

872743

2
24



UNIVERSIDAD DON VASCO, A.C.

INCORPORACION No. 8727-43 A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA DE PEDAGOGIA

**"LA CREATIVIDAD DEL NIÑO A TRAVES
DEL JUEGO COMO RECURSO
DIDACTICO EN EL 2° AÑO DEL KINDER
PULGARCITO, EN URUAPAN, MICH.,
EN EL CICLO ESCOLAR 95-96"**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADO EN PEDAGOGIA

P R E S E N T A :

CRISTINA DEL ROCIO BELTRAN MORENO

ASESOR: LIC. FRIDA RAQUEL MOORE PEREIRA

URUAPAN, MICHOACAN

1997



UNIVERSIDAD
DON VASCO A.C.

**TESIS CON
FALLA DE COPIEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIAS

Gracias a Dios.

A mis Padres por su apoyo y comprensión
a lo largo de toda mi vida.

A mis Hermanos.

A la Lic. Frida R. Moore Pereira
por su colaboración y dedicación a éste proyecto.

INDICE GENERAL

Introducción	VII
--------------	-----

CAPITULO 1

La educación preescolar

1.1 Concepto de educación	2
1.2 Concepto de educación preescolar	4
1.3 Antecedentes históricos	4
1.4 La educación en México	9
1.4.1 La modernización educativa	16
1.4.2 La educación preescolar	19
1.4.3 Los objetivos generales del programa	22

CAPITULO 2

El niño en la edad escolar de 4 - 5 años	24
--	----

CAPITULO 3

El juego

3.1 Concepto de juego	36
3.2 Teorías pedagógicas	41
3.3 Clasificación de juego	44
3.4 Juegos y juguetes para el niño preescolar	47
3.5 Importancia del juego	54

CAPITULO 4

La creatividad

4.1 Historia de la creatividad	57
4.2 Concepto de creatividad	60
4.3 El origen y desarrollo de la creatividad en el niño	63

4.4 Importancia de la creatividad	71
-----------------------------------	----

CAPITULO 5

Marco de referencia

5.1 Ubicación	74
---------------	----

5.2 Antecedentes históricos	74
-----------------------------	----

5.3 Organización y funciones	75
------------------------------	----

5.4 Infraestructura	76
---------------------	----

5.5 Características de la escuela	76
-----------------------------------	----

5.6 Características del grupo	77
-------------------------------	----

CAPITULO 6

Análisis de investigación de campo

6.1 Aspectos institucionales que influyen en el proceso educativo	79
---	----

6.2 La preparación y desempeño docente	83
6.3 Libertad de iniciativa en la originalidad de las actividades	91
Conclusiones	97
Propuesta	101
Bibliografía	110

INTRODUCCION

Planteamiento del problema

El juego es una actividad que nació desde el inicio de la humanidad y es considerado como uno de los fenómenos más trascendentales en la vida de un niño. A través del juego el niño desarrolla sus capacidades motoras, intelectuales, perceptivas, creativas, así como al mismo tiempo aprende a conocer el mundo que lo rodea y a identificarse como un ser diferente a los demás.

En el nivel preescolar el niño intercambia constantemente en sus juegos la realidad y la fantasía, adquiere una mayor habilidad en el manejo de sus materiales de juego y comienza a emplear en forma cada vez más creciente el ingenio, la imaginación, la creatividad y el talento.

Sin embargo, la falta de creatividad en el marco de la educación preescolar es una situación que se manifiesta evidente en el aula, las conductas en las cuales los alumnos muestran falta de creatividad son entre, otras, las dificultades que tiene el alumno para elaborar su propio

conocimiento, dificultad para innovaciones y transformaciones sobre objetos o situaciones.

Es por esa razón que en la enseñanza preescolar, el juego es una actividad básica para el desarrollo físico emocional, intelectual y social del niño. Pero es aún más importante utilizar juegos educativos que estimulen el desarrollo creativo del niño, ya que la creatividad es uno de los factores que caracterizan al niño en la edad preescolar.

El juego creativo ha sido objeto de investigación de innumerables psicólogos y pedagogos, como lo han sido Decroly, Piaget, Freinet, Montessori, entre otros, que han contribuido a través del tiempo de manera significativa en la elaboración de diversos programas educativos como el nivel preescolar. Por esta razón el presente estudio, tiene como objetivo determinar la importancia que tiene el juego en el proceso enseñanza - aprendizaje donde estimule el desarrollo creativo del niño en el nivel preescolar.

Justificación

En la presente investigación se pretende conocer como el juego educativo puede ser un medio didáctico para desarro-

llar la creatividad del niño y poder tener un aprendizaje significativo; también analizar las causas que puede propiciar limitaciones en el desarrollo creativo, así como las actividades que toma el docente para dicho desarrollo. Para despertar la creatividad en el alumno debe darse una motivación y una iniciativa de trabajo, además de un espacio de tiempo por parte de los educadores para realizar las actividades marcadas en un programa ya establecido. Se puede ayudar al alumno a ser más consciente de las diversas maneras en las que puede descubrir actividades y en las que puede disfrutar y compartirlas. Los docentes tienen claro que los alumnos pueden realizar dichas actividades aunque en algunos casos no los hacen partícipes en ellas, es por eso que no se dan espacios para realizar actividades.

La importancia en el estudio y desarrollo de la creatividad a través del juego como recurso didáctico en el aprendizaje escolar para un pedagogo, es el despertar en ellos una creatividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades en las actividades de aprendizaje; en donde se puede tratar de generar una actitud más responsable y llevar al alumno a conocer más de lo que ya conoce y buscar la manera de aplicar con precisión los procesos que permitan desarrollar sus habilidades y adquirir nuevos conocimientos.

La importancia de este problema para la sociedad es que proporcione un interés en los alumnos para un aprendizaje significativo creativo por medio del juego como un recurso didáctico, por lo que las nuevas generaciones se desarrollen con actividades y habilidades más innovadoras ya que la sociedad demanda más personas creativas en todas las áreas que reliza el ser humano para su desarrollo.

Objetivo General

Determinar la importancia que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje como recurso didáctico en el desarrollo de habilidades creativas en el niño en la educación preescolar.

Objetivos específicos

- Describir que tipos de juegos se utilizan en las actividades creativas del alumno.
- Conocer la importancia del juego en la educación preescolar.

- Comprender la utilidad que tiene el juego creativo como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje del alumno.

- Analizar los aspectos más relevantes para el desarrollo de la creatividad.

- Proponer una serie de actividades para que desarrollen la creatividad mediante el juego educativo.

Hipótesis

" La no utilización del juego como recurso didáctico, provoca un bajo desarrollo en las habilidades creativas del niño en su educación preescolar".

Variable independiente

La no utilización del juego como recurso didáctico

X1 Inadecuada orientación del juego

X2 Falta de conocimiento o preparación del maestro

X3 Falta de estimulación para el aprendizaje

Variable dependiente

Bajo desarrollo en las habilidades creativas

Y1 Limitación en la libertad de iniciativa en la capacidad de desarrollar la originalidad e independencia.

Y2 Falta de conocimiento o interés del maestro

Y3 Limitación en las habilidades, destrezas y aptitudes

Metodología

La investigación es de tipo descriptiva-explicativa, la razón de que sea descriptiva es porque se delimita a ser una pequeña descripción de lo que está sucediendo con el problema planteado; y por otra parte explicativa, porque fue dirigida a las causas de lo que sucede y además proponer alternativas de solución al problema. El método que se utilizó para la investigación fue el método genético, por que se analizaron las causas y las consecuencias del problema, en este caso, es el juego como recurso didáctico.

La investigación se realizó en dos etapas; la primera fue investigación bibliográfica en donde esta técnica ayudó a obtener una recopilación de toda la información de los libros, para esto se utilizó como instrumento la ficha bibliográfica para registrar la información del que se llevó un orden para posteriormente redactar el trabajo final.

Otra segunda etapa fue la técnica de investigación de campo, esta sirvió para conocer el problema y así poder probar o disprobar la hipótesis planteada, esta técnica se ayudó por un instrumento de trabajo; en donde se conoció qué es lo que está sucediendo con el problema planteado y así tener una noción más completa de lo que aconteció con el juego como recurso didáctico en el aprendizaje del alumno. a mi muestra se le aplicó una entrevista tanto a la docente como a la directiva y realizó una observación donde se pudo registrar en el diario de campo.

CAPITULO 1

La educación preescolar

1.1 Concepto de educación

1.2 Concepto de educación preescolar

1.3 Antecedentes históricos

1.4 La educación en México

1.4.1 La modernización educativa

1.4.2 La educación preescolar

1.4.3 Los objetivos generales del programa

1.1 Concepto de educación

Existe una diversidad de definiciones sobre la educación, hay personas que han dedicado una gran parte de su vida a buscar y reunir las principales definiciones de educación en distintos lugares y épocas. A continuación se citan algunas definiciones de autores clásicos como:

Platón. Para él la educación es un arte de atraer y conducir a los jóvenes hacia lo que la ley dice, ser conforme con la recta razón y a la que ha sido declarado tal por los sabios y más experimentados ancianos.

Herbart. El nos dice que la educación tiene por objeto formar el carácter en vista de la moralidad, así como también el arte de construir, de edificar y dar las formas necesarias.

Rousseau. La educación es obra de la naturaleza, de los hombres o de las cosas; es el arte de educar a los niños y formar a los hombres, la educación no es, sino la formación de hábitos.

J. Dewey. Para él es la reconstrucción de la experiencia

que se añade al significado y que aumenta la habilidad para dirigir el curso de la experiencia subsiguiente.

García Hoz. El dice que la educación es el perfeccionamiento intencional de las potencias específicamente humanas.

La educación es un recurso que la sociedad utiliza para conseguir determinados fines que considera deseables. La realización de un objetivo implica la formación de una persona para vivir de una determinada manera y responder a una forma específica ante el mundo que lo rodea.

Esta expresión ha cobrado un nuevo sentido hoy en día, por lo que la educación no solamente se refiere a aspectos intelectuales, lógicos y racionales de la personalidad, sino que abarca también aspectos sociales, afectivos, cognoscitivos y motrices del individuo. La educación comienza desde el momento del nacimiento y su contenido puede variar en función de la edad y de la situación histórico-social de los sujetos.

1.2 Concepto de educación preescolar.

La educación preescolar significa la educación impartida o recibida antes de la escolarización. A principios del siglo XIV la expresión educación preescolar significaba exactamente antes de la escuela, quedando entendido que se trataba de la escolaridad obligatoria; es decir, la que empieza por término medio, a los seis años de edad en la mayoría de los países. Cabe reconocer que la expresión de educación preescolar tiene, quiera o no, repercusiones escolares. De ahí la inquietud por hacer de ella una especie de preparación para la escuela primaria obligatoria.

1.3 Antecedentes históricos.

Desde la Edad Media hasta nuestra época, filósofos y pedagogos han estado de acuerdo en que la educación escolar formal se inicia a los seis años. Los creadores de la pedagogía moderna así lo señalaron; Comenius opinó que la enseñanza primaria debería comenzar a los seis años de edad. Pestalozzi opinó como Comenio que la educación escolar debe

iniciarse a los seis años y que antes, durante los primeros seis años de la infancia, la necesaria es la escuela materna. El llamado jardín de niños nace con la transformación de la sociedad que se generó para incorporarse a la vida económica como parte activa quedando en el desamparo los hijos de la clase trabajadora y sin una educación materna. Para cubrir ese vacío educativo que la madre dejaba en el hogar, se creó la institución llamada jardín de niños, cuya función es atender a los infantes que no alcanzan la edad escolar.

Los jardines de niños son instituciones de creación relativamente reciente, tienen su origen en los profundos cambios sociales que trajo aparejados la Revolución Industrial, la cual se caracterizó por los métodos de producción mecánica y por la explotación sistemática de nuevas fuentes de energía. Importantes reformas educativas se llevaron a cabo en la primera mitad del siglo XIX, en esta época la educación estaba íntimamente unida a los acontecimientos políticos y sociales, y el desarrollo de la Revolución Industrial dió lugar a grandes concentraciones de gente en las poblaciones y a la necesidad de atender a su educación.

"Todo el siglo XIX ha sido un esfuerzo continuo para

- llevar a la realidad la educación; desde el punto de vista nacional... se desarrolló la más intensa lucha de los partidos políticos, conservadores, progresistas, reaccionarios y liberales, para apoderarse a la educación y de la escuela para sus fines. En particular puede decirse que ha sido una lucha entre la iglesia y el Estado en torno a la educación, pero al fin vence éste, y llega a construirse en cada país una educación pública nacional. Del siglo XIX proceden los sistemas nacionales de educación y las grandes leyes de instrucción pública de todos los países europeos y americanos... se puede decir que la educación pública, en su grado elemental, queda firmemente establecida durante este siglo con la adición de dos nuevos elementos: las escuelas de párvulos para la primaria infancia y las normales para la preparación del magisterio" (Luzuriaga, 1980:181).

Las condiciones históricas de ese tiempo, dan características especiales a la educación de los diversos países. "En el siglo XVIII la educación tenía un carácter general, pero ya en el siglo XIX se afirma en su aspecto nacional dando una continuidad a la tradición pedagógica idealista iniciada en la época precedente y representada por grandes filósofos: Fichte, Hegel y Schleiermacher, y por escrito-

res como Goethe, Schiller, Lessing y Juan Pablo Richter" (Luzurriaga, 1989:194).

Y desde luego, con una dirección idealista el surgimiento en Alemania de un gran educador que logra caracterizar las nuevas ideas pedagógicas de su tiempo y aporta con su filosofía y labor un nuevo concepto del niño de sus necesidades y de la importancia que para ésta tiene el juego. "Friederich Froebel creador de la educación de la primera infancia o sea el jardín de niños, en donde señaló que el objetivo de este establecimiento es el de atender y cuidar los niños que aún no tienen la edad suficiente para ingresar a la escuela primaria. En esta etapa preescolar al niño se le debe dar una actividad que esté en consonancia con la naturaleza de su ser, que no es la adecuada para la edad escolar.

Aunque también se destaca la personalidad más realista de Federico Herbart, el fundador de la pedagogía científica y sus continuadores herbartinos y finalmente Herbert Spencer. Así se puede decir que mientras en la primera mitad del siglo XIX predominaba la corriente idealista, en la segunda lo hacía la realista positivista" (Ibid.).

Dentro de la educación contemporánea tenemos que destacar la tendencia pedagógica reformadora que se sintetiza en el movimiento de la educación nueva, donde se trata de cambiar el rumbo de la educación tradicional, intelectualista y librezca dándole un sentido vivo y activo, por eso también se le ha denominado a este movimiento escuela activa.

El movimiento de la educación nueva es propio de nuestro tiempo y aún más de nuestro siglo, pero no es exclusivo de él, pues siempre ha habido en la historia de la pedagogía movimientos innovadores que tratan de reformar la educación existente.

Cabe recordar lo que supusieron las ideas y métodos de Sócrates frente a la educación tradicional griega, o las ideas renovadoras de Cicerón y Quintiliano respecto a la educación clásica romana. Así como ellos, "en el renacimiento surgen los nombres de los humanistas Vittorino de Feltre, Erasmo, Vives, Rabelais y Montaigne contra la educación medieval. En el siglo XVII Ratke y Comenio, en el siglo XVIII Rousseau y Pestalozzi y en el XIX Froebel, pero hay que llegar a nuestro tiempo para que ésta adquiera todo su significado y se desarrolle no ya con personalidades aisladas, individuales, sino en forma de tendencias y

corrientes generales" (Luzurriaga,1994:225).

1.4 La educación en México.

La educación pública mexicana nace con el liberalismo. "Las leyes del 21 y 23 de octubre de 1833, expedidas por Gómez Farias, marcan su inicio. Al crear la Dirección General de Instrucción Pública para el Distrito y Territorios Federales, al declarar libre la enseñanza y al secularizar un conjunto de instituciones para dedicarlas al servicio educativo. Aunque de momento estas medidas habrían de surtir un efecto limitado, el desarrollo de las corrientes liberales las llevaría más adelante a su plena madurez en la constitución de 1857, en las Leyes de reforma y particularmente en la Ley de Lerdo de diciembre de 1974, que establece el laicismo en la educación elemental" (Solana,1981:1).

El proyecto de una educación pública, gratuita, dependiente del Estado, libre de la influencia eclesiástica destinada a toda la población, queda plenamente afirmado con el triunfo de la reforma. Con la Revolución y con el establecimiento de la Secretaría de Educación Pública en

1921, se cristaliza la organización de un sistema nacional que llega a ser en nuestros días uno de los cimientos principales de estado mexicano.

Actualmente en México se entiende que la educación debe estimular el desarrollo de las capacidades del ser humano desde sus primeros años de vida. Con este criterio se ha modificado la idea de la guardería, y en su lugar se ha creado la de los centros de desarrollo infantil.

"Antes de 1976 no existía en México la educación inicial propiamente dicha, la atención a la educación preescolar ha crecido a partir del establecimiento de la meta de alcanzar una educación básica de 10 grados. La educación para niños de 45 días a 6 años de edad en los últimos tiempos alcanzó una expansión que no tiene precedente" (Ibid.).

La educación preescolar es un elemento de fundamental importancia para el armónico desarrollo del niño. Con esta educación se pretende estimular sistemáticamente el desarrollo de su inteligencia, de su voluntad, de su personalidad y de sus capacidades físicas, afectivas, sociales y cognoscitivas, para favorecer su apropiada integración al medio social.

"La educación en México ha sido conceptualizada y definida en su legislación educativa por medio del artículo tercero constitucional, la Ley general de Educación, donde se señala básicamente que la educación consiste en la preparación y el desarrollo de los individuos para que puedan enfrentarse correctamente al problema de satisfacer sus necesidades como personas y como miembros de un sociedad. La educación debe buscar el mejoramiento económico, social y cultural de todas las personas, el conocimiento de nuestra realidad nacional, la conservación de nuestras costumbres, la garantía de nuestra independencia económica y política, el aprecio por la dignidad de la familia, y el fomento de los ideales más importantes de los hombres, para que prevalezca la armonía entre todos, y la colectividad crezca en todos sus niveles.

Se enuncia también la obligatoriedad para todos los habitantes del país, de cursar la educación básica, antes entendida como educación primaria y que hoy se contempla contenida la educación preescolar, secundaria y especial, lo que tiene como intención un criterio de equidad, de acción niveladora de desigualdades a sociales" (CONALEP,1986:73).

El gobierno de nuestro país ha adquirido el compromiso para con el grupo social que representa, de prestar servicios educativos para que toda la población pueda cursar el bloque básico escolar, así como para la educación preescolar. "Sus acciones se basan en los principios fundamentales de la política educativa nacional:

1.- Principios políticos:

- a) Obligatoriedad
- b) Gratuidad
- c) Laicismo

2.- Principios sociales:

- a) Individualidad
- b) Comunidad
- c) Unificación

3.- Principios pedagógicos

- a) Paidocentrismo
- b) Globalización
- c) Objetividad

d) Actividad" (Ibid.).

Bajo la influencia de otros países, en México se ha organizado el sistema educativo nacional, bajo la coordinación de la Secretaría de Educación pública, establecida en 1921, sobre las siguientes bases:

a) Su alcance sería a nivel nacional, para hacer viable la federación de la enseñanza.

b) Quedaban integrados todos los establecimientos que imparten educación. Recibirían de ésta secretaría orientaciones generales técnicas y políticas para la enseñanza.

La S.E.P. ha operacionalizado a la educación en México bajo un modelo unificado, donde sobreviven tintes del modelo tradicional. Este modelo unificado consiste en una combinación de ideas de los modelos humanistas y tecnológico. En el primero, su finalidad es educar al alumno en su totalidad y sus premisas son la autorrealización humana, la imaginación, el desarrollo del pensamiento, el aprendizaje experimental en forma total e integral, el entrenamiento sensitivo y la administración participativa.

El segundo considera un enfoque científico de la enseñan-

za, donde los resultados de aprender deben ser específicamente en términos precisos y mensurables, por lo que los objetivos conductuales son sumamente importantes; se considera al sujeto gobernado por las leyes de la naturaleza.

Lo más importante para la educación es el dominio cognoscitivo; los objetivos más valiosos son la lógica, el razonamiento y el intelecto humano.

El funcionamiento del alumno puede predecirse tomando en cuenta al conocimiento de relaciones estadísticas, y las predicciones pueden ser verificadas; el sistema educativo tiene las mismas propiedades que los negocios, la industria y el gobierno; por tanto la administración científica que se aplica a esos sistemas puede aplicarse igualmente al sistema educativo.

La educación formal ha sido organizada para su funcionamiento en tres grandes niveles:

1.- Educación básica.

Constituida por la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria y especial. En este nivel se atiende primordialmente en cuanto al favorecimiento del desarrollo

social (autonomía e integración), cognoscitivo (maduración y adquisición de conocimientos elementales), y psicomotor. Se encarga de la formación de los 0 a los 15 años de edad, exceptuando los programas de primaria y secundaria para adultos, y la educación especial, que va de los 0 a los 20 años.

2.- Educación media

3.- Educación superior

Los tres niveles son provistos por el Estado y la iniciativa privada. El acceso a la educación formal en nuestro país podría representarse con una pirámide, que coincide con la distribución del poder económico.

A los niveles básicos tiene acceso una gran parte de la población, pero el número disminuye considerablemente en los niveles medio y superior; esto se debe primordialmente al costo de éste tipo de educación (aún cuando hay instituciones públicas, su ubicación geográfica impide que grandes masas concurren a ellas), así como también al costo de la misma sobrevivencia. Esto trae como consecuencia que los jóvenes deben abandonar la escuela e introducirse al

campo laboral agrícola, industrial, comercial o de servicios. Por todo lo anterior, la educación en su nivel básico en México requiere de mayor atención por parte de disciplinas como la pedagogía.

1.4.1. La modernización educativa.

Anteriormente a los años ochentas, "el Estado se constituía como un organismo centralizado para con la educación, a partir de la década pasada y aún más, durante el sexenio pasado, el estado ha distribuido parte del poder de decisión y acción a nivel estatal y federal.

Ha dado lugar a una mayor apertura a la colaboración de los particulares en la prestación de servicios educativos, y ha promovido la participación social en la educación a través de los consejos; lo anterior como parte del Programa de Modernización Educativa. Se sientan así las bases para el surgimiento del Plan Nacional de Desarrollo 1989-1994, donde se vislumbra la necesidad de una transformación que hiciese posible avanzar las metas cuantitativas planteadas hasta entonces y dando lugar a nuevas metas de tipo cualitativo" (PND, 1988-1994:29).

" Los elementos más significativos para esta propuesta son:

- Reiterar el proyecto educativo contenido en la constitución y fortalecerlo respondiendo a las nuevas posibilidades y circunstancias.

- Comprometer el esfuerzo para la eliminación de las desigualdades e inequidades geográficas y sociales.

- Ampliar y diversificar los servicios y complementarlos con modalidades no escolarizadas.

- Acentuar la eficacia de las acciones y mejorar la calidad educativa.

- Integrar armónicamente el proceso educativo con el desarrollo económico, sin generar falsas expectativas, pero comprometiéndose con la productividad.

- Reestructurar su organización en función de las necesidades y de la operación de los servicios educativos" (PND.1988-1994.:31).

Pero también, se proponen tres perspectivas de las cuales

son:

" 1.- La democracia, entendida en su sentido constitucional, régimen jurídico y sistema de vida.

2.- La justicia, que orienta la acción hacia el propósito de que todos los mexicanos efectivamente disfruten de buenos servicios educativos.

3.- El desarrollo, que compromete a los usuarios de los diversos niveles educativos con la productividad para elevar los niveles de bienestar de todos los mexicanos"(Ibid.).

Del Programa de Modernización se desprende el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, donde se perfilan las expectativas y estrategias de acción para este nivel, partiendo de los retos generales de la educación. Entre ellas se encuentran:

" 1.- Propocionar el conjunto adecuado de conocimientos, habilidades, capacidades y destrezas, actitudes y valores necesarios para el desenvolvimiento de los educandos y para que esten en condiciones de contribuir efectivamente a su propio progreso social y al desarrollo del país.

2.- Ampliar la cobertura educativa en cuanto a alfabetización, acceso a la primaria, retención y promedio de años de estudios.

3.- Incremento a los recursos destinados a la educación.

4.- Mayor participación social en la escuela.

5.- Incrementar el calendario escolar.

6.- Modificación de programas, libros de texto, libros para maestros y materiales auxiliares.

7.-Aumentar la calidad en la preparación docente y revalorar su función.

8.- Robustecer las culturas regionales y sociales" (acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica 1992:2- 11).

1.4.2 La educación preescolar.

La importancia que la educación preescolar tiene como primer peldaño de la formación escolarizada del niño, es puesta en claro por la actual administración educativa, al considerarla como uno de sus programas prioritarios y como una de las metas por alcanzar para 1982. Así en el libro de programas y metas del sector educativo 1979-1982 (SEP) se propone "ofrecer un año de preescolar a su equivalente al 70% de los niños de 5 años.

Esta expresión de la política educativa encuentra su concreción en la notable expansión de la cobertura de educación a niños preescolares que, de un 35% para el ciclo escolar 1980-1981, tiende a alcanzar el 70% a nivel nacional, para el periodo 1982-1983. Cubrir esta meta ha implicado considerar, además de los jardines de niños que constituyen el sistema educativo formal, la apertura de varias alternativas a través de las cuales llevar la educación preescolar a otros sectores de la sociedad que hasta el momento han carecido de ella, tales como las comunidades indígenas, las urbano - marginales, las rurales marginadas y rural urbanas.

En este intento de responder a la educación de los niños en una etapa tan decisiva de su desarrollo, se ha dado prioridad, a su vez, a la edad de 5 a 6 años, con el fin de que la mayor parte de los niños puedan recibir los beneficios de por lo menos un año de atención educativa en los jardines de niños, antes de su ingreso a la primaria.

Considerando que, de acuerdo con los lineamientos actuales de la política educativa, este año de educación preescolar pasa a formar parte del currículo de educación elemental, los objetivos de la educación preescolar son la base con la

que se establece una continuidad con los de la escuela primaria. En el cumplimiento de los mismos se atiende la especificidad del desarrollo integral del niño en esta edad y se sientan las bases para su vida posterior. Con estos objetivos se asume la posibilidad de abatir, en parte, la deserción y reprobación escolar a nivel primario.

Es por eso que el programa se ha concebido como un instrumento de trabajo del educador, con el fin de que le sirva para planear y orientar su práctica diaria y permitirle deiferentes alternativas de participación. El material de que consta el programa se ha distribuido en:

" 1.- La planificación general del programa, permite a la educadora tener una visión de la totalidad del proceso enseñanza-aprendizaje, de las líneas teóricas que lo fundamentan, de los ejes de desarrollo basados en las características psicológicas del niño durante el período preescolar y de la forma como se conciben los aspectos curriculares (objetivos, actividades, recursos y evaluación).

2.- La planificación específica de diez unidades temáticas, en esta parte se sistematiza la planificación general

desde un punto de vista operativo.

3.- Apoyos metodológicos, del cual es un auxiliar que ofrece una gama de orientaciones y actividades para enriquecer el trabajo y la posibilidad de apreciar en cada una de ellas la relación que guardan con los ejes del desarrollo "(Programa de Educación preescolar,1992:11).

1.4.3 Objetivos generales del programa.

" El objetivo general de programa se dirige a favorecer el desarrollo integral del niño tomando como fundamento las características propias de esta edad.

Objetivos del desarrollo afectivo - social:

- Que el niño desarrolle su autonomía dentro de un marco de relaciones de respeto mutuo entre él y los adultos y entre los mismos niños, de tal modo que adquiera una estabilidad emocional que le permita expresar con seguridad y confianza sus ideas y efectos.

- Que el niño desarrolle la cooperación a través de su incorporación gradual al trabajo colectivo y de pequeños

grupos, logrando paulatinamente la comprensión de otros puntos de vista y en general del mundo que lo rodea.

Objetivos de desarrollo cognoscitivo:

- Que el niño desarrolle la autonomía en el proceso de construcción de su pensamiento, a través de la consolidación de la función simbólica, la estructuración progresiva de las operaciones lógico-matemáticas y de las operaciones infralógicas o espacio - temporales. Esto lo llevará a establecer las bases para sus aprendizajes posteriores particularmente en la lecto- escritura y las matemáticas.

Objetivos del desarrollo psicomotor:

- Que el niño desarrolle su autonomía en el control y coordinación de movimientos amplios y finos, a través de situaciones que faciliten tanto los grandes desplazamientos como la ejecución de movimientos precisos " (Ibid.).

Todos estos objetivos implican propiciar en alto grado las acciones del niño sobre los objetos, animarlo a que se exprese con diferentes medios, así como alentar su creatividad, iniciativa y curiosidad procurando en general que se desenvuelva en un ambiente en el que actúe con libertad.

CAPITULO 2

El niño en la edad escolar de 4 - 5 años

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

Como fundamento psicológico para definir los ejes de desarrollo que estructuran el período preoperatorio (en la que se encuentran los niños preescolares), según la teoría de Piaget.

"El período preoperatorio o período de organización de las operaciones concretas del pensamiento, se extiende aproximadamente desde los 2 o 2 y medio años hasta los 6 o 7 años. Puede considerarse como una etapa a través de la cual el niño va construyendo las estructuras que darán sustento a las operaciones concretas del pensamiento, a la estructuración paulatina de las categorías del objeto, del tiempo, del espacio, y la causalidad, a partir de las acciones y no todavía como nociones del pensamiento" (Vidales,1990:33-34).

A lo largo del período preoperatorio se va dando una diferenciación progresiva entre el niño como sujeto que conoce y los objetos de conocimiento con los que interactúa, proceso que se inicia desde una total identificación entre ambos hasta llegar a diferenciarse, pero aún en el terreno de la actividad concreta. "Durante este período el pensamiento del niño recorre diferentes etapas que van desde un egocentrismo en el cual se excluye toda objetividad que

venga de la realidad externa hasta una forma de pensamiento que se va adaptando a los demás y a la realidad objetiva" (Ibid.).

Este camino presenta un proceso de descentración progresiva que significa una diferenciación entre su yo y la realidad externa en el plano del pensamiento.

El carácter egocéntrico del pensamiento del niño podemos observarlo en el juego simbólico o juego de imaginación y de imitación, en donde hay en él una actividad real del pensamiento, esencialmente egocéntrica, que tiene como finalidad satisfacer el yo, transformar lo real en función de los deseos.

Acerca de cómo piensa el niño y de la representación que tiene del mundo, de las preguntas que hace, de los ¿por qué? tan frecuentes, nos revela un deseo de conocer la causa y la finalidad de las cosas que sólo a él interesen en un momento dado y que asimila a su actividad propia.

Como manifestaciones de la confusión e indiferenciación entre el mundo interior o subjetivo y el universo físico, el pensamiento del niño puede apreciarse en características

como: el animismo, o sea la tendencia a concebir las cosas, los objetos como dotados de la vida; lo que tiene una actividad es una cosa viva, lo que se mueve como los astros, los fenómenos naturales, están vivos, y a los objetos inertes se les anima.

Este animismo resulta de la asimilación de las cosas a la actividad que el mismo niño realiza, a lo que él puede hacer y sentir.

El artificialismo, o creencia de que las cosas han sido hechas por el hombre o por un ser divino. El realismo, esto es, cuando el niño supone que son reales los hechos que no se han dado como tales.

Estas diferentes manifestaciones del pensamiento se caracterizan por haber en ellas una asimilación deformada de la realidad, siendo manifestaciones incipientes del pensamiento en que los aparentes errores del niño son totalmente coherentes dentro del razonamiento que él mismo se hace.

La cooperación en el juego grupal, de la que este juega un papel muy importante, ya que es una forma a través de la

cual el niño comprende que hay otros puntos de vista diferentes al suyo, como lo que poco a poco se irá coordinando y que lo conectan con otros modos de ser y actuar.

La evolución del niño en los aspectos referentes al desarrollo psicomotor no pueden ser enfocados ya meramente como una maduración en el sentido de la motricidad, sino que se debe considerar aquellos aspectos, madurativos y de una posición en la adquisición de hábitos a través de los cuales el niño establecerá todo su mecanismo relacional con el medio ambiente.

De los tres a los siete años el niño consigue establecer totalmente una motricidad, pudiendo realizar un movimiento totalmente armónico en el espacio, de forma lenta y progresiva establecer un sentido finalista en su estructura de acción en el espacio inmediato.

A los cuatro años inicia una división sexual del cuerpo, distinguiendo entre niño y niña, con cierta conciencia de genitalidad, así como una toma de conciencia del grupo familiar, diferenciando de otros grupos y medios que su experiencia va incorporando.

En cuanto a sus hábitos o comportamientos emocionales a la búsqueda de mecanismos de autosatisfacción y de autoplacer, deben destacarse una serie de comportamientos que en determinadas edades se consideran como normales.

En esta edad el niño se "lanza, salta, hace todo tipo de ejercicios. Puede caminar en la forma talón-punta. Copia un cuadro y un triángulo. Habla en un forma que se le entiende perfectamente. Escucha una historia y puede repetir los hechos principales. Conoce su edad y el día de la semana. Sabe contar con los dedos. Puede identificar cuatro colores. Nombra las monedas. Participa en juegos dramáticos, le gustan las excursiones y los paseos. Come bastante bien, sin ayuda. Es sociable y conversador durante las comidas. Hace muchas preguntas y se interesa por las palabras nuevas y su significado" (Gesell,1987:134-136).

Protesta con energía cuando se le impide hacer lo que quiere. Aprecia la altura y la forma, también distingue lo grande y pequeño. En esta edad el niño sabe trepar a los árboles y emprende juegos de pelota, así como actividades organizadas con sus amigos que le permitan correr, lanzar y ejercitar todo tipo de movimientos.

"Habla de modo correcto y pierde las características infantiles del lenguaje. Comienza a distinguir la derecha y la izquierda, ayer y mañana. Diferencia lo dulce, lo salado, lo ácido y lo amargo. Dibuja un monigote con cabeza, tronco, miembros y manos. Pregunta por el significado de palabras abstractas" (Ibid.).

"Se interesa por las actividades de la casa, del barrio y del país, así como por edades de las personas con las que trata. Inventa juegos y durante su ejecución cambia las reglas de ese juego. Detesta la autoridad impuesta y ejecuta lentamente, en protesta, las órdenes que se le dan. Le gusta crear y producir de primera intención, así como pasar de una cosa a otra más que repetir. Su mente es vivaz y abarca un vasto terreno" (Salvat,1980,94-103).

También le "gustan los juegos de palabras, especialmente si tiene una auditoría delante. Los por qué y los cómo aparecen frecuentemente en las preguntas, pero las explicaciones no le interesan gran cosa. Gran parte de los interrogativos son, un soliloquio por medio del cual proyecta una construcción verbal detrás de otra, recordando sus imágenes y volviendo a formular otras relaciones. No

construye estructuras lógicas coherentes, sino que combina hechos, ideas y frases sólo para reforzar su dominio de palabras y oraciones. Tiene mucho de charlatán y algo de irritante"(Ibid.).

Puede sostener largas y complicadas conversaciones; puede contar una extensa historia estremezclando ficción y realidad, y puede, finalmente, embrollarse y confundirse tan inevitablemente como los adultos en las discusiones de guerra y de crímenes.

Por lo general, "es hablador, sus frases están saturadas con el pronombre de primera persona, sin embargo, mucho de esta charla egoísta tienen indudables implicaciones y contenidos sociales. Entre los 4 o 5 años de edad son capaces de emplear oraciones completas, complejas, como de adulto, que demuestra que casi han llegado a dominar las reglas de la gramática en su propia lengua" (Gesell,1987:138-140).

"El desarrollo social deseable consiste en el logro y ascendente de la madurez en las relaciones con los demás. Requiere de cambios en las formas de conducta, en los intereses sociales y en la clase de contactos del sujeto con los demás. El niño tiene que aprender a ajustarse a las

personas que lo rodean, lo que depende de las oportunidades y orientaciones que se le proporcionen" (Ibid.).

De esta manera, el hogar constituye el ambiente psicológico más importante en la determinación del comportamiento del niño; sin embargo, este no puede vivir apegado a él durante todo el tiempo, pronto busca compañía fuera de su casa con otros niños que son más o menos de su misma edad; el grupo va siendo más amplio y de mayor duración a medida que el ser va creciendo.

En la edad temprana los tipos de conductas son egocentristas, pero poco a poco se va desarrollando su tendencia a cooperar y para fortalecerla, el niño debe desenvolverse en un ambiente permisivo más que restrictivo. Durante la edad preescolar es de suma importancia que los niños asistan al jardín de niños, ya que en él se desarrollan de buena forma las tendencias sociales. El niño de 4 años presenta un interés en las afirmaciones, cierto espíritu de sargento y su enfático dogmatismo, contribuyen a hacerlo parecer más firme e independiente.

En la vida hogareña requiere mucho menos cuidado. Ya no hace siesta. Por la noche trata de dilatar el momento de irse

a la cama, pero una vez que se acuesta se duerme en seguida y no necesita llevarse juguetes u otras cosas consigo. Duerme ininterrumpidamente duante toda la noche sin tener que levantarse. Es excelente para encontrar pretextos. Crítica a los demás. Va al baño por sí mismo y es muy poca la ayuda que precisa. Le gusta ir al baño cuando hay otros en él, para satisfacer una nueva curiosidad que empieza a surgir. Sus juegos reflejan una mezcla equilibrada de independencia y sociabilidad. Los juegos de tipo solitario y puramente paralelo le divierten mucho menos. Realiza mayor número de contactos sociales y pasa más tiempo en una relación social con el grupo de juego.

Comparte la posesión de las cosas que trae de su casa, sugiere turnos para jugar, pero no sigue, en modo alguno, un orden consecuente, a menudo tiene arranques repentinos y tontos, portandose desastrosamente con toda deliberación.

El desarrollo integral del individuo implica de necesidad de una educación moral y en ella influyen factores generales como la herencia y el ambiente, los cuales pueden englobar a otros más específicos, como la inteligencia, el hogar, las amistades y compañías, la salud física y mental, los medios de difusión, las instituciones y otros factores económicos

y sociales.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

CAPITULO 3

El juego

- 3.1 Concepto de juego
- 3.2 Teorías pedagógicas
- 3.3 Clasificación de juego
- 3.4 Juegos y juguetes para el niño preescolar
- 3.5 Importancia del juego

3.1 Concepto de juego

El juego es "un medio privilegiado a través del cual el niño interactúa con el medio que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido. En el niño, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de las actividades primordiales. Ocupar largos períodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior" (SEP,1992:22).

El juego en la etapa preescolar no sólo es un entrenamiento sino también una forma de expresión mediante la cual el infante desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas. con su entorno espacio temporal, el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructura de su pensamiento.

El juego es una especie de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, los hacen aprender a tomar decisiones, a interrelacionarse, integrarse al

grupo, a compartir sentimientos e ideas, es decir, forma en el infante un sentido social.

En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico y es importante para su desarrollo psíquico, físico y social; ya que a través de éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegure en su futuro el dominio de los significantes sociales y en consecuencia la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas. Las actividades sugeridas al niño en la escuela, por lo general deben tener una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades propuestas.

El juego es una actividad predominante que es la razón de ser de la infancia; es vital, pues condiciona el desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El juego constituye una de las actividades educativas esenciales, el cual merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda excluido.

Se proponen diferentes definiciones del juego de las que cabe destacar algunas de ellas:

"Para Stanley Hall lo define en principios como una liberación de actitudes rudimentarias inconscientes.

Claparede considera al juego como sustituto o sucedaneo de la actividad seria.

Gross da al juego infantil la definición del ejercicio preparativo biológico.

Huizinga, lo define como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar.

Por otro lado, Roger Caillois a partir de la definición propuesta por Huizinga, precisa las características que permiten distinguir el juego de otras prácticas humanas. es entonces, donde Caillois define el juego como una actividad con determinadas características de las cuales son:

- libre, a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión

atractiva y gozosa;

- separada, circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano;

- incierta, cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar;

- improductiva, que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores conducentes a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;

- reglamentada, sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta;

- ficticia, acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealdad en relación con la vida ordinaria" (Raave,1980:6-7).

Así como, Caillois define el juego los clasifica en cuatro categorías:

Juegos que hacen intervenir una idea de competición (de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo); Juegos basados en el azar (categoría que se oponen fundamentalmente a la anterior); Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en la que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad y los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo) este consiste en un intento de destruir, por un instante la estabilidad de la percepción y el de imponer a la conciencia lúdica una especie de pánico voluptoso).

"Para Henry Bett los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significado;" pero para otros teóricos el juego es una actividad funcional de distensión, o el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden absorber.

En cambio para Piaget el juego es la expresión y la condición del desarrollo del niño, en donde en cada etapa se encuentra vinculado cierto tipo de juego modificandose el ritmo o la edad de aparición de los juegos, por tanto el juego está íntimamente ligado a la evolución intelectual del

niño" (Ibid.).

Es evidente que en la medida en que el juego desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia, su función el aprendizaje es esencial por que corresponde al desenvolvimiento del niño a la vez como individuo y como un miembro activo de la sociedad. Además de que el juego es el lugar donde se experimenta la vida, el punto de donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos; es el espacio donde niños y adultos pueden crear y usar su personalidad.

También puede ser un espacio simbólico donde se recrean los conflictos y donde el niño elabora y da un sentido distinto a lo que le provoca un sufrimiento o miedo, y volver a disfrutar nuevamente de aquello que le provoca placer.

3.2 Teorías pedagógicas.

Los animales cuando son pequeños, juegan entre sí y de esa manera se preparan para la vida adulta. En sus juegos los animales fingen pelear, se persiguen se mordisquean, etc., así es como se preparan para cuando sean grandes puedan luchar por su supervivencia. Pero con los niños son varias las

posturas que tratan de explicar, el por qué los niños juegan. Algunos teóricos hacen referencia de un impulso interno que los obliga al juego, en cambio hay otros que pretenden explicar este fenómeno del juego infantil a través, de la biología, la psicología, o por ambas ciencias y aún en sus conexiones con la sociología. Se debe partir pues, de que jugar, para los niños constituye y ha constituido una necesidad vital. Es por eso que existen diferentes teorías pedagógicas en donde se explican el origen del juego entre ellas podemos mencionar la :

" Teoría del entretenimiento de Locke para quien el juego es un recreo que sirve para preparar el organismo y el espíritu fatigado.

Teoría de la energía superflua de Spencer y Schiller afirman que el niño posee un exceso de vida que no consume en sus actividades diarias y descarga sus energías en el juego.

Teoría del ejercicio preparatorio; para Gross, el juego constituye una preparación para la vida de trabajo.

Teoría del ejercicio complementario. Lange hace referencia a que las actividades del niño, adulto y de otro ser viviente reclama un ejercicio integral, como no lo reciben por partes de sus ocupaciones, tienen que buscar su complemento en el juego.

Teoría catártica. Carr indica que el niño tiene ciertas tendencias recuerdos de la humanidad prehistórica que son un obstáculo en la organización social. Por lo tanto tienen que irse gastando en el juego volviéndoles capaces de una convivencia social.

Teoría de la pseudo satisfacción de poder. Adler afirma que el niño se siente un insignificante en la vida, y quiere manifestar su poder. Siente 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.

Teoría de la derivación por ficción. Claparede deriva por ficción a través del figurarse donde la imaginación substituye a la realidad " (Mora, 1983:47,48).

3.3 Clasificación de juego.

En la etapa preescolar el juego no es principalmente una habilidad de supervivencia. Es un diversión, aunque a veces en nuestra cultura se obliga a practicar el deporte que no resulta tan divertido como se espera, ya que la diversión cesa cuando uno tiene que jugar.

Así pues, el juego es más divertido cuando es más espontáneo, cuando surge de una integración, en ocasiones climax, a menudo dominio, y cuando en cierto grado es vigorizador y refrescante. El buen juego deja una sensación de bienestar y felicidad de estar vivo. En consecuencia, "el juego es una parte fundamental y necesaria de las actividades infantiles del niño. Por lo tanto, se hace referencia a tres categorías generales del juego: la sensoriomotriz, la imaginativa y las sociales.

El juego sensoriomotriz comprende la manipulación de objetos o la realización de actividades por la simple razón de las sensaciones que producen. Es el tipo de juego al que se entregan los lactantes, por se la única manera de que son capaces en las primeras etapas de desarrollo, cuando todavía

no han logrado familiarizar la actividad necesaria para otras formas de juego. Por ejemplo, actividades motoras tales como gatear, arrastrarse, caminar, correr, saltar, brincar, agitar una mano, un pie o cualquier parte anatómica susceptible de ser movida.

También incluye la manipulación de objetos, personas, partes de su propio cuerpo o todo aquello que pueda manejarse con las manos. El juego imaginativo es la clase de innumerables juegos de fingimiento que se vuelven tan predominantes durante los años preescolares. Es todo juego en el que la actividad o las personas involucradas en la misma, se interpreten como algo diferente de lo que verdaderamente son, pueden clasificarse como imaginativos. Así el niño que corre por una habitación, asustando a su madre con el sonido del motor de un avión, no sólo está entregado a un juego sensoriomotriz, sino también imaginativo. El juego imaginativo incluye una variedad de actividades afines, en el que el niño imagina ser alguien o algo diferente de sí mismo, por ejemplo un personaje ficticio, una cosa o un animal, entre otros" (Ibid.).

Hay juegos en los que fingen que las actividades que emprenden son algo distinto de lo que realmente son o que

los objetos con los que juegan son algo diferente.

Hay otro juego imaginativo que prevalece cada vez más a medida que aumenta la edad escolar, las cuales son las fantasías o sueños. "Greenacre dice que los ensueños o fantasías se vuelven más frecuentes cuando el niño llega a la edad escolar" (Guy,1978:346-347). En cambio, "Hurlock llama la atención hacia los posibles efectos perjudiciales de las ensoñaciones de las cuales sufren secuencias físicas debido a la inactividad, y también psicológicas, por que puede ocurrir que llegue a depositar una exagerada confianza en fantasías idealizando así una personalidad con la cual se puede sentir infeliz" (Ibid.).

Y por último el juego social que comprende la interacción entre dos o más niños, que frecuentemente asume la forma de juegos con definidas reglas precisas, que pueden ser respetadas o no por los jugadores, dependiendo, en gran medida de su nivel de entendimiento y desarrollo.

Claparede clasifica los juegos en un primer momento en juegos de las funciones generales; estas a su vez son de tres clases; sensoriales, en donde ponen en actividad los órganos de los sentidos; motores, consisten en poner actividad los

miembros, se desarrollan y fortifican los músculos y se opera la coordinación de los movimientos que se hacen más precisos y seguros; y los psíquicos, estos pueden ser intelectuales y afectivos.

En un segundo momento se encuentran las funciones especiales entre ellos son: juegos de lucha y de victoria, estos son de gran importancia para la formación del carácter; los juegos de caza y los juegos sociales contribuyen a desarrollar los instintos sociales, especialmente los de solidaridad, el espíritu de grupo y el sentimiento de comunidad; juegos familiares éstos dominan el instinto paterno y materno, el instinto doméstico y por último los juegos imaginativos donde el niño imita lo que ve en los adultos por el puro placer de imitar. Todos los juegos pueden ser individuales y colectivos, así como también pueden combinar en diferentes clases adquiriendo un carácter mixto.

3.4 Juegos y juguetes para el niño preescolar.

Los niños preescolares, cuya edad va de 2 a 6 años de edad, son incansables en sus juegos. "A esta edad el niño

convierte en juego todo lo que hace: aunque ya sepan comer con cuchara, por jugar lo hacen con los dedos o con el mango de ésta, pretenden ponerse los vestidos al revés fingiendo equivocarse, hacen la broma de tener hambre acabando de comer o de estar cansados después de dormir; pretenden siempre por divertirse olvidar cosas que ya saben y fingen cometer errores que los obligan a comenzar de nuevo, algo que seguramente les resulta divertido estar repitiendo: también les agrada mezclar diferentes alimentos, con frecuencia lo hacen por travesura, aunque no deja de haber algún interés de experimentación" (Raave,1980:14). El niño sabe que el juego es una ficción diferente del mundo real, pero se disgusta cuando sus compañeros de juego no respetan correctamente su papel en el mismo. De esta edad casi todos los niños se vuelven sociables, lo que les permite colaborar con otros niños en sus juegos, esto sucede aunque no hayan sido educados especialmente para ella desde temprana edad.

Su desarrollo emocional e intelectual y sus mayores conocimientos le permiten al infante de esta edad tener una mayor imaginación, misma que aprovecha para sus juegos, sean éstos creativos, dramáticos o de cualquier otro tipo. El preescolar no deja sus anteriores juegos de placer sensorial, de habilidades, afectivas y sociales, así como sus

diferentes combinaciones.

Si bien hay niños que desde muy temprana edad ya realizan juegos dramáticos, aunque sean en forma muy simple y es cuando en esta edad el juego adquiere todo su apogeo. El juego dramático para el niño preescolar consiste en la representación de papeles, roles o temas, que los propios niños toman del mundo que los rodea, primero de su casa y después de lo que aprenden en la calle y otros lugares que los rodean. Sus presentaciones también pueden ser producto exclusivo de su imaginación y fantasía. Mediante el juego dramático, el niño logra muchos conocimientos, se reconoce a sí mismo como diferente de los demás, prueba cómo se siente ser como otras personas adultas; de esta manera se complace sintiéndose grande, fuerte y poderoso.

Cabe recordar que a los infantes les gusta disfrazarse con las ropas de los adultos, lo que les permite jugar aún mejor al papá o a la mamá, en cuanto conoce otras profesiones y oficios los incluyen en sus juegos, así como hace el juego individual, también lo realizan colectivamente por lo que suelen ser diferentes personajes de ese.

Se advierten cambios repentinos en los diferentes papeles

que juegan los niños; sin embargo suelen presentarse, en otras ocasiones, riñas por algún cambio que alguien propone. A esta edad a los niños de ambos sexos les da lo mismo representar cualquier rol de juego, pues aún no tienen nociones de los roles que la sociedad y las costumbres se ha encargado de señalar a cada sexo. El infante trata de imitar al mundo de los adultos en sus juegos, es por ello que vemos en los niños imitando desde las formas más tiernas, hasta las más grotescas.

El preescolar intercambia constantemente en sus juegos en la realidad y la fantasía. Entre los 4 y 5 años, surgen los compañeros imaginarios, especialmente cuando se trata de un hijo único de la familia. Se entiende como compañero imaginario del juego, no sólo a las personas y animales, sino también a las entidades, reinos y juguetes a los que el niño pareciera darles vida.

El infante al jugar con su compañeros imaginarios, les habla, los mima, los regaña, y compite con ellos. A todo esto no solamente el niño pasa sólo su tiempo en la fantasía y la dramatización, sino también pasa el tiempo con sus padres conversando, paseando, yendo al parque, jugando al aire libre, visitando familiares entre otros.

A los 4 o 5 años, cuando ya han aprendido a contar los niños pueden practicar, en juegos de salón sencillos, con los adultos y hermanos mayores, pero se debe tomar en cuenta que el niño de esta edad no le gusta perder, pero hace trampa, no respeta las reglas establecidas, por lo que siempre trata de buscar el triunfo. Al ir creciendo el infante adquiere una mayor habilidad en el manejo de sus juegos. Comienza a emplear en una forma cada vez más creciente el ingenio, la imaginación, la creatividad, el talento, así como es capaz de hacer correcciones, a lo que no le gusta o que sabe que está mal, llegando a planear lo que va hacer o comienza de nuevo si no le es de su agrado los resultados.

Una parte importante de los juegos individuales y colectivos se realiza con objetos llamados juguetes. Entre los mejores son aquellos que más se prestan para satisfacer las fantasía infantil, a todas las edades, los juguetes preferidos por los niños son las materias primas, cuya forma y uso pueden variar según las necesidades del momento. Pero para los niños pequeños, la arena, la arcilla, el papel, cuerdas, carretes y por supuesto el agua son materiales que les procuran en muchas ocasiones lúdicas en las que el gozo de imaginar, crear y experimentar es intenso y se renueva de forma constante.

Respecto a algunos juegos y juguetes infantiles para los niños de 4 o 5 años podemos proponer diferentes entre ellos están los: juegos de imitación, imaginación y ficción.

A la edad de 4 o 5 años es cuando más le agradan al niño juegos como: darles ropa vieja de adultos, para que jueguen con ella, las emplearán en sus juegos de disfraces y en todo tipo de representaciones. No hay que olvidar que en esta edad al niño le gusta mezclar la fantasía y la realidad. Continuará jugando con muñecas y muñecos, casas y cunas de muñecas, cocinitas, carritos, tienditas, policías y ladrones, a los papas, entre otros. Los títeres, también son apropiados para juegos de imitación, imaginación y ficción.

Los juegos educativos, ofrecen a los niños objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación de ciertos conocimientos y también permite repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño. Los juegos educativos varían con arreglo a su destino y principalmente:

- 1.- Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan.

2.- Por la edad de los niños.

3.- Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o de grandes grupos.

4.- Por la técnica de ejecución y de corrección.

Los juegos educativos no enseñan las nociones sensomotrices, ni la solución a los comportamientos intelectuales que se imponen en la vida. Estos irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, espontánea y natural del niño, así como acompañados y luego seguidos, de actividades dirigidas a las cosas reales, practicadas dentro del medio ambiente del niño.

No se debe entender como juego y juguete educativo, sólo aquellos que enseñan algo de materia pedagógica, sino todos aquellos juegos y juguetes que de alguna forma u otra contribuyen al desarrollo multifacético y armónico del niño, estos van desde los que enseñan las cuestiones elementales y complicadas de la vida y del mundo que los rodea, así como también sin dejar de lado las que enseñan las cuestiones pedagógicas como son, el aprendizaje de la lectura, escritura, aritmética, geografía entre otras.

3.5 Importancia del juego.

El juego desempeña en la vida de los niños un papel vital. Si se privara a los niños de la posibilidad de jugar, se decaería el desarrollo físico y se restringiría su desarrollo mental. Por consecuencia, sin juego el niño no tendrá oportunidad de aprender, de absorber todo el conocimiento que es capaz de acumular a través de sus experiencias mientras juega. Jugando el niño aprende desde lo más elemental hasta las cosas más complicadas.

Para algunos teóricos, el niño nace sin saber nada, todo lo aprenden a partir del día en que nacen así como de las experiencias vividas cotidianamente, pero para otros, el niño desde antes de nacer ya trae consigo conocimientos aprendidos en el seno materno, ya sea de una manera u otra, el infante necesita aprender del mundo que lo rodea una vez que nace. El niño aprende a través del juego, él aprende a diferenciar lo que está cerca de lo que está lejos; lo que es duro de lo que es blando; lo dulce de lo amargo; lo que se mueve, lo que está inmóvil, lo que está iluminado de lo que está oscuro y así sucesivamente. También el aprende que es un ser diferente de las cosas y de las personas que lo rodean y esto lo aprende jugando.

Se debe estar consciente que el niño aprende, a través del juego conocido como intrascendente, insustancial, frívolo, vacío, ocioso, gratuito, tradicional, entre otros.

Por lo que no es conveniente privarlo de este tipo de juego, sino al contrario, se debe inducir en el niño un juego organizado, de tal forma que a través de sus diversas manifestaciones logre su desarrollo multifacético y armónico deseado.

Es preferible que los niños jueguen a cualquier cosa y que no se les tenga inmóviles, pero también es recomendable que se les permita que jueguen con juegos múltiples, a que jueguen unilateralmente. Por lo tanto si el niño aprende del juego intrascendente, también es capaz de aprender del juego educativo. Es por eso que a través del juego educativo los niños se desarrollan sin traumas psicológicos, logrando una óptima salud física y un desarrollo multifacético de su personalidad que puede ir desde una gran habilidad mental hasta un gran talento creativo.

CAPITULO 4

La creatividad.

4.1 Historia de la creatividad

4.2 Concepto de creatividad

4.3 El origen y desarrollo de la creatividad

4.4 Importancia de la creatividad

4.1. Historia de la creatividad.

"Como antecedente al estudio sistemático, la creatividad se ha analizado desde puntos de vista filosóficos, el genético y como indicativo del nivel de inteligencia asociada a alguna de sus características como productividad, genialidad u originalidad" (Esprif, 1993:15-17). A lo largo de la historia han surgido diferentes términos para referirse a esta característica; pero fue Weithermen quien por primera vez utilizó el término creativo como sinónimo de productivo para referirse a la capacidad creativa, más tarde, Guilford descubrió el término y en 1950 utilizó la palabra creatividad la que definió y enmarcó dentro de los elementos de la estructura del intelecto" (Ibid.).

"Flanagan en 1958 aplicó el término ingenio para caracterizar una forma superior de comportamiento, mientras que otros autores utilizaron el término genialidad, para identificar a personas sobredotadas, por lo que la creatividad fue ligada a una capacidad intelectual excepcional. Las observaciones realizadas por Flanagan sobre la originalidad se consideraron como pioneros en el campo de las investigaciones sobre la creatividad. El ser original

significa ser capaz de producir algo nuevo, y la novedad se ha ido tomando como uno de los criterios para identificarla. De tal manera que también, es utilizada como inventiva y descubrimiento, aunque ambas palabras constituyen aspectos del comportamiento creador" (Ibid.).

En 1979, Heinelt propuso una organización para el estudio de la creatividad y señala que debía abarcar tres etapas: la primera etapa precientífica, la segunda es una etapa preexperimental y la tercera experimental. Fueron los filósofos los primeros quienes plantearon este tema, para tratar de llegar a la esencia de la creación considerándola como una fuerza divina que inspira al hombre a crear. En la primera etapa mencionamos a Platón (428-347 a. de c.), quien dedicó gran parte de sus pensamientos a la reflexión relacionada con la educación basada en las artes, además dio en sus escritos una gran importancia a la estética como una base de la educación, como la esencia que da al hombre un instinto de relación con la búsqueda de la verdad. Platón partió de la idea de que el hombre imaginativo es afectado por lo que ve y oye, y que las artes y la música son un sustento determinante en su formación.

La segunda etapa llamada preexperimental fue protagoni-

zada por Max Weithermer quien en 1945 realizó, estudios sobre el pensamiento productivo y lo identificó como una conducta de búsqueda y solución de problemas. Y la tercera etapa la experimental representada por Guilford a partir de 1950. Este autor planteó una nueva perspectiva, la creatividad fue enmarcada dentro de un modelo de factores diferenciados dentro del pensamiento, susceptibles de ser sometidos a medida y a una modificación.

Fue con "Guilford donde marcó el comienzo de un nuevo enfoque hacia la creatividad y al intelecto despertando un gran interés por el estudio sistemático y la medición de los diferentes factores intelectuales relacionados con la conducta creativa, iniciando la construcción de instrumentos específicos para su evaluación. Entre 1960 y 1970 sobresalió la postura humanista en relación con la creatividad entre ellos podemos mencionar a Rogers, Maslow, Murray, entre otros. Fue a finales de 1970 y principios de 1980 cuando surgió la postura interaccionista hacia la creatividad, la cual proporcionó un modelo heurístico para integrar las diversas perspectivas teoricas de la conducta creativa. Esta postura combina elementos de la psicología social, la teoría de la personalidad y la cognoscitiva para explicar la creatividad como resultante de un proceso

interactivo entre el individuo y su medio" (Ibid.).

4.2. Concepto de creatividad.

Cuando el hombre es creativo se reconoce el poder que tiene de establecer relaciones nuevas entre distintos componentes, pero que sea él quien da la existencia a estos elementos básicos. El hombre puede combinar, componer, integrar, reunir elementos y con ellos lograr una organización, que es lo que llamaríamos creatividad. La creatividad, se ha abordado e identificado desde diferentes perspectivas, así como en las formas conceptuales por lo cual podemos encontrar una gran diversidad de términos para su referencia y en ocasiones depende de la perspectiva teórica con que se analice y de los enfoques personales relacionados con aspectos concretos de un quehacer o de un sector de la población.

La creatividad es establecer nexos inesperados, es un proceso de relación o composición que da lugar a un nuevo objeto, por consiguiente, se abordan algunas definiciones desde diferentes perspectivas teóricas:

"- Mc. Rellar, la define como la fusión de percepciones

de una manera nueva.

- Roger la entiende como emergencia de conexiones nuevas.
- Murray opina que es una composición novedosa.
- Lasswell la ve como una disposición para hacer y reconocer innovaciones.
- Gerard opina que la creatividad es una acción de la mente que produce intuiciones desconocidas.
- Taylor ve en la creatividad una organización de las experiencias que nos ofrecen aspectos nuevos.
- John Delvahl se refiere a la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen.
- Para John Flanagan, la creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema, y la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo.
- David Ausbel, considera como personalidad creadora a aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia y el arte.
- Torrance define a la creatividad como el proceso de

descubrir problemas o lagunas de información, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados.

- Barron sostiene que la creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia.

- Piaget menciona que constituye la forma digna del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento.

- Finalmente según Pesut, el pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar la actividad psicológica propia y la conducta o proceso de automonitoreo" (Valero, 1991:121-122).

Crear significa, de alguna manera inscribir los sentimientos, afectos e impulsos; el juego, creación puede considerarse como un texto donde se puede leer ese mundo interno, lo que el niño siente y piensa. Inventar, que también forma parte del espacio del juego, significa comprender y por lo tanto estar en el campo del saber, del aprender. Ser creativo no significa tener éxito o ser aclamado en el mundo del arte. Se puede ser creativo en cualquier actividad de la vida cotidiana, al hacer o representar, en forma original, aquello que tiene un sentido personal. De ahí que una

descubrir problemas o lagunas de información, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados.

- Barron sostiene que la creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia.

- Piaget menciona que constituye la forma digna del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento.

- Finalmente según Pesut, el pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar la actividad psicológica propia y la conducta o proceso de automonitoreo" (Valero, 1991:121-122).

Crear significa, de alguna manera inscribir los sentimientos, afectos e impulsos: el juego, creación puede considerarse como un texto donde se puede leer ese mundo interno, lo que el niño siente y piensa. Inventar, que también forma parte del espacio del juego, significa comprender y por lo tanto estar en el campo del saber, del aprender. Ser creativo no significa tener éxito o ser aclamado en el mundo del arte. Se puede ser creativo en cualquier actividad de la vida cotidiana, al hacer o representar, en forma original, aquello que tiene un sentido personal. De ahí que una

creación pueda ser cualquier cosa que un niño produzca y tenga que ver con su modo personal de ver la vida y la realidad que lo rodea.

Creatividad se deriva del latín *creare* y está relacionada con la palabra *crescere* (crecer). Creatividad significa, pues etimológicamente crear de la nada. En la medida que una persona haga, invente o conciba algo que resulte nuevo, puede decirse que ha realizado un acto creativo. Hemos de concluir definiendo la creatividad como una combinación de la originalidad, sensibilidad, curiosidad e inteligencia, entendiéndolo por la creatividad la capacidad del hombre de producir resultados de pensamientos esencialmente nuevos.

4.3. El origen y desarrollo de la creatividad en el niño.

Al estar educando niños se descubren cosas muy interesantes si se está en contacto con el potencial creativo en su estado puro. Los niños son creativos por naturaleza, y tienen diversas formas y modalidades de las cuales así lo manifiestan. Estas están en una completa interacción con las áreas de desarrollo de cada niño, cuando son desarrolladas

en forma creativa, se engrandecen y progresan,

En 1925 Buber hace referencia al desenvolvimiento de los poderes creadores, y fué hasta entonces que se reconoció que el crear alcanza, su expresión más elevada en los hombres inteligentes, pero existe en todos los hombres un claro impulso a hacer cosas, un instinto que sólo puede explicarse como una necesidad permanente de experimentar, de indagar, de relacionar como un potencial innato que se debe ejercitar. También se menciona una capacidad con un origen genético, con posibilidad de ser mantenida como parte inherente del desarrollo humano, lo cual se ve afectada positiva o negativamente, por el entorno al que el sujeto se ve sometido (medio físico, social, cultural y educativo), y que a su vez afecta el desarrollo mismo.

Piaget explica ciertas funciones invariantes para todos los seres humanos, tendientes a la búsqueda del equilibrio y el logro de una adaptación al medio. El proceso de equilibración lleva al niño a inventar de manera permanente formas de asimilación y acomodación, a través de las cuales constituye y perfecciona sus esquemas de acción en los diferentes estadios por los que pasa a lo largo de su desarrollo. Las etapas de desarrollo se caracterizan por

diferencias sustanciales en la forma como el niño interactúa con su medio, lo interpreta y construye.

Durante el periodo preoperacional se afianzan las bases para las operaciones que surgirán en el siguiente periodo, estableciendo a través de la experimentación toda clase de relaciones entre objetos, situaciones y personas, que van a permitir al niño construir hipótesis cada vez más acordes con su entorno y enriquecer su conceptualización de la realidad hasta llegar al periodo de las operaciones concretas. En la teoría de desarrollo el papel que juega la creatividad es de medio y fin simultáneamente; el desarrollo cognoscitivo y el desarrollo creativo son dos maneras de describir las actividades constructivas de los individuos, donde comprender es inventar y viceversa.

El proceso de invención intelectual es la regla y no la excepción del pensamiento de todos los días, donde el niño desarrolla día con día nuevas, estrategias cognoscitivas y las utiliza.

Es así como la creatividad se conceptualiza, como un proceso metacognitivo de autorregulación, refiriendo el manejo por parte del sujeto cognoscente de estrategias de

pensamiento enfocadas a pensar. Se concibe así la creatividad como un proceso interactivo de autocontrol, autoevaluación y autorreforzamiento, dirigido a la identificación y logro de las metas personales del individuo, lo cual esto implica una participación activa y consciente por parte del mismo y un proceso creativo permanente, tanto en la enseñanza - aprendizaje como en la identificación y solución de sus problemas.

Teóricos como Read, Buger y Piaget, coinciden en identificar al juego como la forma más evidente de expresión más elevada del desarrollo del niño y al mismo tiempo una copia de la vida humana. En todas sus etapas y en todas sus relaciones, a través del juego el niño da salida a su potencial creativo y a su vez utiliza este último para desarrollar el juego de una manera original.

En el juego el niño asimila un hecho externo al esquema de conocimiento en el que tiene interés momentáneo, mismo que puede ser motivado por la presencia de un elemento externo, predominando la asimilación sobre la acomodación.

Durante el juego espontáneo, el niño no se acomoda a una tarea, sino que utiliza simbólicamente la situación. Furth

hace una diferencia entre juego espontáneo y jugar a interpretar. Ella hace mención de que en el juego espontáneo el niño asimila la situación sin establecer la acomodación correspondiente, juega según su fantasía. En la representación, la actuación del niño se convierte en el medio por el cual éste se acomoda al problema. En base a esto el niño aplica sus conocimientos en forma simbólica, al no aceptar ninguna de las dos formas de juego, un estereotipo barato, ni una solución a medias, el infante se acostumbra a esta tarea dando oportunidad a la ejercitación del pensamiento creativo.

Uno de los objetivos más sobresalientes de la educación de los niños que Furth hace mención es lograr una educación para pensar y ayudar a que los individuos tomen parte activa e inteligente en la formación de la vida y la sociedad, desde las relaciones dentro de la familia hasta las actitudes hacia otras culturas.

El desarrollo de la creatividad en el ser humano va inmerso en el desarrollo mismo del niño, forma parte del mismo proceso, de los mismos estadios por los que pasa todo hombre en su proceso de maduración y se ve afectado por las mismas influencias ambientales de éste. La forma en que se

desarrolla el ser constituye un aspecto importante y determinante en la conducta del sujeto, en su producción general y en la forma de enfrentar los diversos problemas de la vida.

Otros teóricos como Gowan y Torrance, han intentado por identificar secuencias en relación con el desarrollo del proceso creativo. Gowan hace un acombinação de los aspectos teóricos piagetianos en relación con la cognición y aspectos de Erikson estos realcionados con la efectividad, desarrollando una tabla de los estadios del desarrollo.

Gowan identifica tres fases de desarrollo creativo entre ellos son: latencia, identidad y creatividad. Dentro de cada uno de los periodos de desarrollo humano, él distingue ciertas edades como periodos claves para apoyar el desarrollo de la creatividad que van desde los: 4 a los 6 años, de los 18 a los 25, y los últimos años de la edad adulta.

Torrance observa una disminución de la creatividad en los sujetos y en algunos casos la pérdida de la misma, hace mención de que el desarrollo de la creatividad debe apoyarse y fortalecerse principalmente en los periodos en que los sujetos pasan por crisis propias de su desarrollo como

individuos. También explica el decremento en la creatividad de los niños de cinco años, del cual concluye que, es una etapa en la que opera en forma contundente presiones externas autoritarias, así como la motivación del niño. El la concibe como una etapa de acomodación en la que el pensamiento creativo debe jugar un papel importante y lo esencial es reforzar la última característica.

En cuanto a Guilford, la creatividad es una manera de pensar, de la que se desencadena a causa de la entrada del sujeto al problema, en cuya solución se destacan cuatro factores del pensamiento creativo:

"- la fluidez, es la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado,

- la flexibilidad, es la variedad y heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos.

- la originalidad, es la rareza relativa de las ideas producidas, y

- la viabilidad, es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica" (Espriu, 1993:18-19).

Los tres primeros factores son funciones del pensamiento divergente o lateral, distinto del pensamiento convergente, lógico o vertical. El pensamiento convergente, es el que evoca ideas y trata de desencadenar para llegar a un punto ya existente y definido para el sujeto. Este pensamiento tiene más relación con el aprendizaje escolar. El pensamiento divergente, actúa como un explorador que va a la aventura y está más vinculado con la creatividad. La creatividad es una propiedad del hombre total y es una actitud o un conjunto de actitudes, ante la vida que involucra cualidades no sólo intelectuales, sino también emocionales, sociales y de carácter.

Todo ser humano es creativo, pero hay algunas personas que se manifiestan muy creativas pero en cambio hay otras que no lo son, como ocurre en todos las cualidades y las

capacidades humanas. Por lo tanto, no existe una diferencia esencial entre el pensamiento creativo y el pensamiento ordinario. Todo está relacionado con todo, y una de las leyes de la mente es la asociación. cualquier pensamiento es potencialmente creativo.

4.4.Importancia de la creatividad

Si deseamos que la escuela sea eficiente y revalorice su prestigio, es conveniente proponer como uno de los objetivos, el fomentar la creatividad. Si nos aferramos a un sistema expositivo y repetitivo como un recurso casi exclusivo de la enseñanza, continuaremos con una escuela pasiva, rutinaria y estaremos matando la creatividad, por lo que una de las tareas de los educadores no debe reducirse a ofrecer paquetes de conocimientos, pues esto convertiría el trabajo del alumno en tener que almacenar datos para después olvidarlos. Sino al contrario es importante fomentar la actitud creadora de los niños. Para esto sin desperdiciar los conocimientos, se debe impulsar el desarrollo de las aptitudes, para que éstas acompañen al individuo para toda su vida, además tienen una importancia para la educación ya que favorece en el desenvolvimiento del sujeto mismo.

La creatividad comienza a considerarse como una riqueza social y no sólo como potencial individual. La sociedad necesita y exige que en la renovación de los fines educativos se instale como un objetivo primordial el ejercitar la creatividad, por que una educación creativa es capaz de solucionar sus problemas.

CAPÍTULO 5

Marco de referencia

5.1 Ubicación

5.2 Antecedentes históricos

5.3 Organización y funciones

5.4 Infraestructura

5.5 Características de la escuela

5.6 Características del grupo

5.1 Ubicación.

Actualmente la escuela preescolar Pulgarcito está ubicada en el centro de la ciudad de Uruapan Michoacán, en la calle Juan Delgado número 17. Es una institución particular de turno matutino con horario de 10 a.m. a 13 hrs. p.m.

5.2 Antecedentes históricos.

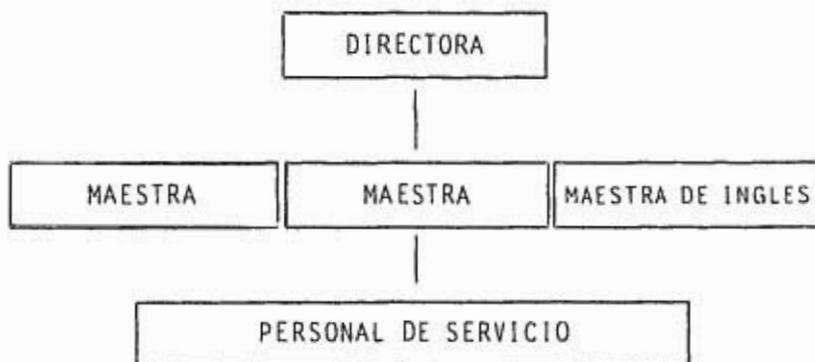
La institución fue fundada hace 9 años y tiene como lema, darles afecto a los niños para que sigan con seguridad su desarrollo con ser humano. Los principios específicos que permiten el buen funcionamiento de la escuela, es en primera instancia las normas; esto en cuanto a horarios de clase para los alumnos como en las docentes, la preparación anticipada del material didáctico, y el criterio de cambiar las actividades de grupo. Los ideales que se pretenden inculcar en los niños es que salgan lo mejor preparados y seguros para su futuro. la meta está primero a corto plazo en donde funcione perfectamente el bienestar del niño, y en segundo a largo plazo, donde la institución pueda seguir dando el mismo servicio como hasta ahora se ha dado y por último los valores que se tratan de inculcar, entre ellos el respeto, principios morales, cariño para sus padres,

hermanos y personas que los rodean. El fin de la educación en la institución es tratar de ayudar a formar un ser que tenga afecto general al medio ambiente, se supere y además ayude a la comunidad todo esto con una formación adecuada a sus necesidades y a su nivel de conocimientos.

5.3 Organización y funciones

El personal con que cuenta la escuela actualmente son cinco personas, entre ellas esta la directora, tres maestras y el personal de servicio. La función de la directora además de su cargo atiende a un grupo, dos educadoras imparten su clase a un grupo respectivo, y desde luego la maestra de inglés comparte sus conocimientos a los grupos.

ORGANIGRAMA



5.4 Infraestructura

La institución esta construida de material de adobe cuenta con todos los servicios (luz, agua, etc.), tiene tres aulas grandes, limpias decoradas con dibujos infantiles y letras, la dirección, un patio no muy grande, con tres corredores en uno de ellos está el escenario para teatro guiñol, en el otro se encuentran juegos de plástico, los sanitarios de la escuela son normales están divididos en hombres y mujeres. Cada aula esta equipada de mobiliario adecuado a los niños que son mesas y sillas chicas, además un escritorio y silla para la maestra, así como material didáctico y el mobiliario para guardado.

5.5 Características de la escuela

En la escuela son treinta y nueve niños en total en edades de 2, 3 y 4 años. Todos ellos divididos en tres grupos, primeramente en maternal con doce niños en total, estos divididos en cuatro niños y ocho niñas; en primer año con un total de nueve niños estos divididos en cinco niños y cuatro niñas; y por último segundo año, dieciocho niños en total divididos en once niños y siete niñas. Es en este último grupo donde se realizaron las observaciones para la investigación de campo. Los niños que asisten a la

institución son de un nivel socioeconómico medio.

5.6 Características del grupo

El aula donde se realizó la investigación de campo es de segundo grado, ubicado a un costado de la dirección, el salón es pequeño cuenta con mesitas de trabajo, sillas, un pizarrón chico, una cómoda para guardar las loncheras de los niños, una repisa donde se encuentra el material didáctico necesario para los niños, el salón tiene pegadas figuras de colores y letras.

La maestra que se encuentra encargada del grupo no tiene estudios profesionales de educadora, el grupo está formado por dieciocho niños de 4- 5 años de edad, de los cuales once son niños y siete niñas.

CAPITULO 6

Análisis de investigación de campo

6.1 Aspectos institucionales que influyen en el proceso educativo

6.2 La preparación y el desempeño docente

6.3 Libertad de iniciativa en la originalidad de las actividades

6.1 Aspectos institucionales que influyen en el proceso educativo.

La institución está establecida desde hace 9 años en el mismo lugar, es una casa antigua que hasta estos días no ha recibido modificación alguna en cuanto a construcción, y el mantenimiento se limita a que cada año es pintada antes de dar comienzo a un nuevo ciclo escolar.

La escuela en un principio estuvo incorporada a la SEP, pero hace tres años se dió de baja y la razón es que cada año se pedían más documentos y eran mucho más tramites que se tenían que realizar según lo manifiesta la directora. Además, agregó que durante el tiempo que estuvo incorporada la escuela, no participaban en actividades oficiales, como desfiles o días festivos ya que era " mucho trabajo el que se tiene que hacer, así como la pérdida de tiempo y el cansancio tanto de los padres de los niños y hasta de uno mismo ".

En cuanto a la infraestructura, la escuela cuenta con cinco salones, tres de ellos son utilizados para impartir las clases, y tienen la característica de ser aulas con espacios muy reducidos, lo que provoca no desplazarse con

comodidad. Además, les hace falta que tengan más ventilación y luz ya que están encerrados y oscuros, cuestión que afecta la labor educativa.

El salón que corresponde a segundo año mide aproximadamente 1.80 cms x 4.50 cms, da cabida a 18 niños en edades de cuatro y cinco años. Su ubicación da hacia la calle y para entrar a dejar las loncheras y tomar el material didáctico que se encuentra guardado ahí, es necesario pasar por el baño de los niños, lo cual nos indica que no es un lugar propicio y correcto para que ellos realicen sus actividades educativas, además de contar con el espacio reducido para desplazarse de un lugar a otro.

Hacemos esta observación por que primeramente hay bastante ruido de la calle y por otro lado el que los alumnos tengan que entrar primero al baño para llegar a su salón, esto indica que no es correcto y además antihigiénico, lo cual está provocando en ellos que día con día se distraigan e incomoden. Por lo tanto podemos afirmar que esta aula no cuenta con una ubicación adecuada así como lugar para trabajar en ella dentro de la escuela.

Otro de los salones es el de material didáctico; este salón

es el más pequeño de los tres, en él hay diferentes materiales de trabajo como son colores, cartoncillo, hojas, pegamento, palitos de madera, aserrín, harina, hilo, tijeras, pinturas, dibujos, así, como también algunos materiales educativos de plástico como son: bolitas, figuras geométricas, juegos armables, entre otros, de los cuales no están en orden, pero las maestras cuando necesitan algún material saben en donde encontrarlos.

Y por último está el que es utilizado por la dirección, éste también da hacia la calle, es más grande que los demás y tiene más ventilación y luz,

La escuela tiene baños para los niños y para las niñas pero no son adecuados para ellos, que están pequeños y necesitan de la ayuda de personas mayores.

Cuenta con un patio no muy grande, la mitad de él con pasto artificial y la otra de cemento, a su alrededor tiene tres pequeños pasillos, dos de ellos están ocupados, uno con juegos de plástico como son una resbaladilla, avión y un barco; en el otro pasillo está un pequeño escenario para el teatro guiñol. En él juegan 39 infantes en edades de dos a cinco años de edad. Es un lugar muy reducido que tienen para jugar, por que corren demasiado y con gran frecuencia

se presentan accidentes y peleas.

Dentro de la escuela se respira un ambiente infantil y agradable, siempre está decorada, tanto salones como pasillos con dibujos de colores llamativos, las decoraciones son cambiadas con frecuencia, por lo que hacen sentir a los educandos en un clima de bienestar infantil.

Respecto a los horarios tanto de entrada como de salida no son respetados por la misma institución, así como tampoco por los padres de familia y lo podemos afirmar con la observación realizada, pues aún sabiendo que la entrada es a las 10:00 a.m., hay alumnos que llegan con 15 o 30 minutos de retraso, permitiéndose la entrada, y lo mismo sucede a la salida.

Otro aspecto que refleja la falta de organización es en el pago que deben realizar los padres por la educación de sus infantes y que no se efectúa en los términos establecidos. Por otro lado los niños llevan uniforme diariamente, excepto los viernes que es cuando van a deportes; y en caso de que algún niño no lo lleve, explican a su maestra el por que no lo traen ese día, las docentes en ocasiones aceptan

que se queden los hermanitos de los niños, en lo que ellas llaman "viernes social", día que hacen ejercicio, juegan o les presentan una pequeña obra con títeres o, si no, festejan el cumpleaños de alguno de sus compañeros.

En lo que toca al objetivo de esta tesis consideramos que los aspectos institucionales no cuentan con la infraestructura del inmueble adecuada ya que no están pensadas para el funcionamiento de una institución escolar de acuerdo a las necesidades básicas de un niño normal en cuanto a espacios, ubicación, ventilación, entre otros. Por consiguiente, se deduce que los factores anteriormente mencionados están claramente relacionados con un descenso de la matrícula en la escuela, además, se manifiesta una falta de participación por parte de la directiva en el área administrativa, técnica, así como tomar conciencia de la responsabilidad y organización necesaria para el funcionamiento grupal de la escuela haciendo respetar el reglamento.

6.2 La preparación y desempeño docente.

La maestra no cuenta con estudios profesionales de educadora, posee un permiso técnico, expedido por la Secretaría de Educación Pública, cuando la escuela estaba

que se queden los hermanitos de los niños, en lo que ellas llaman "viernes social", día que hacen ejercicio, juegan o les presentan una pequeña obra con títeres o, si no, festejan el cumpleaños de alguno de sus compañeros.

En lo que toca al objetivo de esta tesis consideramos que los aspectos institucionales no cuentan con la infraestructura del inmueble adecuada ya que no están pensadas para el funcionamiento de una institución escolar de acuerdo a las necesidades básicas de un niño normal en cuanto a espacios, ubicación, ventilación, entre otros. Por consiguiente, se deduce que los factores anteriormente mencionados están claramente relacionados con un descenso de la matrícula en la escuela, además, se manifiesta una falta de participación por parte de la directiva en el área administrativa, técnica, así como tomar conciencia de la responsabilidad y organización necesaria para el funcionamiento grupal de la escuela haciendo respetar el reglamento.

6.2 La preparación y desempeño docente.

La maestra no cuenta con estudios profesionales de educadora, posee un permiso técnico, expedido por la Secretaría de Educación Pública, cuando la escuela estaba

incorporada a la misma SEP. Tiene diez años tabajando en la educación de los niños, y destaca de su experiencia docente que "... de la práctica he podido aprender el como salir adelante en la educación de los niños, lo cual me llena de satisfacción".

Durante la investigación de campo se observó en el trabajo y el trato que tiene con los niños, por lo cual podemos afirmar que le hace falta preparación y conocimientos teóricos pedagógicos en la enseñanza formal de un individuo, organización y capacitación para impartir las clases, también ignora el como ayudar a sus alumnos a superar y resolver algún problema, así como comunicarlo a los padres de familia y dar una alternativa de solución, ya que algunos alumnos tienen problemas de conducta y aprendizaje, razón por la cual en un determinado momento puede estar limitando la capacidad de desarrollar adecuadamente ciertas potencialidades o habilidaes de los niños.

En la planeación de la activiades a realizar no se ve claramente una organización ya que unos minutos antes de que los niños entren al salón planifican y preparan el material, ocasionando esta premura no les permita seguir una secuencia en los objetivos, innovar las actividades o

analizar las necesidades concretas de los alumnos. Lo cual esta provocando que en los niños se presente un bajo rendimiento en las capacidades creativas del alumno.

En cuanto a las actividades que los niños realizan cada semana, una de las maestras las prepara para todos los alumnos de la escuela, lo cual nos indica que no hay una planeación en los programas de cada grado de acuerdo a la edad y las necesidades de los propios alumnos, sino un sólo programa para toda la escuela.

Pero ya específicamente en la planeación del programa de las actividades de los educandos de segundo grado, al entrevistar a la docente comentó que cada semana realiza el plan de trabajo y esporádicamente toma en cuenta las necesidades de sus alumnos pero no siempre las realiza. La docente afirma que diariamente organiza las actividades a efectuar ese día, hace cambios de las ya planeadas con anterioridad porque algunas no funcionan, pero en la realidad como se pudo observar, existe una contradicción ya que no se presenta una planeación y organización de los contenidos de aprendizaje adecuada sino que realiza las actividades y en ese momento se le ocurren de una manera improvisada. Esta apreciación ella misma lo confirma cuando

hizo mención de que le agrada estar experimentando, además de que hace modificaciones teniendo en cuenta el momento adecuado.

Estas objeciones tienen complicaciones significativas en el proceso enseñanza-aprendizaje, el no contar con una organización y evaluación de los contenidos ya que por lo menos cada tres meses se realiza una evaluación general de los logros obtenidos en el aprendizaje y desarrollo del niño. Por lo tanto afirmamos no hay una organización de los contenidos de aprendizaje ya que no sigue una línea continua de trabajo que afecta en el desarrollo del alumno. Además no cuentan con la estimulación más idónea ya que por ejemplo, cada viernes cuando los alumnos de la escuela se reúnen, se observa como no existe una actividad dirigida por parte del personal docente para estimular el aprendizaje como su desarrollo en el mismo.

Es por eso importante tener conocimientos en la educación de un individuo para su desarrollo integral, así el como planear las actividades en base a un programa que está estipulado por la SEP haciendo modificaciones de acuerdo a las condiciones, necesidades e intereses de los alumnos y estimularlo día con día a realizar sus actividades educa-

tivas dirigidas.

Las actividades que los alumnos más prefieren son los de material (trabajos de pegar, pintar, colorear, etc.), recortar, jugar lotería y los cuentos. Son pocos los alumnos que toman sus propias decisiones para hacer los trabajos como ellos quieran. Al realizar las actividades les agrada más trabajar individual. Las que son más utilizadas para el desarrollo creativo es el dibujo, ya que se da una mayor libertad para trabajar en lo que los alumnos deseen y así ellos no puedan hacer preguntas a su maestra.

El juego de los niños casi siempre es libre durante toda la mañana sin que las docentes participen con ellos en los juegos y actividades dirigidas. Ellas realizan otras actividades o simplemente a platicar pero siempre cuidando de que no suceda un accidente. También hay ocasiones que dejan a los grupos solos o encargados con otra maestra y los alumnos en espera de realizar una actividad educativa dirigida los ponen hacer cualquier otra actividad mientras llega su maestra.

Después de un tiempo transcurrido los niños comienzan a enfadarse y a platicar, hacen mucho ruido y es por que no

les tienen una actividad preparada que involucre aprendizaje. En los trabajos que realizan los niños siempre usan los mismos materiales como son crayolas, lápiz, acuarelas, colores, resistol, papel, hilo, algodón, libro, libretas, entre otros, sin darles una libertad a que elijan el como realizar la actividad, se ve que la maestra está limitando su capacidad de iniciativa creadora, ya que a esta edad los niños se muestran más interesados por descubrir nuevas cosas y si se les obstaculiza se ve limitada su capacidad cognoscitiva.

La docente considera los juegos educativos útiles, importantes y necesarios en el proceso enseñanza-aprendizaje de la educación preescolar, asegura que por medio de ellos se conoce más al individuo en su personalidad, el como es su juego, el trato con los compañeros, la agilidad en su mente, su forma de pensar y sobre todo tienen más contacto y movimiento en su manos, además les ayuda a despertar y a cuestionarse el por qué de las cosas, así como a conocerse ellos mismos. Por otro lado ella tiene conocimiento de algunos materiales educativos como son los de Montessori, pero no con certeza la función y utilidad que pueden desempeñar éstos, señala que " en la escuela no se tienen, por la razón de que implica gastos para la administración.

pero si se tuvieran seria mejor la enseñanza del alumno, así se facilitaría su aprendizaje". Existe un gran interés por parte de ella para conocer la utilización e implementación de materiales didácticos para el desarrollo del aprendizaje del niño, ya que con ellos se aprende aún mejor y se les ayuda a estimular su capacidad cognoscitiva.

Los juegos que utiliza para realizar algunas actividades son, la lotería, memorama, trazos y puntos. Pero para enseñar la lecto-escritura, dice "como dios me da entender, trato de explicarles el trazo por medio de puntos y líneas... y nada más", ya que no se cuenta con material educativo que facilite la enseñanza del niño, así como ya se ha mencionado los conocimientos para hacer uso de más juegos donde involucre la enseñanza-aprendizaje del individuo.

El juego educativo en el aprendizaje del niño es utilizado dos veces por mes. Es muy poco el tiempo que se le da, la razón es de que no se tienen las nociones propicias para llevar a cabo un aprendizaje por medio de juegos educativos ya que con ellos facilita y enriquece más su conocimiento.

En la escuela, los niños juegan al foot ball, artes

marciales, peleas y las niñas la centcienta y maternales todo lo que involucre a la familia; la razón de que haya una actividad o juego dirigido es por que desconocen o no cuenta con bases para llevar actividades educativas dirigidas.

La docente en más de una ocasión hizo referencia al objetivo que tienen para educar a un niño, el cual es "lograr que los alumnos sean independientes, ayudarlos a utilizar la lógica, a pensar y a diferenciar las cosas, así como a respetarse a si mismo y a los demás". Por lo tanto podemos decir que en muchas cosas no se están cumpliendo, por que se observa una limitación en la formación del individuo, ya que consideramos que la educación preescolar es una de las bases del desarrollo del habilidades, destrezas y aptitudes del niño.

En consecuencia con los aspectos anteriormente mencionados se provoca que los alumnos tengan una deficiencia en su desarrollo integral y un bajo conocimiento en la enseñanza-aprendizaje.

Esto por no contar con una planeación de los contenidos de aprendizaje y formación del docente el cual deberá estar consciente y perfectamente enterado de su papel como

educador; así como contar con un estudio especializado en el área del proceso educativo, además de una suficiente experiencia y motivación para desenvolverse en la educación preescolar y atender a las necesidades de los infantes.

6.3 Libertad de iniciativa en la originalidad de las actividades.

Antes de dar comienzo a trabajar todos los niños en uno de los corredores formados cantan diferentes canciones haciendo movimientos con su cuerpo; el canto lo realizan al rededor de 10 a 15 minutos, después cada grupo pasa al aula respectiva para trabajar ese día. Al pasar al aula el docente les da la indicación de lo que realizarán, cómo lo van hacer, y después les entrega el material a cada uno de ellos, mientras reparte les pregunta si alguna vez han visto algo igual o parecido a la actividad que efectuaran, hay mucha participación por parte de los alumnos, ellos van comentando lo poco o mucho que saben; por ejemplo "el hacer un león con una melena de estambre, el color del animal, en donde se encuentra, si es feroz, entre otros". En ese momento los niños comienzan a decir en donde lo han visto o por que se los contaron, de alguna manera los infantes tienen un conocimiento y les ayuda a tener la idea de esto

y de integrar aún mejor su actividad.

El trabajo que ellos realizan siempre debe ir iluminado con crayolas o acuarelas, después ponerle algún adorno o cualquier otro material. Se observa como algunos niños sin necesidad de preguntarle a su maestra iluminan del color que ellos desean o que va de acuerdo a las experiencias vividas que han tenido.

Hay alumnos que preguntan, " de este color maestra?, así?, voy bien? ", se observa que hay una inseguridad en el niño y si lo realizan mal, los regañan y les preguntan de que color o como deber ser, en ese momento el niño se siente mal por no hacer bien su trabajo, en todo caso la docente debería enseñarlos a tener confianza en sí mismos y no limitando su capacidad de tomar sus propias decisiones.

Por otra parte para pegar, material en los dibujos, en ocasiones les ayudan a terminar o se lo hace la docente, en vez de que ellos intenten hacerlo y terminar como puedan y a su gusto, si es que no lo pueden hacer comienzan a decir " no puedo, se me pega en la mano", estos niños están acostumbrados a que les hagan las cosas sin que les estimulen diciendo " inténtalo hacer si puedes" o

simplemente dejarlos que lo hagan a su manera.

En cambio otros se toman su tiempo para hacerlo y terminan sin que nadie les diga el como tiene que realizarlo. buscan la manera de hacer su trabajo esto lo observamos con frecuencia con una niña, ella misma hace sus trabajos a su gusto dándose tiempo para terminar y busca, la manera de pegar el material en sus dibujos. Podemos mencionar que se da una preferencia por aquellos alumnos que pueden hacer sus actividades sin que les digan como deben hacerlo. Por lo que no es correcto que se de una discriminación de alumnos ya que todos tienen los mismos derechos por aprender y hacer sus actividades como sea su voluntad, siempre y cuando se respete las actividades de trabajo estipuladas por la docente.

Algunas veces no se da el contacto con materiales para hacer los trabajos, a esta edad los niños tienen curiosidad por experimentar, tocar y como observamos no lo hacen por que se vayan a ensuciar, o tienen el tiempo encima y por lo tanto les ayuda su maestra para terminar rápido y pasar a otra actividad en este caso es en el libro. La docente un día comentó que a ella no le gustaba ayudarles a los niños en los trabajos "los dejaba hacer lo que quisieran así

fueran cochinadas", pero para los niños es un trabajo hermoso esto lo dijo otra maestra de los niños más pequeños, que ella si se los hace, pero aunque la docente diga que no les ayuda pudimos observar que sí lo hace, de alguna manera los niños están acostumbrados a que los ayuden sin enforzarse por ellos mismos para aprender y a descubrir cosas nuevas. Como podemos ver se contradice en lo que ella comenta y en la práctica de las actividades.

Es importante dejar al niño hacer los trabajos a su ritmo para que sienta, toque, descubra, por que no todos los alumnos han desarrollado sus capacidades y habilidades completamente y para lograrlo es necesario estimularlo y darle libertad de iniciativa sin obstaculizar la intención de como lo quiera realizar, dejándolo que decida el como hacerlo y no al gusto y trabajo del docente.

Por lo antes mencionado está provocandose que el alumno siempre esté esperando las indicaciones; espera que le den todo el material en las manos y le indiquen como tienen que hacer el trabajo, aún cuando ya le hallan dado una introducción de lo que que trabajará en ese día. Los alumnos trabajan más individual aunque estén sentados por parejas en una mesita. Por consiguiente los alumnos desean realizar

trabajos sencillos donde no implique mayor esfuerzo alguno, lo cual está provocando en ellos no despertar esa creatividad que traen por dentro, el no intentar realizar las actividades. A esta edad de 4 o 5 años los niños tienen muchas inquietudes por saber, conocer, experimentar, así como hacer sus trabajos a su manera y si son obstaculizados, se está limitando a un mayor o menor grado el aprendizaje y su desarrollo en él.

En vez de dejarlos que sean más libres en las actividades se les limita, no se les permite ir más allá de lo que los niños conocen o puedan explorar con su expresión creativa.

Lo observamos por medio del teatro guiñol con títeres en donde al niño le dan consejos y los enseñan a diferenciar cual entre lo bueno y lo malo, así como a comportarse con sus iguales y mayores. También les agrada contar sus propios cuentos e historias así como que les cuenten para formar parte de él.

Uno de los juegos que les encanta es el de la lotería por que ellos mismos son partícipes del juego desde repartir fichas, tarjetas, y cantarlas, pero ellos saben y están consientes de que sólo debe haber un ganador. No hacen uso

de más juegos didácticos en donde involucre el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura y las matemáticas, esto por que no cuentan con material, solo por mencionar, un armable o bolitas para contar; sino más bien se enfocan a lo que es el juego libre fuera del aula ya que le dedican más tiempo cuando están dentro de la escuela. El juego a esta edad es importante por que por medio de él, el niño aprende a descubrir lo que le rodea en su entorno, así como adquirir un mejor desarrollo integral como ser humano.

Como resultado de todo lo mencionado anteriormente, se está provocando deficiencia en el mismo proceso, como en el desarrollo del individuo, el no permitir al niño realizar las actividades y decisiones por ellos mismos. No hay que olvidar que otro aspecto importante para la formación de un individuo es no limitar su capacidad creativa en las actividades escolares, permitiendo una libertad de iniciativa y originalidad en las actividades educativas, el tener un educador capacitado para la utilización de juegos educativos dirigidos, el tiempo que debe permitir para hacer las actividades, por lo que cada niño tiene un ritmo de trabajo y si éste se ve afectado en cuanto a que lo apresuren, se está forzando su capacidad de aprendizaje y desarrollo.

C O N C L U S I O N E S

Intentamos con el siguiente trabajo investigar la creatividad del niño a través del juego en su proceso enseñanza - aprendizaje dentro de la institución, el Pulgarcito, por las que se llegó a las siguientes conclusiones:

1. La falta de participación, organización, cooperación y la responsabilidad en el área administrativa y técnica hace que el funcionamiento general de la escuela no sea el más favorable, por la falta de interés y motivación, así como la disposición por parte de la directiva para hacer cambios en la estructura y brindar formación y capacitación a las docentes para un mejor desempeño en su práctica educativa.

2. Las instalaciones de la escuela no son adecuadas para que sea una institución educativa, ya que la ubicación de las áreas de enseñanza no cuentan con un acondicionamiento necesario y por lo tanto no son propicias para impartir las clases.

3. La deficiente formación y preparación del docente, en los conocimientos teóricos pedagógicos para la educación y formación del niño preescolar, está provocando un limitado

desarrollo integral en las habilidades creativas y formativas del alumno.

4. El no contar con una planeación y organización de los contenidos, actividades y materiales de acuerdo a la edad, necesidades e interés del niño se debe a la falta de conocimiento por parte del docente para guiar las actividades de los contenidos de aprendizaje.

5. Otro factor importante que está limitando el desarrollo de las habilidades creativas es el no contar con materiales educativos, así como la utilización del juego como recurso didáctico donde se estimulen las capacidades creativas del niño. Consideramos que esto se debe al desconocimiento en su manejo, y en la importancia que tienen para el desarrollo de las potencialidades ya que por medio de los juegos educativos se puede estimular para desarrollar y explotar esas capacidades en los alumnos.

6. El no permitir la libertad de iniciativa en las actividades, está provocando una deficiencia en el proceso de aprendizaje, así como en el desarrollo del individuo, ya que ésta se presenta con una mayor frecuencia al no dar oportunidad al niño en su libertad de iniciativa y como

consecuencia limita su originalidad e independencia.

7. Con este estudio podemos afirmar que el no hacer uso del juego como un recurso didáctico y no contar con una formación, se ve claramente como se limita la capacidad de habilidades creativas del niño preescolar. Por lo que consideramos que el juego puede ser un recurso didáctico que ayudará a desarrollar esas potencialidades creativas del niño.

8. Por lo tanto la hipótesis "la no utilización del juego como recurso didáctico, provoca un bajo desarrollo en las habilidades creativas del niño en su educación preescolar" ha sido comprobada en este estudio, pues los resultados obtenidos en las observaciones realizadas nos indica que a causa de la no utilización de juego como recurso didáctico se debe a una falta de preparación del docente y a los muchos factores mencionados anteriormente, por los cuales se ve limitada la capacidad creativa del desarrollo en el niño.

9. Por último, concluimos que es de interés para la población interesada en la educación preescolar de los niños infantiles, el continuar preparándose para un mejor desempeño educativo y hacer uso de juegos educativos, ya

que los consideramos importantes y útiles para estimular a que los alumnos adquieran habilidades, destrezas y sobre todo una capacidad de iniciativa y de originalidad en los trabajos a realizar diariamente en la escuela.

P R O P U E S T A

CURSO DE ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN PARA DOCENTE

Justificación

En nuestro tiempo vemos como la ciencia y la tecnología se desarrolla y avanza cada vez más, en los conocimientos adquiridos y por que no la realidad misma están en un constante cambio y progreso.

El hablar de creatividad y juego en el ámbito educativo es reconocer que el hombre es capaz de cambiar, inventar hacer o presentar en forma original aquello que tiene un sentido personal y lo puede lograr propocionándole un espacio en el juego ya que por medio de este se desarrollan sus potencialidades provocando cambios en sus relaciones, conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje, su manera de ser y actuar en general en toda la estructura de su pensamiento dando como resultado estructuras cognoscitivas esencialmente nuevas.

Los resultados de la investigación permitieron detectar la falta de organización, participación, planeación y sobre

todo la formación docente pedagógica que permita al niño desarrollarse integralmente como ser humano capaz de crear nuevas cosas, así como las instalaciones educativas adecuadas para llevar a cabo esta formación.

Consideramos importante que las educadoras cuenten con un pequeño espacio de análisis, reflexión y cuestionamiento de su propia práctica docente, en la que puedan confrontar la teoría y práctica. Por ello, se ha pensado en un curso taller de actualización y capacitación, así como una serie de actividades para desarrollar y estimular la creatividad por medio del juego educativo para un mejor desarrollo del niño.

Por lo que se pudo observar dentro del aula, la no utilización del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje, así como la formación y preparación del docente, está provocando un bajo desarrollo en las habilidades creativas del niño, sin olvidar el espacio con que cuenta para realizar dichas actividades.

La elaboración del curso taller que se propone se debe a la falta de información y utilización de juegos educativos manifestado por la docente en las observaciones realizadas, ya que existe una necesidad de conocer elementos teóricos

sobre el niño y el juego educativo, así como su relación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este curso taller pretende ayudar a las educadoras con elementos teóricos pedagógicos que enriquezcan y fortalezcan su práctica educativa.

Metodología

El curso de actualización y capacitación se llevará a cabo mediante la modalidad de Taller, pues éste comprende la parte expositiva y participativa de los integrantes y el coordinador. Será dirigido a grupo limitado y cada uno de los integrantes traerá consigo en las sesiones un cuaderno para hacer las anotaciones, reflexiones y sobre todo conclusiones personales de lo expuesto.

Objetivo General

Qué las educadoras logren comprender los conocimientos teóricos pedagógicos que apoyen y enriquezcan la experiencia y la práctica educativa.

Objetivos particulares

- Revisar y analizar las etapas de desarrollo del niño.
- Resaltar el papel que juega la creatividad en el juego como proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Conocer la importancia y utilización del juego educativo en el aprendizaje del niño.

Recursos

- Recursos humanos:
 1. Destinado para el personal docente
 2. Dirigido principalmente por pedagogos y en ocasiones ayudándose de un equipo multidisciplinario de psicólogos. En ocasiones se podrá hacer invitación a pedagogos especializados en educación.

Tiempo

1. Se recomienda que se imparta en los meses de Julio y Agosto por ser período de vacaciones.
2. La duración del curso taller sera de 24 hrs. repartidas en 3 hrs. semanales durante 8 semanas.
3. Los días lunes, miercoles y viernes por la mañana una hora.

Recursos físicos

1. Lugar: las aulas de la escuela o donde el coordinador y el grupo decidan sea más conveniente.

Recursos materiales

Los especificados en el programa que se presenta posteriormente desglosado.

Recursos bibliográficos

La bibliografía que se recomienda para tratar los contenidos del programa podrá ser localizada en la biblioteca de la Universidad Don Vasco. Además el coordinador en cada sesión hará entrega a los participantes de fotocopias de los libros citados o de los que no se encuentren. Esto con el objetivo de que las alumnas formen su propia antología de los documentos revisados durante el curso.

Evaluación

Para la evaluación del curso se diseñará un cuestionario que será aplicado a las asistentes, con el objetivo de conocer los logros y limitaciones que se hayan tenido para proponer nuevas temáticas de interés para cursos posteriores, así como también se tomará en cuenta las participaciones. Al finalizar cada tema se les pedirá que realicen un

ensayo donde debe incluir una crítica, conclusiones y sobre todo una reflexión personal del tema tratado.

Metas

Se espera que al finalizar el curso las educadoras cuenten con un mayor número de elementos teóricos-prácticos pedagógicos que les permita elevar la calidad y práctica de su tarea educativa.

Promover una actitud de continua reflexión en su experiencia docente.

Motivar a las maestras a hacer uso de juegos educativos.

Propiciar un cambio de las instalaciones de la institución.

CURSO TALLER DE ACTUALIZACION Y CAPACITACION PARA DOCENTES

TEMA: El desarrollo del niño

RESPONSABLE: Pedagogo

OBJETIVO GENERAL: Que las educadoras logren comprender los conocimientos teóricos pedagógicos que apoyen y enriquezcan la experiencia y la práctica educativa.

HRS	TEMA	OBJETIVOS	SUBTEMAS	TECNICAS DE E-A
8	El niño en la edad preescolar	Analizar la importancia de las etapas de desarrollo en el niño en la edad escolar, así como las áreas cognoscitivas, psicomotriz y afectivas	*El desarrollo del niño *Áreas Cognitiva Psicomotriz Afectiva *El niño en la escuela	*Exposición *Videos * Debate
RECURSOS DIDACTICOS -Rotafolios -Mimiógrafos -Videos, cassettes -Pizarrón, gises -Plumones, cinta Adhesiva		EVALUACION -Ensayo -Participaciones -Cuestionario		BIBLIOGRAFIA -Merani, L. "Psicología de la edad evolutiva". -Valero, J.M. "La escuela que yo quiero". -Vidales, I "Psicología general"

CURSO TALLER DE ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACION PARA DOCENTES

TEMA: La Creatividad

RESPONSABLE: Pedagogo

OBJETIVO GENERAL: Que las educadoras logren comprender los conocimientos teóricos pedagógicos que apoyen y enriquezcan la experiencia y la práctica educativa.

HRS	TEMA	OBJETIVOS	SUBTEMAS	TECNICAS DE E-A
8	La creatividad	Las docentes Analizarán la importancia que tiene la creatividad en el proceso de E-A	* La escuela y la creatividad *La E-A como un proceso creativo *Creatividad en los contenidos de aprendizaje *Creatividad en el uso de materiales	*Expansión *Trabajo en equipo *Debate *Demostración de diferentes materiales educativos.
RECURSOS DIDACTICOS		EVALUACION		BIBLIOGRAFIA
-Rotafolios -Mimiógrafos - Material desechable -Pizarrón, gises -Plumones, cinta adhesiva		-Ensayo -Participaciones -Cuestionario		-Rodríguez, M. "Creatividad en la educación escolar" -Rodríguez, M "Los procesos Psicológicos en el desarrollo" -Amenestary de Sánchez, M "Habilidades del pensamiento creativo"

CURSO TALLER DE ACTUALIZACION Y CAPACITACION PARA DOCENTES

TEMA: El juego y el Niño

RESPONSABLE: Pedagogo

OBJETIVO GENERAL: Que las educadoras logren comprender los conocimientos teóricos pedagógicos que apoyen y enriquezcan la experiencia y la práctica educativa.

HRS	TEMA	OBJETIVOS	SUBTEMAS	TECNICAS DE E-A
8	El Juego	Las docentes: Analizarán la utilidad del juego como recurso didáctico en el aprendizaje del niño	* Función del Juego * La Importancia del juego en la edad escolar * El juego en el aprendizaje *Tipos de juegos educativos *Manejo y utilidad de los juegos	*Expansión *Conferencias * Mesa redonda *Demostración de diferentes juegos
RECURSOS DIDACTICOS		EVALUACION		BIBLIOGRAFIA
<ul style="list-style-type: none"> -Rotafolios -Mimiógrafos -Proyector -Pizarrón, gises -Plumones, cinta adhesiva -Juegos educativos 		<ul style="list-style-type: none"> -Ensayo -Participaciones -Cuestionario 		<ul style="list-style-type: none"> -López, A. "Eduque a sus niños a través del juego" -Decroly, O. "El juego educativo" -Mora, J. "Psicología educativa"

B I B L I O G R A F I A

Amestory, de Sánchez Margarita
Desarrollo de las habilidades del pensamiento,
CREATIVIDAD
Ed. Trillas, México, D.F., 1992.

Axilene, M. Virginia
Terapia de juego
Ed. Diana, México, 1982.

Ball, Samuel
La motivación educativa
Ed. Narcea Madrid, España, 1988.

Biblioteca Salvat de grandes temas
La evolución del niño de 4 y 5 años
Ed. Salvat, México, 1980.

Campos, Pemán Ma. Isabel
Curso de psicología infantil 3
Ed. IPE Barcelona España, 1976.

Chanteau, Jean

Psicología de los juegos infantiles

Ed. Kapeluz Buenos Aires, 1986.

Chanteau, Jean

Los grandes pedagogos

Ed. Fondo de cultura económica

México, D.F. 1992.

Delval, Juan

Crecer y pensar

Ed. Paidós México, D.F., 1991.

Debesse, Maurice y Mialaret G.

Psicología de la educación Vol.3

Tratado de la ciencia pedagógica

Ed. Oikos-tau, Barcelona España, 1975.

Decroly, O. y Monchamp E.

El juego educativo

Iniciación a la actividad intelectual y motriz

Ed. Morata, Madrid 1986.

Esprú, Estrada Mauro
Manual de creatividad
Los procesos psicológicos y el desarrollo
Ed. Trillas, México, D.F., Febrero 1993.

Gesell, Arnold
El niño de 4 años
Ed. Paidós, México, D.F., 1987.

Gesell, Arnold y otros
El niño de 5 y 6 años
Ed. Paidós, México, D.F., 1987.

Good, Thomas L., Brophy Jere E.
Psicología educacional
Ed. McGraw-Hill México, D.F. 1990.

Guy, R. Lefrançois
Acerca de los niños
Ed. Fondo de cultura económica
México, D.F. 1978.

Jerez, Talavera Humberto
Acuerdo nacional para la modernización Educativa
En Revista Mexicana de Pedagogía,
Número 10, año 2, Abril - Junio 1992,
México, D.F.

Larroyo, Francisco
Diccionario Purrúa de Pedagogía
Ed. Purrúa, México, D.F. 1985.

Legislación y Política Educativa
CONALEP, México, D.F. 1986.

López, Murillo Alejandro
Eduque a sus niños a través del juego
Ed. Posada, México, D.F.

Luzuriaga, Lorenzo
Historia de la educación y de la pedagogía
Ed. Losada, Buenos Aires, 1980.

Mora, Ledesma José Guadalupe
Psicología educativa
Ed. Progreso, México, D.F. 1983

Merani, L. Alberto

Psicología de la edad evolutiva

Ed. Grigalbo, Barcelona España, 1976.

Plan Nacional de Desarrollo para la Modernización Educativa

Gobierno de México 1988-1994.

Raave, Joliette

El niño y el juego

Planteamientos teóricos y

aplicaciones pedagógicas

Ed. UNESCO París 1980.

Richter, Juan Pablo

Juegos de los niños

Mayo 1992.

Rodriguez, Estrada Mauro

Creatividad en la educación escolar

Ed. Trillas, México, D.F., 1991.

Rodríguez, Estrada Mauro
Manual de creatividad
Los procesos psicológicos y el desarrollo
Ed. Trillas, México, D.F., 1993

Sarina, Simón
Nuevos juegos creativos para niños
Ed. Selector México, D.F., 1991.

Solana, Fernando
Historia de la educación pública en México
Ed. Fondo de cultura económica,
México, D.F., 1981.

Secretaría de Educación Pública (SEP)
Programa de educación preescolar
México, D.F. Septiembre, 1992.

Vidales, Ismael
Psicología general
ED. Limusa, México, 1990.

Valero, García José María
La escuela que yo quiero
Ed. Progreso, México, D.F. 1991.