

En la medida en que los grandes medios de comunicación se dilatan y se hacen más complejos, se masifican y pierden la capacidad creativa de la persona, y con sus exigencias, que son distintas de las de las masas. Las tecnoestructuras semejantes a la burocracia del estado se alimentan de ellas mismas, no respetan la creatividad, la fuerza a permanecer arrinconada en sus módulos, pero nosotros debemos proponer cambiar este concepto, servirnos del progreso técnico a fin de enriquecer verdaderamente al hombre, estimulando la creatividad en general o en particular la del grupo en la comunidad y la del individuo en el grupo. (44).

Por lo que , situar en el conjunto del pensamiento contemporáneo la creatividad, es contribuir a evitar sus excesos y a fundamentar su validez.

II.4.2 PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD

La creatividad como todo concepto nuevo está en riesgo permanente de perder su propia faz, de desvanecerse más allá de sus propios límites. Es importante , por tanto, hablar del freno a la innovación, las investigaciones realizadas por el profesor Paul Mort en la Universidad de Columbia (Nueva York) probaron que las prácticas educativas valiosas, tardan quince años para que las adopten el 3% de los sistemas escolares en E.E.U.U. y medio siglo para su completa difusión. El mundo no puede esperar tanto, el impulso renovador tiene que llegar antes y más lejos.

Se observa a pesar de la constante proclamación de la innovación, en el desarrollo actual de los países, que las escuelas son incapaces de reaccionar efectivamente al desafío que ésta representa.

(44) *ibid* p.137

Torrance realizó en Minnesota en 1960 una encuesta dirigida a los docentes de ciencias sociales, se les hizo elegir, de entre los objetivos que aparecían en las "operaciones" en la estructura del entendimiento de Guilford, su respectivo interés e influencia en el trabajo escolar y en las evaluaciones. El factor cognoscitivo aparecía el primero con el 70%, el pensamiento convergente con el 19%, la memoria con el 5%, el pensamiento crítico con el 4% y el pensamiento divergente, el creador, aparecía con un 2% muy escaso. Mientras que en otra interesante investigación realizada por Torrance en 1962, observó que la creatividad aumenta durante los tres primeros cursos escolares, pero después, decrece en pequeñas variaciones de manera que hasta el décimo curso no vuelve a alcanzar el nivel de tercero.

Se entiende entonces por enseñanza creativa la que se lleva a que cada cual aporte algo personal, valioso e innovador. Lo que importa es diseñar actividades que den ocasiones para que afloren aportaciones originales, por lo que no entrar en el campo del aprendizaje creativo las tareas rutinarias, las actividades creativas, pues, son las que incitan al pensamiento divergente, las que invitan a la expresión y realizaciones personales.

Son tareas abiertas, que en su multiplicidad de respuestas posibles, estimulan a que cada cual opte por el camino más adecuado a su capacidad, intereses y a las exigencias ambientales.

Por supuesto que las actividades convergentes tienen su valor en la enseñanza y también en la vida, sin embargo la realidad está ahí para ser conocida y reconocida, el futuro está en parte condicionado por el presente, pero reserva un espacio para una acción libre y creadora.

La literatura sobre educación para la creatividad ha sido abundante en la segunda mitad del siglo XX. Se han elaborado materiales y las correspondientes guías

didácticas para estimular la creatividad, sin embargo, a pesar de una aceptación generalizada del concepto de creatividad y de que los trabajos y realizaciones se multiplican parece que no acaba de incorporarse la corriente creativa dentro del sistema educativo.

Este problema es complejo, por lo que para contribuir a dicha tarea es necesario facilitar instrumentos que permitan diagnosticar la realidad dentro de las aulas desde el ángulo de la innovación, así como diseñar metas que lleven a ahondar más en este campo.

11.4.2.1 La eficacia de la educación para la creatividad

El hombre se realiza en y por su creación. Sus facultades creadoras se encuentran a un mismo tiempo entre las más susceptibles de ser cultivadas, las más capaces de desarrollo y de adelanto y las más vulnerables. La educación tiene el doble papel de cultivar la creatividad. El reconocimiento de sus más complejas tareas en estas materias hace una de las más fecundas conciencias de la psicopedagogía moderna.

Dichas tareas pueden enunciarse así:

- Preservar la originalidad y la ingenuidad creadora de cada sujeto son renunciar a insertarla en la vida real.

En la actualidad la técnica utilizada ha sido doble: cursos específicos de creatividad, y actividades cotidianas de clase con intención creativa, que juntas colaboran al despertar de la creatividad en el educando.

CAPÍTULO III

EL JUEGO

El juego es valioso para los niños porque ofrece una oportunidad de lograr dominio de su medio, es común a todas las culturas ya que es el alma de la infancia. En toda actividad lúdica, los niños construyen sobre la base de la experiencia real y expresan así sus sentimientos y emociones dentro de un mundo fantástico y divertido.

La palabra "juego" entra a formar parte del vocabulario del niño a una edad muy temprana, los miembros de su familia juegan con él actividades lúdicas relacionadas con la comida para estimular el apetito, para el automóvil, que ayudan a que los viajes largos resulten menos pesados para el niño inquieto y calman los nervios de los adultos.

El juego puede ser una experiencia física, pueden ser también ficticios, y en ellos el adulto y el niño fantasean mediante la actividad del juego. El juego es la manera en que todo niño investiga el mundo, experimenta todo lo que se encuentra a su alrededor, por lo general destacan el color, la forma, los conceptos cuantitativos, imitaciones de acciones, la audición de sonidos para diferenciarlos y producirlos, o la actividad física, otros en cambio favorecen la articulación del lenguaje, la agudeza visual, la identificación mediante el tacto, la vigilancia mental y la discriminación gustativa.

El juego es una actividad de autoexpresión con una rica inspiración en la capacidad imaginativa, promueve el desarrollo de habilidades sensoriomotrices, sociales, del lenguaje, pensamiento simbólico, así como un valor emocional, en donde el niño tiene la oportunidad de lograr dominio de su medio, con elementos novedosos (aspecto creativo) que pasan a ser parte importante del mismo.

Durante la niñez, deben desarrollarse todas las potencialidades del niño, es posible enseñar cuando existe un ambiente estimulante, dar valor a la variedad, mediante

acciones que requieran actividad, por lo que el juego educativo es considerado elemento terapéutico, ya que influye en el desarrollo y desenvolvimiento físico agudizando la experiencia sensorial.

El juego psicológicamente enriquece la fantasía y la creatividad, y colabora con la formación del carácter y sociabilización de los individuos, se adquiere el sentido de justicia, respeto. De aquí su importancia de fomentarlo en el niño.

III.1 EL JUEGO Y SUS TEORÍAS.

En el presente capítulo se analizará la importancia del juego así como sus principales teorías con el fin de verificar su eficacia dentro de toda educación. Se empezará por definir el concepto de juego para una mejor comprensión:

"JUEGO.- es la acción de jugar, diversión."(45)

El juego es valioso para los niños, ya que estima un mejor aprovechamiento del "aprendizaje de algo". El juego cumple una gran variedad de funciones en su vida, en un nivel muy simple, promueve el desarrollo de habilidades sensoriales, los niños se pasan horas en el perfeccionamiento de tales habilidades, aumentando el grado de dificultad para que la tarea sea un desafío cada vez mayor, la adquisición de destrezas físicas básicas constituye un aspecto central en el juego, sin embargo el desarrollo físico motor sólo representa una de las funciones que el juego cumple.

(45) GARCÍA-PELAYO, Ramón. Pequeño Larousse. p. 604

El juego fomenta también el desarrollo intelectual "Piaget (1962) sostiene que el juego imaginativo es una de las formas más puras de pensamiento simbólico a disposición del niño pequeño, y a su práctica permite al niño asimilar la realidad en términos de sus propios intereses y de su conocimiento previo del mundo"(46). El juego ofrece la oportunidad de adquirir información básica para un nuevo aprendizaje.

El juego realiza el desarrollo social, Smilansky habla de juego dramático y sociodramático, que diferencia entre sí sobre la base de la cantidad de niños aplicada en la actividad. El juego dramático implica imitación y puede jugarse en solitario, pero cuanto más avanzado es, el juego sociodramático trae aparejada la comunicación verbal y la interacción con dos o más personas, así como la representación imitativa de roles, la simulación en relación con objetos, acciones y situaciones, y la persistencia en el juego durante un tiempo."(47) El juego sociodramático estimula el desarrollo de la empatía y la consideración de los demás, a definir roles sociales así como el don social y aceptar que es la clave de una buena interacción de grupo.

El valor emocional del juego se define como un medio de expresión y como descarga afectiva. En el niño es fácil observar cómo se expresan sentimientos. Onwake, "menciona un valor adicional del juego, señala que el juego ofrece <alivio a las presiones para que se comporte de una manera no infantil>"(48). Tanto es lo que en nuestra sociedad se espera de los niños y tan intenso puede ser el aprendizaje formal dentro de la escuela, que el juego puede llegar a ser un contrapeso indispensable a las presiones sobre el niño para que se adapte a reglas de los adultos . El juego ofrece al niño la oportunidad de lograr un

(46) VARIOS, Actividades psicomotrices en la educación infantil. p. 40

(47) ibid. p. 41

(48) ibid. p. 43

dominio de su medio, cuando juega, él es el que manda, establece condiciones de las experiencias utilizando la imaginación y ejercita sus poderes de elección y decisión a medida que el juego progresa.

III.1.1 TEORÍAS SOBRE EL ORIGEN DEL JUEGO.

A continuación se expondrán algunas de las principales teorías referentes al juego:

1. TEORÍA DEL ENTRETENIMIENTO (Locke).

Es la más antigua: "El juego es un recreo que sirve para reparar el organismo y el espíritu fatigado".(49)

Esta teoría es insuficiente, porque los niños juegan desde el momento en que se levantan y éste es un momento en que no están fatigados.

2. TEORÍA DE LA ENERGÍA SUPERFLUA. (Spencer, Schiller).

"El niño posee un exceso de vida que no consume en sus actividades diarias y descarga energías en el juego".(50)

Es también incompleta, pues por el contrario se puede ver que los niños muy fatigados que caen dormidos sobre sus juguetes.

49918

(49) DE LA MORA, José. Psicología Educativap.47
(50) ibidem.

3. TEORÍA ATAÍCA (Stanley Hall).

" Los juegos son rudimentos de actividades pretéritas conforme a la ley biológica de Haeckel según la cual, la ontogénesis (desarrollo del individuo) es un resumen de la filogénesis (desarrollo de la especie)".(51)

Hall cree que el juego es un ejercicio necesario para la desaparición de funciones que se han hecho inútiles. Esta idea es interesante, pero no parece concordar con los hechos; no es evidente que un ejercicio, con el juego, pueda debilitar como consecuencia el aprendizaje, sino más bien refuerza las actividades que son su objetivo.

4. TEORÍA DEL EJERCICIO PREPARATORIO (Gross).

" El juego constituye una preparación para la vida de trabajo".(52)

Es incompleta, porque el tipo de juego está determinado por la necesidad del niño, por una parte, y por otra por el grado de desarrollo orgánico.

5. TEORÍA DEL EJERCICIO COMPLEMENTARIO (Lange).

" Las actividades del niño, del adulto y de todo ser viviente, reclaman un ejercicio integral. Como no lo reciben por parte de sus ocupaciones, tienen que buscar su complemento en el juego".(53)

(51) ibid. p.48

(52) ibidem.

(53) ibidem.

El juego no tiene por objeto complementar o perfeccionar al hombre desarrollando en él otras facultades que las que ya posee, sino solamente suministrar un alimento a aquéllas de entre estas facultades, a las cuales la vida de todos los días no se las ofrece.

6. TEORÍA CATÁRTICA (Carr).

“ El niño tiene ciertas tendencias, recuerdos de la humanidad prehistórica, que serían un estorbo en la organización social de hoy en todos ellos. Tiene que irse gastando en el juego que vuelve a los hombres capaces de convivencia social”.(54)

La idea de basarse sobre ciertas tendencias prehistóricas puede ser mantenida si se admite que las emociones son expulsadas temperamentalmente.

7. TEORÍA DE LA PSEUDO SATISFACCIÓN DE PODER (Adler).

“Afirma que el niño se siente un insignificante en la vida, y quiere manifestar su poder. Supone que no se le toma en cuenta y esto lo conduce al juego, donde es todo un soberano y donde su fantasía y actividad no tienen obstáculos”.(55)

Es inaplicable esta teoría ya que adopta una posición exclusivista, ya que la niñez tiene multitud de facetas en la que no sólo manifiesta su poder, sino lo que muchas veces ambiciona.

(54) ibidem.

(55) ibidem

Tras haber analizado las diversas teorías, se puede concluir que cada una de ellas tiene un mayor o menor grado de verdad, cada una recoge ciertos aspectos de la importantísima función que los juegos desempeñan en el ser maduro.

El juego se puede considerar como un recreo, donde el niño descarga sus energías, se prepara para la vida de trabajo, para la convivencia social, en donde su fantasía y actividad no tienen obstáculos.

III.1.2 LA EDAD DEL JUEGO

Todo niño debe dedicarse a los juegos que le corresponden a su edad, ya que las características propias de cada etapa constituyen una base para el desarrollo futuro de habilidades y actividades que cada niño podrá realizar.

Los juegos de acuerdo a su edad son los siguientes:

- * Desde los primeros meses de vida a una año: JUEGOS SENSORIALES: tales como, hacer ruido con cajitas, cajitas de música, silbatos, cometas, etc. Examinar colores, tocar objetos, etc.
- * De uno a cinco años: JUEGOS MOTORES: que consiste principalmente en el movimiento del propio cuerpo, gatear, trepar, nadar, correr, etc (Motricidad gruesa). Moviendo cuerpos extraños, como armar rompecabezas, mecanos, examinar objetos, arrojar pelotas, etc. (Motricidad fina).
- * De tres a 10 años: JUEGOS AFECTIVOS: Intervienen las emociones como en: el escondite, la gallina ciega, etc.; el miedo en : policías y ladrones, fantasmas, etc.; el sentido estético: la

música, la danza, el dibujo, etc. Debido a que en esta etapa se intensifican los sentimientos y reacciones, con sus necesidades y la manera de afrontarlos.

* A los 10 años: JUEGOS INTELECTUALES: interviene la razón, la imaginación creadora tales como: crucigramas, encontrar palabras, rompecabezas, etc.

* Desde los 12 años adquieren especial importancia los JUEGOS SOCIALES, la lucha (corporal y espiritual), el boxeo, la imitación (teatro), los deportes porque su desarrollo físico se acelera, y es una manera de mostrar sus atributos.

Lo lógico es que el niño juegue de acuerdo a su edad. La clasificación de los juegos debe ser con base en la adaptabilidad del niño y a sus preferencias de juego.

III. 2 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL.

El juego constituye de un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término "juego" designa una categoría genérica de conductas muy diversas. P.K. Smith (1983) " señala que el aspecto más singular del juego consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que un tipo de conducta particular"(56). Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica; esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica,

(56) VARIOS. Psicología Evolutiva y Educación Preescolar, p.211

que constituye una forma de adaptación a la realidad, ha chocado con la idea de que el juego equivale a «tiempo perdido», que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se debería reforzar, fomentar o enseñar..

Si se pretende entender al niño como una réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. Dentro de la Psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica con Pavlov, como en la más moderna con Skinner, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil. Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos, comparando el desarrollo en especies muy distintas. Han observado que son las de aparición filogenética tardía las que juegan más y durante más tiempo, por lo que cabría preguntarse que función cumplen estas actividades lúdicas en el curso de la evolución.

J.S. Bruner (1984)" relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante períodos muy prolongados de tiempo"(57). Esto hace referencia al hecho de que al tener aseguradas las necesidades básicas, por el cuidado que les prestan los adultos, las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no estén relacionadas con los fines biológicos (nutrición, defensa, reproducción, etc.) que tiene el comportamiento adulto.

Hariow entre otros, ha demostrado que no se trata de una conducta inútil, ya que su ausencia en la infancia puede tener un efecto dramático en el comportamiento del sujeto adulto.

(57) ibid. p. .213.

Una versión antropomórfica, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la relación entre trabajo como castigo de la humanidad. El juego por sí mismo es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc., por consiguiente si lo propio del adulto es trabajar, lo característico del niño debiera ser jugar.

Cualquiera que tenga un trato directo con niños " no se juega a cualquier cosa en cualquier edad"(58); cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

III.2.1 TIPOS DE JUEGOS.

Siguiendo la teoría de Piaget, se puede clasificar el juego en cuatro categorías:

- * Motor
- * Simbólico
- * De reglas
- * De construcción.

Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas corresponden a las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales, y al igual que éstas, los juegos de regla son los de aparición más tardía porque se "construyen" a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

(58) *ibid.* p. 214.

EL JUEGO MOTOR

Los niños pequeños antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante, con aquello que está "presente", golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo vuelvan a dar. Exploran cuanto tienen a su alrededor y cuando descubren algo que les resulta interesante, lo repiten hasta el aburrimiento, es decir, hasta que deje de resultarles interesante, y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprenden, por ejemplo, a abrir un cajón, repetirán la acción varias veces, para quien sabe el funcionamiento de un cajón resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces; para el niño pequeño la tiene, y repite ese conocimiento recién adquirido, hasta consolidarlo.

Ese carácter repetitivo del comportamiento lo adopta también el adulto, cuando interacciona con niños, se repite una "gracia" cuando se observa que les ha gustado, y si esa interacción tiene lugar con cierta frecuencia, los niños llegan a solicitarla con una sonrisa o con la mirada esos gestos y ruidos que constituyen los primeros "juegos sociales".

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone de un lenguaje y permite desarrollar habilidades sensoriomotrices, como parte fundamental de su crecimiento.

EL JUEGO SIMBÓLICO.

Existen gran variedad de juegos, sin embargo muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne más características sobresalientes, es el juego

de "pretender" situaciones y personajes "como si" estuvieran presentes. Fingir, ya sea que se haga solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un mundo nuevo de relacionarse con la realidad, de distorcionarla, de plegarla a sus deseos y de recrearla distinta en su imaginación.

Al jugar el niño "domina" esa realidad por la que se ve continuamente dominado. Los animales y los monstruos que le fascinan y asustan al mismo tiempo, se convierten en sumisas criaturas de su fantasía. Hay que tener en cuenta que, al dejar de ser bebé, las actividades de las personas que le cuidan también se modifican. Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban prohibidas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

La inagotable curiosidad que siente por la realidad, sólo la realiza en el tipo de juego de ficción. Los psicoanalistas han insistido, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes. Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos, gran parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños equivalen a lo que se ha llamado "en paralelo", en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle algún aspecto.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a Piaget a definir al juego simbólico como "egocéntrico", centrado en los propios intereses y deseos, mientras que

Garvey sostiene " que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que genera siempre un contexto social"(59). Sus análisis muestran que mientras los niños juegan y desde edad temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje.

Lo cierto es que este mundo imaginativo, se integra cada vez mejor la participación "real" de los otros compañeros. El material de estos juegos, es sin duda, un material social: tiendas, vaqueros, médicos, maestras, etc. Se exploran en ellos las relaciones entre los adultos y de éstos con los niños, al jugar se explican a sí mismos en qué consiste ser madre, cazador o maestra.

No se trata de una imitación de una persona en concreto, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia exageradas. Cuando existe discrepancia en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes, un simple palo se transforma en un caballo, una espada o en la puerta de una casa.

(59) *ibid.* p. 221.

Del mismo modo que para el niño pequeño lo importante no era el cajón sino abrirlo y cerrarlo, en los juegos de imaginación lo importante no son las cosas, los objetos, sino lo que se puede "hacer" con ellos.

JUEGOS DE REGLAS

El juego de reglas depende, en gran medida, del medio en que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a la escuela, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Existen marcadas diferencias entre el "lobo", que empiezan a practicar los preescolares y el "fútbol" a que juegan los mayores. En los pequeños, "ganar" sólo sirve para volver a empezar el juego para que el "lobo" se transforme en niño y la persecución corra a cargo de un nuevo jugador, mientras que los mayores "ganan o pierden de verdad", evalúan el resultado final de la competición entre ellos.

En todos los juegos de reglas es necesario aprender a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir unas reglas, que son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN.

Este tipo de juego está presente en cualquier edad, desde el primer año de la vida del niño existen actividades que se podría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan, los bloques de madera para hacer torres, etc. En la medida en que el niño crece

querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es un mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

Psicólogos de orientaciones tan distintas como son Piaget, Erikson o Bruner coinciden en señalar el componente lúdico que tiene todo trabajo creador, porque cuando se trabaja en algo que gusta, que moviliza los propios recursos, puede llegar a disfrutarse de un modo parecido a como los niños gozan el juego.

El juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de **hacer cosas**, de **imaginarlas** distintas a como son en realidad, de llegar a cambiarlas en **colaboración** con los demás, descubriendo en la **cooperación** el fundamento mismo de la vida social.

III.2.2. DIFERENCIAS EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS DE LAS NIÑAS Y DE LOS NIÑOS.

La mayor diferencia entre "juegos de niños" y "juegos de niñas" se produce precisamente en los juegos simbólicos colectivos. La mayoría de las niñas eligen temas como "las mamás", "las maestras" o "las peluqueras", en general roles sociales de los que tienen una experiencia directa.

Por el contrario los niños de las mismas edades prefieren jugar a "indios y vaqueros", a "Superman" o "Tarzan", las acciones de estos personajes tienen poco que ver, a primera vista, con las actividades de sus varones adultos contemporáneos.

Es evidente que en la elección del tema de juego está influyendo la identificación sexual de quienes participan en él. Independientemente del trabajo profesional de sus madres reales, de la participación del padre en el cuidado de los hijos y en las tareas domésticas, la mayoría de las niñas entienden el rol social de la mujer en torno a la casa y a algunas profesiones típicamente "femeninas".

Los niños al utilizar personajes fantásticos o de épocas y lugares remotos, quizá están expresando atributos de poder y de aventura que confieren específicamente al varón. En la sociedad urbana por lo general, el mundo laboral del padre está alejado del conocimiento y entorno real del niño.

III.3 EL PRINCIPIO DEL JUEGO

El juego "base existencial de la infancia", es un hecho de indiscutible realidad y trascendencia en la vida infantil. Que el juego sea, la forma de exteriorización infantil por excelencia obliga a que sea el único modo de conducta que puede acoger con toda plenitud la inmadurez del niño.

Se considera, pues, a la actividad lúdica como el medio más eficaz y generalizado en la consecución de las finalidades de la educación, como una actividad estructurada en la que entran aptitudes, hábitos o aprendizajes. Es preciso rechazar la idea, de que la falta de sujeción a normas fijas en una actividad cuya trama ofrezca variedad y libertad creadora signifique desorden. La actividad existente en el juego tiene siempre características formativas, y lo formativo está siempre en el juego de un modo particular.

El juego es el gran medio de la educación infantil, ya que si se transforman las actividades de enseñanza en juegos se está procediendo a la mejor adaptación de la acción educativa a las características de los niños.

La acción educativa consiste fundamentalmente en activar al sujeto para que desarrolle las propuestas de aprendizaje, en función del objetivo o la finalidad prevista. A través del juego por su extraordinaria versatilidad, flexibilidad, variedad etc. se puede facilitar la actividad del niño, reforzada además por la carga placentera y lúdica que el juego conlleva.

El juego implica el aprendizaje de normas que hay que cumplir, por lo que las llamadas rutinas, tan fundamentales en esta etapa, pueden integrarse fácilmente en modalidades de juegos.

Lo más importante es que con el juego el niño está activo, atento y trabajándolo, de una forma agradable y placentera la cual inhibe la fatiga y aumenta la imaginación y la motivación.

III.3.1 CONSECUENCIAS EDUCATIVAS DEL PRINCIPIO DEL JUEGO.

Las consecuencias educativas fundamentales de la actividad lúdica, se puede considerar en la triple dimensión: Intelectual, Afectiva y Social. Las cuales conforman la unidad de la persona.

Dimensión Intelectual.

El juego simbólico, en el que las cosas ya no se toman por lo que son en sí, sino como símbolos de trascendencia al mundo de las ideas, actúa como vehículo de transición de la sensación al pensamiento, de los esquemas sensoriomotores a la conceptualización; actúa " de conducto de la acción a la representación en la medida en que evoluciona en su forma inicial de ejercicio senso-motor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación"(60)

(60) VARIOS Pedagogía de la Educación p.74

(Piaget), en virtud de un estado intermedio en que sensibilidad y razón actúan juntos.

Ensayar, tantear, comprobar, volver a empezar en la reciprocidad del contacto con las cosas, propio de la actividad lúdica, es quizá el camino más eficaz en la toma de conciencia por el niño del mundo sensible, en la adquisición de saberes instrumentales y en la formación de hábitos del conocimiento precientífico.

El niño no puede pensar en abstracto como no sea partiendo de lo que ve, siente, toca, manipula y experimenta. Por el juego, el niño asimila el sentido de regularidad, de orden, de sistema..., de unas actividades, que vive con entera responsabilidad y satisfacción a través de la adhesión a la simetría, la simplicidad y la reiteración de las acciones.

Dimensión Afectiva.

El juego representativo, factor de motivación afectiva, ofrece grandes posibilidades para la educación de la afectividad. El psicoanálisis, desde su punto de vista, lo utiliza con fines terapéuticos por cuanto los deseos de los niños se reflejan en sus juegos preferidos: por el juego el niño traduce sobre un modelo simbólico sus fantasías, sus deseos y sus experiencias vividas.

El educador, a través del juego puede ir descubriendo y comprendiendo actitudes y comportamientos del niño; ayudarle a superar bloqueos psicológicos y dificultades de expresión, también a programar un currículum educativo en que los aspectos afectivos y creativos sean tan seriamente tenidos en cuenta como los intelectuales o cognoscitivos.

Dimensión Social.

La actividad lúdica-simbólica, es un medio eficaz para llevar a efecto la gradual

introducción del niño a la vida comunitaria, facilitando la interiorización de los modelos sociales y de los valores implícitos en ellos. Amplía así el juego su valor didáctico como una posibilidad de diálogo entre el niño y las personas que le rodean.

Es pues, la actividad lúdica un proceso de educación inserto en la vida propia, completo e indispensable, que otorga al niño facilidad, libertad, entusiasmo y gratificaciones satisfactorias en la transición del pensamiento concreto al abstracto, del instinto a la autonomía creadora y a la moralidad.

El juego es un excelente medio de comunicación y expresión para el niño y un óptimo recurso para entender el mundo, el dominio de sí mismo y la comprensión de los demás, lo que le permite avanzar en su integración social.

III.4. EL JUEGO COMO MEDIO PARA DESARROLLAR EL ASPECTO CREATIVO DE LA PERSONALIDAD INFANTIL.

El juego, que surge de dentro, es una actividad de autoexpresión con una rica inspiración en la capacidad imaginativa del niño. Este contiene elementos novedosos, por lo que el aspecto creativo es evidente, las oportunidades del juego libre van asociadas con la capacidad para resolver más fácilmente los problemas que se presenten en la vida diaria.

La libertad para experimentar creativamente conductas en el juego, proporciona una situación en la que las consecuencias de las propias acciones quedan minimizadas y son múltiples las oportunidades de probar combinaciones de comportamiento que jamás se intentarían en otras circunstancias. Smith señala "que el pensamiento divergente se caracteriza por la capacidad de producir más de una respuesta, y es evidente que el juego ofrece oportunidades para desarrollar modos alternativos de reaccionar ante situaciones similares".(61)

III. 4.1 PROBABLES FACTORES DE INDUCCIÓN AL JUEGO CREATIVO

Todo educador debe de estar preparado para el carácter del juego creativo, puesto que es posible organizar la inspiración antes de que ésta aparezca. Jugar solo no es suficiente, el educador debe afinar el conocimiento y enfocar el aprendizaje, para estimular el proceso del pensamiento que surge de la actividad lúdica. Los niños aprenden más fácilmente los conocimientos básicos dentro de la escuela si éstos, se combinan con actividades que fomenten el juego como parte vital del desarrollo del educando. Algunas de las formas en que el maestro puede inducir en el juego creativo son las siguientes:

(61) VARIOS, Pedagogía de la Educación p. 74

1. LOS EDUCADORES DEBEN EVITAR DOMINAR EL JUEGO.

Cada educador debe evitar dominar la experiencia lúdica y tratar, en cambio, de fomentar las capacidades de los niños para expresarse a su modo, ayudando así al niño a basar su juego en sus propias inspiraciones.

Lo básico es recordar que **el propósito no es dominar, sino estimular el juego**, realizando intervenciones en armonía con tal finalidad, entrando en él sólo cuando es necesario y retirándose siempre que sea posible.

2. LOS EDUCADORES DEBEN ESTIMULAR LA DIVERGENCIA DE IDEAS.

De la misma manera que en el pensamiento creativo, el educador debe tratar de permanecer abierto a la originalidad de ideas en el juego infantil y hacer todo lo posible para reforzar su producción de ideas imaginativas ofreciéndoles la satisfacción de ponerlas a prueba. Por esta razón, el uso de material no debe limitarse en exceso, mantenerse en un sitio fácilmente accesible, de tal modo que los niños puedan disponer de él al instante. Si a un niño se le permite explorar libremente el uso y las posibilidades de diversos materiales, será capaz de obtener experiencias satisfactorias, por lo que si se interfiere en cualquier parte de este proceso natural, puede distorsionarse y retrasar el momento en que el niño pueda disfrutar realmente la experiencia creativa con estos materiales.

3. LOS EDUCADORES DEBEN ASUMIR EL PAPEL DE ASISTENTE DEL NIÑO.

El fomento del juego creativo exige por parte de los educadores, una nueva habilidad: la capacidad de progresar con el juego infantil y prestarle apoyo a medida que se

desarrolla, esto no significa que jueguen con los niños todo el tiempo, por el contrario el educador con capacidad para originar un juego creativo es sensible a lo que puede ofrecer la actividad lúdica y se mantiene en disposición para ofrecer, llegado el caso, sugerencias que puedan sostenerlo y extenderlo. Esto le da una comprensión empática que lo capacita para ponerse al servicio de las necesidades del juego; es una habilidad que bien vale la pena cultivar, pues posibilita la percepción del juego infantil en términos de su intencionalidad.

Dar al niño el gobierno de la situación lúdica no sólo tiene el valor de fomentar su capacidad creadora, sino también la de fortalecer sus sentimientos de dominio. Cuando el educador se convierte en asistente y ayudante del niño y respeta su juicio, el niño se siente libre para determinar que es lo que ocurrirá seguidamente en su juego.

El niño podrá ejercer su capacidad de realizar elecciones y de tomar decisiones que sostiene la autonomía y la iniciativa son logros fundamentales de la infancia. El juego creativo presenta una de las mejores oportunidades disponibles para desarrollar esas virtudes.

4. ES FUNDAMENTAL UN RICO FONDO DE EXPERIENCIA DE LA VIDA REAL.

En el juego, los niños construyen sobre la base de la experiencia real. Cuanto más sólido y rico sea el fondo de experiencias que los niños acumulen, más variado será el juego.

Los viajes al campo, las vacaciones y las experiencias con mucha gente, así como las cosas de modo de experiencia directa de ciencia, libros y visitas, incrementarán la base de experiencia sobre la cual pueden construir su juego.

5. LA IMPORTANCIA DEL EQUIPO PARA FACILITAR EL JUEGO.

El educador debe de tener o comprar un equipo que estimule el uso de la

imaginación. El tipo de equipo que se use tiene una gran influencia en el juego. La investigación indica que los niños menores de 3 años se benefician del uso de soportes realistas cuando se dedican al juego de simulación, mientras que, cuando los niños maduran y aumentan su capacidad para representar la realidad mediante la imaginación, es preferible ofrecerle menos elementos realistas dentro del juego..

En el caso de las piezas grandes de equipo, pueden alzar la variedad si se presentan objetos que puedan utilizarse de muchas maneras y no sean francamente realistas como lo son: tablas, bloques, y escaleras por ejemplo, se prestan a cien posibilidades.

El educador debe seleccionar una amplia variedad de tipos básicos de equipo, debe variar con frecuencia el equipo ya que el cambio de accesorios en las áreas de juegos básicas, mantendrá fresca su vitalidad y su interés y los estimulará a jugar con **creatividad**.

6. LAS ZONAS DE JUEGO DEBEN SER SEGURAS Y ATRACTIVAS

La apariencia y presentación de las zonas de juego moverán a los niños a jugar allí, o bien se desalentarán. Estimula más el juego el que los materiales no se encuentren desordenados y en lugares poco funcionales, lo atractivo fomenta la atracción.

Todos los niños necesitan de mucha libertad, tiempo y una buena cantidad de materiales. **LIBERTAD** para pasar de una actividad a otra como él lo decida; **TIEMPO** sin interrupciones para construir una situación lúdica hasta un final satisfactorio y **MATERIALES SUFICIENTES** para construir un reto y procurar una sensación de suficiencia.

III.4.2 ACTIVIDADES ESPECÍFICAS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN EL JUEGO.

Existen diferentes y diversas actividades que ayudan a desarrollar el aspecto creativo en el niño como lo son:

1. JUEGO DRAMÁTICO CREATIVO "simple simulación"

El juego dramático creativo, como el disfrazarse o cuidar la casa, es normalmente de naturaleza social e imaginativa, y es posible exagerar su valor en tanto vehículo para la imaginación. No sólo ofrece muchas oportunidades para el surgimiento de ideas divergentes, sino que, esta actividad de simulación tiene otros beneficios adicionales, quienes utilizan el juego imaginativo son notablemente más felices, su verbalización es más rica, al mismo tiempo que disminuye la agresión física real. (juego simbólico)

Casi siempre implica más de un niño a la vez y un gran contenido de asignación y asunción de roles. Todas estas actividades desarrollan el uso del lenguaje, puesto que los niños tienen que discutir y describir entre ellos lo que ocurre. Los disfraces pueden realzar el juego, pero es más deseable contar con materiales no estructurados que puedan usarse de muchas maneras, pues eso contribuye a que los niños inventen y usen su imaginación.

2. BLOQUES.

Los bloques son materiales de juego clásico, intemporales, que han resistido el ir y venir de muchas ideologías y teorías de la educación en la infancia. Su gran variedad da cuenta de su atractivo, se prestan bien al logro rápido de grandes efectos, de donde la

construcción de estructuras de considerable altura y enormes dimensiones, contribuyen al sentimiento de fuerza y dominio del niño, además de proporcionarle oportunidades de creación. Proporcionan además facilidad para la comprensión de relaciones visuales-espaciales, en operaciones intelectuales básicas.

Los bloques fomentan el desarrollo del juego creativo, al ser inestructurados por naturaleza, se les puede utilizar para construir cualquier cosa que se adapte a la fantasía infantil. Los niños mayores gozan con la planificación por adelantado de tales estructuras, pero los más pequeños se contentarán con la experiencia de apilarlos y equilibrarlos y asignar a la construcción una función útil en un momento posterior del proceso constructivo.

3. JUEGO CON AGUA.

El juego con agua es una de las oportunidades de juego más libres y hermosas que se les pueden ofrecer a los niños. El juego con agua es absorbente y sedante; siempre que se le presente adecuadamente los niños pasarán largos ratos con él y saldrán renovados y relajados.

También es útil porque ofrece a los niños muchas ocasiones de trabajar los conflictos que derivan de las exigencias de la educación en el baño, alivia presiones y tensiones y estimula el juego social.

Actividades como verter y medir contribuyen al desarrollo de la coordinación ojo-mano, también adquieren los niños conceptos intelectuales relacionados con la estimulación de la cantidad.

4. BARRO Y ARENA.

Las cualidades de fantasía, no estructuración y confusión propias del barro y la

arena convierten a estos elementos en los materiales de **juego creativo** más populares. Ofrecen ricas experiencias sensoriales táctiles y también procuran alivio emocional: al chapotear con agua y arena o barro es relajante, y según algunos psicólogos, alivia de las tensiones que se originan en las exigencias de la educación de esfínteres de nuestra sociedad.

Estos materiales facilitan un considerable volumen de interacción social. Los mayores juegan imaginativa y cooperativamente entre sí, cavan túneles, construyen carreteras, transportan material.

El juego sirve para muchos fines útiles en la vida del niño. Procura ocasiones para una práctica intensa de las habilidades sensoriomotrices; la naturaleza simbólica del juego imaginativo fomenta el desarrollo intelectual y enriquece la comprensión de acontecimientos; el juego facilita la asunción de roles y desarrolla las habilidades sociales; suministra oportunidades de elaborar los problemas emocionales y le regala el alivio de actuar como niño y no como adulto; finalmente, brinda oportunidades de **creatividad** mediante el empleo de la imaginación y las capacidades de pensar de maneras divergentes.

Los educadores que desean fomentar los **aspectos creativos** del juego habrán de evitar dominarlo y estimularán a los niños a que pongan a prueba modos originales de usar los materiales. Comprarán, planificarán y dispondrán equipo de tal modo que se realce la **creatividad**. Los educadores que deseen fomentar la **creatividad en el juego** se limitarán al papel de asistentes de los niños, tratando de acompañar y apoyar el juego a medida que se desarrolla y de servir las necesidades infantiles de juego con lo mejor de sí mismos.

INSTRUMENTO

Universidad Panamericana
Escuela de Pedagogía

A continuación se te presentan una serie de preguntas relacionadas con el tema de la Creatividad. Contesta con la mayor sinceridad posible. De antemano te agradezco tú colaboración.

1. ¿Qué es para tí la Creatividad ?

2. Consideras importante contribuir al desarrollo de la creatividad en tus educandos.

SI

NO

¿ Por qué ? _____

3. Recibes alguna clase o taller, que te permita incluir la creatividad dentro del proceso educativo.

SI

NO

4. Consideras estar preparado para hacerlo.

SI

NO

¿ Por qué ? _____

5. Dentro de tu plan de estudios, existe un apartado específico para el desarrollo de la creatividad, en la educación del niño.

SI

NO

¿ Cúal es ? _____

6. Realizas actividades dentro y fuera del aula de clases, para el desarrollo de dicha área. Menciona 3.

SI

NO

7. Utilizas algún material didáctico como apoyo para incrementar la creatividad en el proceso educativo.

SI

NO

¿ Qué es ? _____.

8. Crees que la adquisición de un fichero con diversas actividades que ayuden a desarrollar el aspecto creativo del niño, te permita fomentar más fácilmente la creatividad en éstos.

SI

NO

¿ Por qué ? _____.

9. De acuerdo con tú experiencia, puedes mencionar alguna otra alternativa didáctica que permita y facilite el fomento de la creatividad.

“ La CREATIVIDAD alcanza todos los campos significativos de la vida del niño: las áreas de comunicación y de lenguaje, relación y convivencia con los demás, la libre expresión, la exploración del mundo y el enriquecimiento de su sensibilidad “

CAPÍTULO IV
DERIVACIÓN PRÁCTICA

' EL ARTE ES VALIOSO PORQUE ES UN MEDIO DE AUTOEXPRESIÓN, ES UN LENGUAJE PARA EXPRESAR SENTIMIENTOS, PARA SACAR TENSIONES O PARA EXPRESAR BIENESTAR"

La introducción de la educación artística en los primeros años de la infancia, constituye el percibir, pensar y sentir con iniciativa propia, en donde fomentar actividades que desarrollen la creatividad podrían ser muy bien el elemento necesario de equilibrio que actúe sobre el intelecto y las emociones infantiles.

IV. 1 OBJETIVO GENERAL

Proporcionar ideas prácticas de procedimientos y actividades educativas que estimulen la creatividad en el educando de manera objetiva, con el fin de facilitar la labor educativa.

IV. 1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Se le presentarán al niño, actividades concretas para fomentar el aspecto creativo, agrupadas en 5 principales categorías: barro, papel, estampados, dramatización y pintura., contenidas es un fichero educativo.
2. El fichero será de fácil manejo, al otorgar las instrucciones necesarias para realizar las actividades que contiene.
3. Se le presentará al educador de una manera clara y objetiva, las acciones positivas y negativas que deberá seguir en la estimulación del aspecto creativo, tomando en cuenta la individualidad de cada niño.

4. El material necesario para realizar las actividades se enlistará de manera ordenada, para facilitar su uso.

IV. 2. DESCRIPCIÓN FÍSICA

El fichero que se propone como alternativa educativa, es un elemento visualmente muy atractivo, ya que consta de seis lados perfectamente visibles que facilitan su uso.

Está diseñado de tal manera que por su colorido y por su aspecto hexágono es muy llamativo, despierta el interés por saber qué es y cómo se utiliza.

Consta de seis bases de ficheros, en los cuales se distribuyen los procedimientos y actividades creativas, divididos en categorías, tales como:

- * Barro
- * Papel
- * Estampados
- * Dramatización
- * Pintura.

El fichero está condicionado de tal manera que al constar de una base giratoria, permite estar al alcance de todos sus elementos, facilitando su uso.

IV.2.1 JUSTIFICACIÓN

La presente derivación práctica, se basó principalmente en el contexto bibliográfico, con el fin de proponer de acuerdo a una base sólida y objetiva la propuesta educativa aquí presentada, es decir, un fichero educativo.

Sin embargo, para recabar datos más reales, se elaboró un instrumento de apoyo, el cual se aplicó a cinco diferentes instituciones educativas, localizadas en la ciudad de Guadalajara, siendo todas ellas de un nivel socioeconómico alto, tales como: Colegio Los Altos, Instituto Alpes San Javier, Colegio Liceo del Valle, Colegio Torre Blanca y Colegio de la Vera-Cruz.

Se les presentó al personal docente de dichas instituciones una encuesta relacionada con el tema de la creatividad, en donde se preguntó: concepto de creatividad, la importancia de su desarrollo, si reciben algún taller o clase que les permita incluir la creatividad dentro del proceso educativo, que actividades realizan dentro y fuera del aula para fomentar la creatividad y la principal si les es práctico la adquisición de un fichero educativo que contenga actividades específicas para fomentar dicho aspecto.

Como resultado de este sondeo, se concluyó que el personal docente:

- * Tiene una idea más o menos clara en cuanto al concepto de creatividad.
- * En ninguna institución reciben cursos o clases especiales como capacitación en dicho aspecto.
- * Dentro del plan de estudios no existe ningún apartado específico para el desarrollo de la creatividad.
- * Realizan actividades creadas por ellos mismo para desarrollar dicha área, sin embargo no utilizan algún tipo de material didáctico como apoyo extra.
- * Todo el personal considera de gran ayuda la adquisición de un fichero con diversas actividades que ayuden a desarrollar el aspecto creativo del niño.

IV.3. CONTENIDO

1. Instrucciones:

* LO QUE SE DEBE HACER

- Comprender que cuando los niños dibujan manos enormes, construyen proporciones irreales o dejan a un lado elementos esenciales, es porque se concentran en lo que para ellos es esencial en ese momento. Su trabajo debe ser aceptado tal y como lo han hecho.

- Ayudar a los niños a tener confianza en su trabajo y a sentirse orgullosos de él. Acentuar la individualidad de cada creación.
- Respetar las distintas ideas que tienen los niños conforme usan los materiales.
- Exponer el trabajo artístico en su forma original al nivel de la vista de los niños.
- Decir a los niños por qué gusta su trabajo. Al comentar lo que se ve, ayuda a los niños a ser más conscientes de su trabajo.
- Proporcionar una amplia variedad de materiales para que cada niño pueda elegir. Recordar que la selección de sus propios materiales les da a los niños la oportunidad de desarrollar más adelante la imagen de sí mismos.
- Comprender que la coordinación de los niños y su desarrollo muscular surgirá como resultado de la creación de su trabajo artístico.
- Recordar que los niños necesitan continuidad. No se enfadarán si se les ofrece cada día la oportunidad de pintar, dibujar, construir, pegar y modelar. El crecimiento personal se da a través de experiencias repetidas con materiales abiertos.
- Recordar que para el niño, en el proceso de la creación todo es importante. Se puede ayudar a los padres a que comprendan esto, aprecien y acepten el trabajo del niño.

*** LO QUE NO SE DEBE HACER**

- No corregir o añadir nada al trabajo del niño.

- No comparar el trabajo de los niños ni mostrar preferencias. No dejar que su comentario sobre el trabajo de otros niños pase inadvertido: "Oh, eso es sólo un garabato". Se puede responder: "Ese es el dibujo de Juan" o "Esa es su idea".

- No colgar ni exponer el trabajo de los niños muy alto. No desechar su trabajo sin consultar con ellos.

- No preguntar al niño ¿Qué es eso?, ni siquiera intentar adivinarlo, esto es tomar conciencia de su individualidad. Es seguro que no puede repetir lo que ha hecho un adulto, el modelo será decir: "Sé que no puedes realizarlo igual, pero si eres capaz de hacerlo muy bien".

- No elegir por los niños.

- No ofrecer libros para colorear o modelos precortados

- No pensar que pintar figuras de un cuaderno para iluminar, sobre líneas que usted ha trazado beneficiará la coordinación del niño.

- No ofrecer un material artístico especial una vez a la semana.

- No creer que el producto final deberá parecerse a algo específico.

*** MATERIAL**

- Papel para dibujo

- Crayones grandes

- Tijeras (incluir pares para zurdos)

- Varios tamaños de papel de colores

- Pegamento blanco y engrudo
- Perforadora
- Papel periódico
- Cinta adhesiva
- Pañuelos desechables
- Celofán
- Pinceles
- Pintura al temple, secas o preparadas.
- Engrapadoras
- Pinturas que se pueden usar con los dedos (agua)
- Arcilla
- Papel para muros
- Madera y herramientas para carpintería (clavos, desarmador, martillo, serrucho, trozos de madera)
- Tizas o gises de colores
- Marcadores para fieltro
- Lápices
- Agujas de ojo grande sin punta.
- Hilo
- Estopa
- Malla para bordar
- Telas
- Listones, flecos, piel, etc.
- Retazos de papel para fantasía, para envoltura, etc.
- Cartón corrugado y cartón de camisas
- Botones, cuentas y collares rotos.
- Plumones

- Plumas, pajas, alambre y mantelitos individuales
- Encaje, servilletas de papel
- Semillas
- Hojas
- Bellotas
- Flores secas
- Cortezas
- Conchas
- Cáscaras de huevo
- Cajas de cartón de todos tamaños
- Bolsas de papel
- Envases de helado
- Carretes y palitos de paleta
- Latas
- Rollos de papel higiénico
- Aserrín
- Tapas de botellas y jarra
- Platos de papel y de aluminio
- Filtro para tableros
- Pinzas para ropa
- Papel de lija
- Papel de china y crepé de colores
- Colorantes vegetales
- Materiales para imprimir objetos (esponjas, jabones, gomas, etc.)
- Clips

2. Actividades:

PAPEL

* Rompecabezas

Material:

1. Un poster o una fotografía de revista
2. Cemento ahulado
3. Cartón delgado
4. Tijeras
5. Mica autoadhesiva

Recorta el cartoncillo del mismo tamaño de la fotografía o el poster. Extiende el pegamento por la parte de atrás de la fotografía y pégala al cartoncillo. Deja secar. Da vuelta al cartón y utiliza un lápiz para dibujar líneas curvas por toda la superficie, cuida no hacer formas muy pequeñas porque será difícil recortárlas. Cubre la fotografía con una mica autoadhesiva, Corta a lo largo de las líneas para fabricar las piezas del rompezabezas.

* Marionetas

Material:

1. Cartulinas o cartón delgado
2. Lápices de colores
3. Lápiz
4. Tijeras
5. Periódico
6. Engrapadora

Dibuja un niño, a tí mismo, tú mamá o lo que se te ocurra en el cartón. Recorta la figura, Traza su contorno sobre otra hoja de cartón, para hacer la parte de atrás del títere. Recórtala, dibújala y coloréala como si fuera la vista posterior de tú figura. Engrapa o pega las dos figuras a lo largo de sus orillas, pero deja abierta la parte de abajo.

Fabrica una especie de palo con el papel periódico. Ve enrollando el papel y forma así el palito, introduce un extremo del mismo títere y engrápalo para que quede fijo, y ahora a jugar.

* Collar de cuentas de papel

Material:

1. Páginas de colores de revistas
2. Lápiz
3. Pegamento blanco
4. Hilo para ensartar

Recorta formas triangulares de las páginas de una revista. Practica un poco; prueba hacer las cuentas en diversos tamaños para que tu collar resulte más llamativo. Enrolla los triángulos de papel en un lápiz, empezando por el extremo más ancho del triángulo. Cuando ya sólo falte de enrollar la punta, ponle pegamento para cerrar el cilindro. Para sacar la cuenta del lápiz, sólo tienes que deslizarla. Fabrica muchas cuentas; después ensártalas en hilo. Haz un nudo en los extremos y ¡ya lo tienes!

* Brazaletes indios

Material:

1. Papel aluminio
2. Tubo de papel higiénico
3. Pasta para sopa con forma de conchitas
4. Colorante azul para alimentos
5. Pegamento blanco

6. Alcohol o agua

Utiliza las tijeras para cortar el tubo de papel higiénico por uno de los costados y redondéale las esquinas. Con una tira de papel aluminio que tenga el doble de la sección del tubo, cubre ésta. Dobla sus orillas hacia dentro, pégalas en la sección del tubo de cartón. Ahora ya tienes tu brazalete de plata. Ahora hay que colorear las conchitas. Llena medio vaso con alcohol o agua y dale color con varias gotas de pintura para alimentos. Mete las conchitas y déjalas hasta que adquieran un color intenso, sácalas y déjalas secar. Pégalas en el brazalete con pegamento con algún diseño creado por tí.

* Siluetas

Material:

1. Dos piezas de cartulina (una negra y una blanca)
2. Gis o lápiz de color blanco
3. Proyector
4. Tijeras

Las siluetas son la manera más antigua de hacer retratos. Instala un proyector que no tenga transparencias adentro. Proyecta la luz sobre una pared clara sin adornos. Siéntate frente al proyector de modo que la luz brille sobre un lado de tu cara. Tu perfil se proyectará en la pared que está detrás de ti. Ahora pídele a un ayudante que pegue con cinta adhesiva una hoja de cartulina negra sobre la pared, después utilizando el gis blanco dibujará tu perfil sobre el papel. Recorta tu perfil y pégalo sobre la hoja blanca y podrás observar tu silueta. Hazlo con todo lo que se te ocurra.

* XIPIG

Material:

1. Plato de cartón
2. 3 popotes
3. Pinturas al temple o plumones
4. Grapas
5. Tijeras

Un Xipi (tepee) es la casa típica de los indios pielroja norteamericanos. Corta el plato de cartón a la mitad. Con sólo una mitad se puede construir un xipi. Decora el plato con los plumones o pintura. Enrolla por los extremos para formar un cono y engrapa, Recorta un poco la punta e inserta ahí los popotes; estos sobresaldrán de la punta recortada. Realiza un corte extremo inferior del cono y dobla ambos lados hacia atrás, para dar la impresión de una puerta.

* Recuento de invierno

Material:

1. Papel de estraza o bolsas de papel
2. Plumones de diferentes colores
3. Cinta de colores

Los indios del viejo oeste, utilizaban pieles y tintas hechas en casa para comunicar sus pensamientos más importantes. Los recuentos de invierno eran una parte muy importante de su vida, ya que dibujaban sobre la piel los eventos más importantes. Tú puedes hacer tu propio recuento en una bolsa de estraza. Recórtala en las uniones y desdóblala y aplástala para que quede plana, utiliza los plumones para dibujar los eventos más importantes de tu vida. Para guardarlo enróllalo y amárralo con una cinta.

* Escribe con una pluma de ave

Material:

1. pluma de ave
2. Tijeras

3. Tinta o pintura
4. Toallas de papel

Emplea un cuchillo o tijeras para recortar en forma sesgada la punta del tubo de la pluma de ave, Este corte permitirá que la tinta fluya hacia abajo y llegue al papel cuando la pluma se presione sobre él. Para cargar la pluma, mete la parte a la que le hiciste el corte, dentro de la tinta o de la pintura adelgazada con un poco de agua. Ahora practica escribiendo en pedazos de papel sobrantes. Ten a la mano toallas de papel para absorber el exceso de tinta.

* Letreros colgantes para puertas

Material:

1. Cartón delgado
2. Plumones
3. Tijeras

Dibuja y recorta en el cartón el patrón de los letreros colgantes del tamaño que quieras. Dibuja y escribe mensajes en los colgantes, y utiliza los plumones para decorarlos. Puedes utilizar frases como: NO MOLESTAR, DE VACACIONES, GRAN GENIO TRABAJANDO, etc

* Personajes con globos

Material:

1. Un globo
2. Plumones con punta de fieltro
3. Cartulina
4. Cartón.

Infila un globo y anúdalo. Dibuja los pies en el cartón y recórtalos. Decora los pies con los

plumones según tu inspiración, se pueden poner agujetas en el cartón. Introduce la parte anudada del globo entre los pies, de manera que el personaje se pueda parar.

Ahora pinta en el globo los rasgos de la cara y todo lo que se te ocurra, utilizando la cartulina o cualquier otro material con el que dispongas.

• BARRO

- Botones de Barro

Material:

1. Barro
2. Palillos de dientes
3. Vidriado

Aplana un trozo de barro y recorta de ahí los botones o forma con la mano pequeñas bolas de barro y aplástalas contra la superficie de la mesa. Utiliza los palillos o clavos para perforar los orificios(cuando menos dos) en el centro de los botones. Con un palillo dibuja adornos en los botones. Deja los botones a secar y luego ponlos en el horno.

- Fabrica tus propio fósiles

Material:

1. Barro suave
2. Objetos de la naturaleza que se puedan grabar como hojas, conchas, etc.
3. Lustrador de calzado
4. Acrílico para darle el terminado

Aplana una bola de barro sobre la superficie de una mesa, con un poco de agua, alisa todo el

borde del círculo. Presiona el objeto que elegiste directamente en el barro. Después levántalo y la impresión quedará hecha. Si te gusta como quedó ponlo a secar. Si no vuelve a amasar el barro y trata de hacerlo de nuevo. Cuando este seco dale el acabado con lustrador de calzado (café, de preferencia); unta la grasa sobre la superficie con suavidad. Una vez que seque, ponle acrílico transparente con una brochita o en aerosol.

- Cuentas de barro

Material:

1. Barro
2. Popotes o tornillo
3. Pinturas
4. Terminado acrílico
5. Hilo para ensartar

Tu puedes hacer cuentas para un collar muy bellas. Pueden ser grandes o pequeñas, y de la forma que elijas. Introduce un popote o un tornillo ancho y largo en el centro de cada cuenta, y deja que varias de ellas, así ensartadas, se sequen dentro del popote. Cuando las cuentas se secan, las puedes hornear o no, según prefieras. Decóralas con pintura o déjalas al natural. Rocía con un acrílico en aerosol. Ensártalas en el cordón, listón, etc.

- Vasijas de espirales de barro

Material:

1. Una vaso
2. Esponja y agua.

Para iniciar, extiende y aplana el barro hasta que quede de 1.5 cm de grueso. Corta de ahí una forma redonda con un cuchillo, empleando como molde un vaso, éste será la base de la vasija.

Ahora corta varias tiras de barro y enróllalas con las palmas de las manos, de manera que parezcan trozos de cuerda. Ayudándote de una esponja con agua, coloca la primera tira sobre la base, alrededor de la orilla. Aplasta uno de los extremos sobre la base para que se una firmemente a ella. Continúa añadiendo tiras enrolladas, una arriba de otra, raspando y humedeciendo su superficie antes de colocar la siguiente. Cuando tu vasija tenga el tamaño y la forma deseada, alisa y une bien cada parte aplicando presión con los dedos húmedos.

- Recipiente cuadrado

Aplana el barro hasta que quede de 1.5 cm. de grueso. Usa un cuchillo de cocina para recortar un cuadrado. Este será la base de tu recipiente de barro. Puedes recortar primero en papel el patrón que vas a hacer de barro, así lograrás que todos los lados sean iguales. Pega los lados a la base y entre sí haciendo algunas presiones en los bordes que unen, para que encajen bien. Después humedécelos con un poco de agua y presiona las orillas para que se unan. Enrolla una tira larga de barro (como si fuera una lombriz), y presiónala a lo largo de las uniones por todo el fondo de la figura ayudándote con un palo de paleta.

- Vasijas

Toma una bola de barro del tamaño de una naranja grande. Dale forma de una vasija al empujar con ambos pulgares, desde el centro hacia afuera, y cuida que al empujar de forma a los costados. No pellizques demasiado las orillas, para que no queden muy delgadas. Dale volumen tomando el barro del centro y hazla siguiendo el diseño que más te agrade. Humedece la punta de tus dedos con un poco de agua y cubre cualquier rajadura que haya en la superficie de la vasija.

Puedes darle variaciones, poniéndole cualquier adorno o figura que se te ocurra.

* Estampado en papel lija

Materia:

1. Crayones
2. Papel lija
3. Cartulina blanca
4. Plancha de vapor
5. Periódicos

Usa crayones de colores llamativos y brillantes. Dibuja y colorea un diseño en papel lija, presiónalos firmemente mientras estás coloreando. Cuando hayas terminado el dibujo, levántalo y coloca sobre la mesa varias capas de periódicos. Pon el papel de lija sobre el periódico, con el dibujo hacia arriba. Cubre éste con la cartulina blanca y, entonces, con la plancha tibia, repasa suavemente, hasta que la pintura se derrita. Retira la cartulina y déjala enfriar. Puedes crear todos los diseños que a ti te gusten.

* Estampado con esponja

Materia:

1. Esponjas: cualquier tipo te puede servir
2. Pinturas al Temple
3. Platos para pintar
4. Papel

Vacía la pintura en platos para que sea más fácil sumergir las esponjas. Utiliza tijeras para cortar las esponjas en formas: estrellas, corazones, árboles, flores, animales o cualquier otra cosa. Sumerje un lado de la esponja en la pintura y luego presiónala firmemente en un papel. Levanta la esponja verticalmente en un movimiento rápido.

* Pulgarcitos

Material:

1. Cojín con tinta o pintura
2. Papel
3. Plumón con punto fino de fieltro

Si usas un cojín entintado, sólo tienes que presionar el pulgar en el cojín y después apoyarlo en el papel. Añade a tu impresión algunos detalles y un fondo; podrás crear así un animal, una persona o cualquier cosa que se te antoje. Verás que divertido es. Puedes crear tus propias historias.

* Sellos de goma grabados

Material:

1. Goma para borrar
2. Bolígrafo
3. Navaja para dibujante (cutter o exacto)
4. Alfileres con cabecita

Los sellos de goma son muy divertidos. Usa una pluma para dibujar el contorno de lo que quieras imprimir. Después con el cutter o exacto, recorta la superficie que esté fuera del contorno (hasta la mitad del grueso de la goma), y retírala. Puedes ayudarte con un alfiler para escabar los detalles más pequeños.

* Estampados hechos con alimentos

Material:

1. Verduras, frutas, etc.
2. Pinturas de colores
3. Papel o tela
4. Pelapapas.

Busca en el refrigerador, frutas, verduras y hasta pescado servirán para hacer estampados. Es muy fácil trabajar con una papa. Recorta una papa por la mitad y con un palillo graba un diseño en el área recién cortada. Usa un pelapapas para retirar de la papa lo que no quieres en el diseño. Sumerge la papa que grabaste en la pintura y presiónala contra un papel o tela. Puedes probar todas las formas y colores que quieras.

*Dibujos con huellas digitales

Material:

1. Huellas digitales pintadas
2. Papel blanco

Pinta tus huellas digitales, ya sea directamente sobre una mesa de trabajo o sobre una charola de aluminio para cocinar galletas. Juega con la pintura y las yemas de tus dedos hasta que tengas alguna figura que te gustaria estampar. Coloca una hoja de papel blanco sobre el área que pintaste y talla un poco la superficie de papel. Levántalo con mucho cuidado y deja que se seque.

* Impresiones con figuras

Material:

1. Bolígrafo
2. Tapa de frasco grande
3. Rodillo
4. Pintura para tela
5. Un pedazo de cartón grueso
6. Papel o tela en donde quieras estampar (Camisetas, manteles individuales, papel, etc.)
7. Pegamento
8. Plumones con punta de fieltro

Traza el patrón de tu diseño en papel y recórtalo. Dibuja el contorno sobre el cartón. Recórtalo. Usa el bolígrafo para crear detalles, presiona fuerte sobre el cartón. Pega la forma de tu diseño en la tapa del frasco. Allí quedará bien sostenida, y la tapa mantendrá tus dedos alejados de la tinta mientras imprimes. Utiliza el rodillo para aplicar tinta o pintura a la superficie de tu diseño. Hecho esto, presiona bien la figura para que se estampe en la tela o el papel.

* El árbol de manzanas

Material:

1. Cartulina
2. Una pequeña manzana. Córdala a lo largo y deja el tallo en una de las dos mitades.
3. Esponja
4. Pintura al temple
5. Pincel
6. Platos para la pintura

Utiliza el pincel y la pintura para pintar el tronco de un árbol en la cartulina. Baña las esponjas y haz las hojas como tú quieras. Baña la mitad de la manzana e imprime las manzanas entre las hojas y las ramas. Puedes hacer otro tipo de árboles con los colores y las frutas que quieras.

* Sellos con plantillas

Material:

1. Plantillas para zapatos de latex
2. Bolígrafo
3. Tijeras
4. Cemento ahulado
5. Bloques de madera o tapas de frascos

Dibuja el diseño elegido y recórtalo cuidadosamente con tijeras. Pega lo que recortaste en un pequeño pedazo de madera, como si éstos fueran una plataforma. Pega el recorte de la plantilla con el cemento ahulado (del que usan los zapateros). Una vez seco puedes empezar a imprimir.

DRAMATIZACION

*Comparaciones creativas

Se hace una lista de usos de objetos comunes y corrientes, como ladrillos, vasos, sillas, etc. Entonces se le pide al niño que haga comparaciones de los usos creativos (poco usuales), que se les pueden dar y de los no creativos (comunes y corrientes) que tienen.

Cada participante podrá hacer su propia lista de objetos para luego darlo a exponer a los demás. Cada uno tendrá diferentes percepciones y podrá imaginar variedad de comparaciones, según su propia creatividad e imaginación.

*Escribe un cuento y actúalo

Se forman equipos de 3 niños en adelante. Primero oyen y después leen una lista de 5 o 6 actividades como las siguientes:

1. Saltar una zanja
2. Oír un sonido estrepitoso
3. Huir de algo que nos asusta
4. Ver un animal
5. Ser una forma de transporte
6. Trepas un árbol

Después se les pide que hagan un cuentecillo, incorporando en él las actividades; después tienen que referir el cuento al resto del grupo, deteniendo el relato para actuar físicamente la acción que surja en él. Pueden crear o aumentar lo que a ellos se les ocurra.

* Simple simulación

El juego dramático creativo, como el disfrazarse o cuidar la casa, es normalmente de naturaleza social e imaginativa y es posible exagerar su valor en tanto vehículo para la imaginación.

Los disfraces pueden realzar el juego, pero es más deseable contar con materiales no estructurados que permitan al niño inventar e improvisar sus propios vestuarios, de acuerdo a su imaginación y al mismo tiempo crear nuevas formas de simulación.

PINTURA

* Imagina

Material:

1. Pinturas de colores
2. Pincel
3. Papel o cartulina

Imagínate que te encuentras en alguna selva o lugar de aventura, piensa en todo lo que podría haber en ese lugar, paisajes, animales, etc. Ahora pinta todo ese lugar y crea una historia del mismo.

* Canta y dibuja

Material:

1. Grabadora
2. Pintura
3. Pincel
4. Cartulina o cartoncillo para pintar

Escoge la canción que más te guste (puede ser de cri-cri, o algún cuento) escúchala y después dibuja lo que más te llamo la atención.

* Escucha y pinta

Material:

1. Pintura
2. Pincel
3. Cartulina

Escoge el cuento que más te guste o inventate uno. Después pinta los personajes que se encuentren en él. Incluso puedes llegar a crear un cuento completo de tu propia imaginación.

* Pies y manos

1. Pintura de muchos colores de agua
2. Papel Kraf (1 o 2 metros)

Aquí utilizarás tus manos y pies para pintar cosas nuevas y creativas, mezcla colores, y diviértete plasmando tus manos y pies en el papel, o dibuja lo que se te ocurra.

* Esponja creativa

1. Esponjas
2. pinturas de agua

3. Papel o cartulina gruesa

Ayudándote de la esponja utiliza las pinturas para hacer cuadros o las figuras y formas que tu quieras.

IV.4. EVALUACION

Cada educador deberá ser consciente de la individualidad de cada educando, por lo que al tomar como base que cada niño cuenta con habilidades y capacidades diferentes, su evaluación será adaptada de forma particular.

Sin embargo existe el llamado potencial innato, ya explicado en la presente investigación, el cual hace referencia a todas aquellas capacidades espontáneas para realizar alguna actividad específica y así sobresalir en ella. Este elemento, pues es parte de la inteligencia, más específicamente del pensamiento convergente, por lo que sí se pretende evaluar objetivamente la creatividad, tendrá pues que realizarse algún test que mida la inteligencia.

Si se desarrolla el aspecto creativo, la inteligencia pues, toma un papel muy importante dentro de la expresión fácil para el pensamiento, se manifiesta por su aptitud para captar las relaciones e inducir de los fenómenos conocidos.

En concreto la evaluación consistirá en aplicar un test que mida la inteligencia, como el WISC, antes de realizar actividades que fomenten la creatividad, y otro después de esto, para así comparar resultados.

CONCLUSIONES

La tarea o acción educativa va encaminada al perfeccionamiento integral de la persona humana, distinta e irrepetible, que tiene la capacidad de pensar y elegir racionalmente, por lo tanto, es indispensable educarlo, perfeccionarlo bajo condiciones determinadas en relación a sus normas de edad.

Todo hombre por el hecho de existir y vivir en este mundo es considerado importante y digno de recibir todo aquello que contribuya a su mejora, está constituido de características físicas propias que le permiten tener una estructura biológica que le ayudará a ser una persona en proceso de formación. De aquí la importancia de contribuir a su desarrollo integral comenzando desde los primeros años de vida, como punto clave para un óptimo desenvolvimiento en su vida futura.

El desarrollo físico del niño, sigue un curso regular denominado maduración, es decir, una evolución más o menos automática que empieza en la concepción, a la cual será necesario darle un seguimiento, estimulando todas aquellas áreas que la conforman con el fin de abarcar la totalidad del ser humano.

Uno de los aspectos más importantes del hombre, es la manera en que el niño aprende a relacionarse con otros, se sociabiliza al crecer, aprende comportamientos y actitudes apropiadas a la familia a la que pertenece, y con base en ello actúa. Conforme los horizontes del niño comienzan a ampliarse más allá del ámbito familiar, llega a tener conciencia de un mundo social y complejo, una comprensión mental del mundo llamada cognición social.

La vida afectiva del niño, tiene consecuencias positivas e influencias negativas para la personalidad por lo que todo educador deberá orientar y desenvolver con equilibrio este aspecto; ya que nada afecta tanto a la personalidad y carácter individual como la calidad de

vida emocional, de la misma manera los aspectos creativos del arte, la literatura, la ciencia dependen en gran medida del estímulo emocional apropiado, por lo que será necesario guiar las emociones estéticas del niño, capacitándolo para apreciar el arte, la literatura y la música que le permitan gozar de las bellezas naturales y humanas, y así adquirir una percepción crítica de todo lo que le rodea.

Los sentimientos y emociones son importantes fuerzas de motivación, están íntimamente relacionadas con la acción, de aquí la necesidad de guiarlas hacia actividades constructivas, que permitan al niño sensibilizarse, aplicando sus habilidades en cualquier campo en el que se desenvuelva.

El potencial innato hace referencia a todas aquellas capacidades espontáneas para realizar alguna actividad específica y así sobresalir en ella. La inteligencia es una función diferente en cada ser humano, puede ser medible e incluso llegar a conocerla objetivamente, supone de varias clases de adaptaciones a cuestiones abstractas, mecánicas, sociales y creadoras. Por lo que el niño es capaz de adquirir un aprendizaje creador que consiste en no aprender una respuesta fija, sino encontrar otras nuevas en todo terreno; en el pensamiento, el estudio, en el juego, etc. de acuerdo a sus habilidades propias que le permitirán desarrollar determinada facilidad y espontaneidad, hasta llegar al paso final de la experiencia creadora y de su originalidad, es decir, la expresión artística.

La persona creadora cuenta con características comunes que se manifiestan según su personalidad en la que influyen factores como herencia, medio ambiente, temperamento, constitución física, etc. interrelacionados entre sí, las cuales es posible desarrollar, por lo que es necesario conocer el carácter propio de cada niño, conocer sus posibilidades y limitaciones, su modo de ser, la forma en que actúa, que se enriquece en la

medida en que experimenta con el mundo. Por lo que será necesario dirigir su aprendizaje y crecimiento de acuerdo a sus características personales y lograr así su autorrealización.

El aprendizaje debe dar la capacidad para responder adecuadamente a una situación; comprenderla. Toda persona puede llevar a cabo un proceso de aprendizaje creativo, ya que la creatividad tiene relación con la generación de productos independientemente del uso que éstos puedan tener. En algunos casos surge de manera espontánea, pero en otros es el resultado del esfuerzo, estudio y dedicación, lo cual permite tener una fluidez, flexibilidad y originalidad en la elaboración de ideas nuevas no convencionales permitiendo así, la exploración e iniciativa. En ambos casos, lo importante como educador es orientar al niño a que descubra en sí mismo esas potencialidades, con una experiencia directa al medio que le rodea, y así contribuir en su proceso de aprendizaje creador.

La creatividad puede estimularse con actividades o técnicas específicas que permiten a la persona desenvolverse y desarrollar sus potencialidades innatas según el trabajo a realizar. La creatividad está ligada a las características psicológicas de todas las etapas evolutivas, ya que el desarrollo es un proceso continuo y dinámico que comprende a la personalidad en la totalidad de sus actividades. Una educación creativa debe favorecer el desarrollo del potencial creativo en todas las disciplinas y asuntos, valorando el pensamiento productivo, ya que la creatividad estará presente en variadas situaciones y en diversos asuntos. Sería conveniente pues, incrementar un tipo de enseñanza que combine el esfuerzo de pensar con el de aprender, buscando volver al alumno sensible a los estímulos ambientales, ya que al estimular el manejo de objetivos e ideas se incentiva el desarrollo de las propias ideas y el descubrimiento de otras nuevas. Por medio del proceso educativo se deberán usar recursos que favorezcan, no sólo la adquisición de conocimientos, sino la expansión y afirmación de la personalidad del educando.

La introducción de la educación artística en los primeros años de la infancia, constituye el percibir, pensar y sentir con iniciativa propia en donde dicha actividad podría muy bien ser el elemento necesario de equilibrio que actúe sobre el intelecto y las emociones infantiles, a través de la expresión artística cada niño podrá conjugar de una manera armónica la realidad de su medio con sus propias experiencias sensibles, aportando principalmente imaginación y originalidad en todo lo que realice.

La sociedad actual, siendo dinámica y tecnológica requiere de un constante cambio en el sistema educativo por lo que preparar al hombre para que su integración a ella, a través de una enseñanza creativa dará como resultado una adaptación efectiva, original innovadora, que llevará a cada cual a aportar algo personal y valioso.

Las actividades convergentes tienen su valor en la enseñanza y también en la vida, sin embargo la realidad está ahí para ser conocida y reconocida el futuro está en parte condicionado por el presente, pero reserva un espacio para una acción libre y creadora el niño requiere de un contacto directo con el mundo, que le permita tener sus propias experiencias sensibles, para descubrir sus potencialidades en el fantástico mundo de lo creativo, es decir, lo original y lo innovador.

El juego es una actividad de autoexpresión con una rica inspiración en la capacidad imaginativa, promueve el desarrollo de habilidades sensoriomotrices, sociales, del lenguaje, pensamiento simbólico así como el valor emocional en donde el niño tiene la oportunidad de lograr dominio de su medio con elementos novedosos que pasarán a ser parte de él mismo; constituye de un modo peculiar la interacción del niño con su medio por lo que será necesario reforzarlo, fomentarlo o enseñarlo. Todo niño deberá dedicarse a los juegos que le correspondan a su edad que le permite el placer de hacer cosas, de imaginarias distintas a como son en

realidad, de llegar a cambiarlas en la colaboración con los demás, es decir en la cooperación como el fundamento de la vida social. Al ser éste parte vital de la vida infantil, será necesario utilizarlo como medio educativo, principalmente en actividades en donde el niño experimente su mundo de una manera espontánea.

La actividad lúdica será el medio más eficaz y generalizado de la consecución de las finalidades de la educación, una actividad estructurada en la que entran aptitudes, habilidades y aprendizajes. El propósito no es dominar sino estimular el juego; todos los niños necesitan de libertad para pasar de una actividad a otra, tiempo sin interrupciones para construir una situación lúdica hasta un final satisfactorio y material suficiente para construir un reto. Los educadores pues, deben fomentar aspectos creativos en el juego, comparando, planificando y disponiendo del equipo necesario, de tal modo que se realice la CREATIVIDAD, en su papel de asistentes.

BIBLIOGRAFÍA

1. BRYANT, J. Cratty.
JUEGOS ESCOLARES PARA DESARROLLAR LA CONDUCTA
Ed. PAX-MEX,
3a. edición, 1985.
México.
2. CARLSON, Laurie
EL ARTISTA INFANTIL.
Ed. SELECTOR,
1a. edición, 1994.
México.
3. CAREÑO, Pablo.
INTRODUCCIÓN A LA SOCIOLOGÍA.
Ed. PROGRESO.
México.
4. CRAIG, Grace.
DESARROLLO PSICOLÓGICO.
Ed. PRENTICE- HALL,
4a. edición.
5. COLLIN.
COMPENDIO DE PSICOLOGÍA INFANTIL.
Ed. KAPELUSZ.
6. DARROW y VAN ALLEN.
ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE CREADOR
Ed. PAIDOS, Biblioteca del educador contemporáneo.
Buenos Aires.
7. DANOFF, Judith
INICIACIÓN CON LOS NIÑOS.
Ed. TRILLAS,
2a. edición. 1994
México
8. DE LA MORA, José
PSICOLOGÍA EDUCATIVA.
Ed. PROGRESO.
3a. edición.
México.
9. DE LA MORA, José.
PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE.
Ed. PROGRESO.
3a. edición
México
10. GARCÍA-PELAYO
PEQUEÑO LAROUSSE
Ed. LAROUSSE.
México. 1982

11. GUTIERREZ, Raúl,
DOCTRINAS FILOSÓFICAS
Ed. ESFINGE
1990. México.
12. JUAN PABLO II
LA FAMILIA Y LOS TIEMPOS MODERNOS.(Artículo)
13. KONNIKOVA Y OTROS
COLECCIÓN PEDAGÓGICA.
Ed. GRIJALBO
.1987.
México.
14. LOWENFELD Y BRITAN.
DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREADORA.
Ed. KAPELUSZ,
Buenos Aires. 1972.
15. MARIN, Ricardo
LA CREATIVIDAD.
Ed. PRENTICE-HALL,
3a. edición.
México.
16. MENESES, Ernesto
EDUCAR COMPRENDIENDO AL NIÑO
Ed. TRILLAS.
México
17. MORRIS, Charles
PSICOLOGÍA Un nuevo enfoque.
Ed. PRENTICE-HALL,
5a. edición.
1985. México
18. OCHOA C.
LIBRE EXPRESIÓN.
Ed. NOGUER.
1983.
19. SÁNCHEZ, Margarita.
CREATIVIDAD.
Ed. CEAC
España.
- 20 VARIOS.
ACTIVIDADES PSICOMOTRICES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.
Ed. CEAC
1992,
Barcelona, España.

21. VARIOS,
PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN
Ed. SANTILLANA,
1a. edición.1992
México

22. VARIOS,
PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y EDUCACIÓN PREESCOLAR.
Ed. SANTILLANA,
1a.edición. 1992,
México.



STESIS SELECCIONADA

MORELOS No. 565 TEL. FAX 614.38.34
MORELOS No. 647 TEL. 614.01.34
ENRIQUE GONZALEZ MARTINEZ No. 25-1 TEL. 614.83.90