



# **UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO.**



## **FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN**

### **TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN  
PEDAGOGÍA  
PRESENTAN:  
BARRERA NAVA MONICA  
GOMEZ CHIMAL ADRIANA**

**Asesor :**

**Lic. José Luis Carrasco Núñez**

**Mexico**

**2011**



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.

## *AGRADECIMIENTOS.*

Este trabajo es el producto de un largo andar, que esta impregnado de un sin fin de personas que en mi travesía por la universidad me acompañaron y que hasta la fecha siguen aquí.

Es algo curioso el estar armando tus agradecimientos y que tienes tanto que decir que no vas por donde empezar, que desde el comienzo de la carrera uno piensa en que algún día esperas escribir tus agradecimientos y ya que llega ese día no sabes ni como, pero en fin; ciento la gran necesidad de agradecerle infinitamente a DIOS (y a todo lo que conlleva este magnifico ser) por la oportunidad que hasta el día de hoy me a brindado, "llenándome de vida".

De igual manera, le agradezco a *mi amada y adorada familia*, que aunque papá desafortunadamente ya no esta presente, siempre han creído en mi, gracias por su apoyo incondicional, por sus palabras, por su entusiasmo, por su tiempo, por no dejarme caer en los momentos difíciles, pero sobre todo, gracias por dejarme vivir y formar parte de una maravillosa *familia* que es el resultado de lo que hasta hoy soy.

A mis abuelitos, tíos, primos y conocidos, que también han estado al pendiente de mí, preocupándose y riéndose junto conmigo, mil gracias.

Y a todas esas personitas, que en mi andar por la vida me he topado, a mis maestros y grandes amigos, como Yessi, Lety, Chimalita, Afrediu, Sarai, Mirelilla, Banana, entre otros muchos, que aunque nuestros caminos tomaron diferentes rumbos, con sus enseñanzas, tiempos y dedicaciones han dejado una huella inolvidable en mí.

Sin embargo, tenemos un agradecimiento muy especial, ya que gran parte del esfuerzo y desarrollo de este trabajo se lo debemos al Lic. José Luis Carrasco Núñez, asesor y profesor de nosotras durante la carrera, que si no hubiera sido por él no estaríamos hasta este punto. Gracias Prof. por todo su tiempo, sus enseñanzas y orientaciones, por escucharnos y comprendernos, por leer, corregir e interpretar cada uno de nuestros párrafos. Sinceramente Prof. fue un placer, gusto y fortuna haber trabajado con usted, *gracias*.

*Mónica.*

## **A MIS PADRES**

Principalmente a mis padres (mi padre Francisco y mi madre Ma. Teresa.) Que me dieron ese apoyo, que desde pequeña me alentaron a seguir adelante con mis estudios, sin interrumpirlos, así también por los sacrificios que hicieron para llegar hasta aquí. Sintiendo su apoyo día a día, en cada momento de estrés, los amo y agradezco a Dios que pudimos llegar hasta aquí juntos.

## **A MIS HERMANOS**

Bety, Carol y Gus por estar conmigo, por ayudarme en algunas labores escolares, y por estar siempre juntos, a pesar de nuestras diferentes maneras de ver al mundo... y ocupaciones, a ustedes que siempre me motivaron.

## **A MONI**

Por que a pesar de momentos de frustración siempre nos mantuvimos juntas y llegamos al final de este proyecto juntas.

No hay palabra para describir lo orgullosa que estoy de que estuvieron a lo largo de 18 años de mi vida escolar, por ello solo me queda decirles, a Dios y a ustedes

**¡Gracias!**

*Adriana*

*“A medida que nos acercamos más al cambio de siglo, la inteligencia ya no basta. Existe una multitud de gente “lista” en todas partes, y muchas de esas personas no consiguen realizar sus metas vitales porque no pueden mantenerse a la altura de un mundo que cambia rápidamente. Por consiguiente, nunca haremos el suficiente hincapié que merece la importancia de la creatividad. En un mundo así puede que la creatividad sea la llave tanto para la supervivencia como para el éxito”*

**Daniel Coger**

*"La creatividad nunca ha sido sensata. ¿por qué habría de serlo? ¿por qué tú deberías ser sensato? A lo largo del tiempo, lo que un artista necesita es entusiasmo, no disciplina"*

**Julia Cameron**

## INDICE

INTRODUCCION.....	6
Capítulo 1 La Adolescencia.	
1.1 A qué se le llama adolescencia.....	9
1.2 Características principales del adolescente.....	13
1.3 El papel del adolescente en la sociedad de los adultos.....	23
Capítulo 2 Creatividad y Juego.	
2.1 Definiciones de creatividad.....	26
2.2 Definiciones de juego.....	33
2.3 La relación que existe entre juego y creatividad.....	37
2.4 El juego como medio para el desarrollo de la creatividad.....	41
Capítulo 3 El Juego como un Medio para el Desarrollo de la Creatividad en el Adolescente.	
3.1 ¿Qué papel desempeña el juego en el adolescente? .....	45
3.2 Actividades y juegos que se pueden utilizar en un adolescente.....	51
3.3 Que estrategias se pueden utilizar para fomentar la creatividad del adolescente.....	55
Capítulo 4 Un Taller de Apoyo para el Desarrollo de la Creatividad.	
4.1 ¿Qué es un taller?.....	58
4.2 Aplicación del taller de apoyo para el desarrollo de la creatividad del adolescente.....	64
4.3 Análisis del taller.....	94
CONCLUSIONES.....	103
BIBLIOGRAFÍA.....	107
ANEXOS.....	110

## INTRODUCCION

El presente trabajo constituye el desarrollo de una inquietud nacida durante las diferentes temáticas expuestas a lo largo de la carrera, en la cual nos dimos cuenta de la importancia de la adolescencia en el ser humano debido a que es el parteaguas entre la infancia y la vida adulta. Que dicha etapa está llena de mitos y realidades, de pérdidas y desintereses, fue por lo cual nos decidimos a hacer dicha investigación, tomando los temas que más nos causaban curiosidad que eran la adolescencia, el juego y la creatividad, y haciendo una interrelación entre estos tres aspectos.

Existen diferentes argumentos en el tema de la creatividad; la creatividad en el trabajo, en el aula, en niños, adultos, como también las distintas técnicas que se puede desarrollar la creatividad, los tipos de creatividad, etc. Ahora bien si hablamos de creatividad es un tema muy extenso, por lo que investigadores, maestros, psicólogos, tratan de darle un significado y un sentido dependiendo de su área. Podemos ver a la creatividad como algo innovador, útil, recreativo y que sobretodo es original.

Los juegos han constituido una parte importante en el desarrollo de los niños, en edad preescolar, maternal, así como también hemos visto los distintos conceptos que le dan, *juego como una manera de relajamiento, de diversión y de una técnica para el aprendizaje dentro del aula en los niños*. Existen muchos documentos en los que el juego es una manera para entretenerse y divertirse. Pero existen distintos tipos de juegos, por ejemplo: los videojuegos, que son los más utilizados en la actualidad, los juegos recreativos, una buena forma de convivir y divertirse, juegos de enseñanza para poder tener un aprendizaje significativo, juegos de competencia donde podemos ver a los mejores y perdedores, y ¿dónde queda el juego creativo?

Si bien vemos que los distintos tipos de juegos de creatividad están relacionados a la edad del niño, es porque en esa edad se puede jugar o hacer cualquier cosa sin ningún obstáculo ni limitación, donde se puede crear, imaginar y aprender, que los adultos no nos atrevemos a realizar, por ese

temor del *que dirán, estoy loco, eso es para niños*, pero que a pesar de estos argumentos estamos libres de crear cualquier cosa útil, innovador y que sea benéfico para la sociedad. En este tema de crear estamos hablando de científicos, de poetas, arquitectos, diseñadores, etc., pero no solamente ellos son los que pueden crear, sino cualquier persona que se atreva hacerlo.

Pero qué rol manejan estos dos temas (juego y creatividad) en una edad donde está el descontrol, en una etapa donde no sabe a donde dirigirse y como hacerlo, donde existe el apoyo de los adultos, pero al mismo tiempo de incomprensión de los mismos, donde la confianza en si mismos no es buena, donde el relajó, los amigos son la base de modelo a seguir, claro estamos hablando de la adolescencia.

El sujeto principal de este proyecto es la adolescencia, donde creemos importante que la creatividad y juego está de lado y que estos temas serian de gran ayuda, no solo para divertirse, sino para poder tomar decisiones en algunos aspectos cotidianos, problemas del embarazo, como contribuir a la sociedad, como poder relacionarnos con nuestra familia, amigos, personas discapacitadas, y por qué no, poder ayudar a tomar una decisión en su vida profesional. Es por ello que el tema del *desarrollo de creatividad del adolescente mediante el juego* es importante, ya que los podemos relacionar entre si y podemos sacar provecho para su beneficio de adolescente, ya que al investigar nos dimos cuenta que no hay mucha información sobre adolescente relacionado con el juego y creatividad.

Por ello el propósito de este tema es saber si mediante el juego desarrollamos la creatividad para que el adolescente pueda tomar decisiones en su vida cotidiana y tenga esa arma de la creatividad para resolver problemas cotidianos, y de temas muy importantes, en el que pueda resolverlos y manejarlos de la mejor manera.

Nuestro proyecto consta de cuatro capítulos; en el primero damos una breve explicación de lo que es la adolescencia, manejándolo con diferentes autores, etapas y así dándole el punto de vista de la sociedad; el segundo está

relacionado a lo que es el concepto del juego y de creatividad, algunas teorías importantes en relación con el proyecto, como sus tipos; el tercero es la relación que existe entre estos tres conceptos, juego, creatividad y adolescencia y cómo es la manera de relacionarlo, al igual que contiene algunas opiniones de los mismos sujetos de este proyecto *los adolescentes*; el cuarto y último capítulo es el *taller de desarrollo de la creatividad del adolescente mediante el juego*. Con el objetivo que el adolescente por medio del juego desarrolle y fomente su creatividad, mediante la convivencia y confianza consigo mismo, para tenerla presente en su vida cotidiana.

## CAPITULO 1

## LA ADOLESCENCIA

En este primer capítulo pretendemos retomar a qué se le llama y cómo se ha visto a la adolescencia, sus características principales y el papel que ha jugado en la sociedad, ya que esto nos dará la pauta y será nuestra base para el desarrollo de todo nuestro trabajo y de los siguientes capítulos a tratar.

### 1.1 A qué se le llama adolescencia.

La adolescencia es una etapa por la que todos los seres humanos atravesamos, ésta se presenta alrededor de los 12 a 18 años pero varía tanto en hombres como en mujeres, se dice que dicha palabra “proviene de *adolescens* que se deriva del latín *adolescere*, que significa crecer, transitar de un estado a otro dentro de un proceso”<sup>1</sup>, aunque también es definida como “el conjunto de transformaciones corporales y psicológicas que se producen entre la infancia y la edad adulta...se inician cambios orgánicos profundos que darán al cuerpo otra estatura, un mayor vigor, y unas formas más acusadas. El carácter ya es menos estable. Los hábitos infantiles se pierden, se abandonan la canica y la muñeca”<sup>2</sup>.

Este periodo de la adolescencia ha estado caracterizado como el más problemático en la vida de cada persona, ya que afecta al mismo joven y a la gente que lo rodea. Algunos autores como P. Mendousse la catalogan “Vidas convulsivas” y Ch. Bühler un “período negativo”<sup>3</sup>. Parafraseando a otros, Platón afirmaba que era una edad de excitabilidad excesiva y de un placer sin fin por las discusiones; Aristóteles sostenía que se caracterizaba por la modificación de sus actitudes, por su carácter irascible y apasionada; Shakespeare decía que su única y permanente función era agraviar a la ancianidad; Gulliano en la Roma antigua mencionaba que no existía una edad específica, pero sí una ceremonia religiosa en donde la persona se colocaba una toga con el

---

<sup>1</sup> SAAVEDRA R., Manuel S., Cómo entender a los Adolescentes para Educarlos mejor, p.1.

<sup>2</sup> DEBESSE, Maurice, La Adolescencia, p.12.

<sup>3</sup> Ibidem.

significado de señalar la entrada a la edad adulta; Juan Jacobo Rousseau la concebía como un nuevo nacimiento, una metamorfosis por la cual se accedía al sentido social, a la emotividad y a la conciencia moral<sup>4</sup>, entre otros.

Con estos aspectos, podemos ver que cada autor tenía su propia visión de lo que se consideraba adolescencia, aunque influía el tiempo en el cual se estaba viviendo, simplemente como se menciona, en la Roma antigua no existía un periodo determinado al cual se le pudiera llamar adolescencia, y es esto lo que nos hace reflexionar que conforme ha pasado el tiempo, es el ser humano el que ha hecho esa asignación o categoría de edades, estigmatizándola y poniéndole un sin fin de características, de las cuales, antes ni se tomaban en cuenta, como bien lo marca Powell “las designaciones que señalan el fin de la adolescencia no puede limitarse a ningún período único de tiempo...y se puede afirmar sin temor a equivocarnos, que algunos individuos siguen siendo adolescentes toda la vida”<sup>5</sup>. Por lo tanto, podemos ver que la adolescencia no solo son los cambios físicos que se presentan, sino que va más allá de lo interno y externo.

Pero cada época ha visto a la adolescencia de diferente manera, como en la Grecia Clásica se aludía a los Dioses, a una eterna juventud, donde a veces eran matados por su belleza, gracia y poderío que se supone tenían. En la edad media se decía que habían dos clases de adolescentes: los *caballeros*, que tenían que ser leales, valientes, generosos, fuertes, de una alegría destructora y mortífera, y los *cortois (joven amante o enamorado)*, que eran valientes, leales, nobles, pero que tenían que conocer del arte de amar.

Por ejemplo, hoy en día, Leticia Sánchez, señala que “la gente común opina que es la edad de la “punzada”, del “relajo”, del “desmadre”, y que con el tiempo y la madurez llegará la “cura “. Los padres piensan que es la edad más “difícil” para sus jóvenes hijos, pero también para ellos, por que su experiencia – justificación de todas sus prohibiciones – es desenmascarada y los hijos dejan de creer en ellos, además de que su autoridad o ley es violentada,

---

<sup>4</sup> Cfr, SAAVEDRA R., Op. Cit. p. 2.

<sup>5</sup> POWELL, Marvin, La Psicología de la Adolescencia, p. 14.

cuestionada y transgredida”<sup>6</sup>, más que nada nos sentimos limitados, cuestionados y vigilados por nuestros mayores, pretendemos crear un sentimiento de confianza ante los demás, pero algunas veces se logra y otras no, aunque a esa edad nos cuesta tanto ser responsables y se nos hace fácil decir un “lo siento se me olvido”, “no pude”, “mañana lo hago”, en fin, una serie de pretextos para justificar nuestras irresponsabilidades que hasta llegamos al punto de la altanería.

También menciona Leticia Sánchez, que “muchos profesores temen a los adolescentes porque los miran como rebeldes – con o sin causa -, es decir como espíritus extravagantes, que tienen la capacidad de convertir la más aburrida de sus clases en un laboratorio donde se practican toda clase de hechizos y brujerías que les permiten soportar ese tormento”<sup>7</sup>, es curioso pero en verdad suele suceder así, somos tan impredecibles que no se sabe de que manera responderemos antes ciertas circunstancias, a veces no medimos nuestras actitudes y solemos lastimar a las personas mas de lo que pensamos.

Se dice que la adolescencia es la etapa donde surge una diversidad de sentimientos y sensaciones, desde los más puros hasta los más perversos, es cuando uno no sabe si es niño, joven o adulto, pero empiezan las inquietudes de la coquetería, del como vestirse, como actuar, muchas de las veces imitan posturas o personalidades, en el caso de las chicas empiezan a vestirse con vestidos y faldas cortas, maquillarse, perfume y todo lo posible para atraer las miradas de los demás. En los chicos los pantalones de mezclilla son su fuerte, van desde los ajustados hasta los más flojos, el gel en el pelo no puede faltar, ni la loción abundante, se cree “el todas puede”, ya que no existe mujer que pase cerca de él y no piense que “la trae muerta”. Su mayor pasatiempo es el salir por las tardes a la calle, a observar lo que sucede, ver quienes pasan, echar un vistazo a todas las personas de su edad para criticarlas, entablar una conversación o imitar su apariencia.

---

<sup>6</sup> SÁNCHEZ Vargas, Leticia, Una Lectura Pedagógica de la Adolescencia, p. 7.

<sup>7</sup> Ibidem.

En esta etapa nos sentimos dueños de todo, creemos tener la razón absoluta y pobre de quien nos contradiga, no hay poder humano que nos haga cambiar de parecer o al menos que sea una persona especial para nosotros. Dentro de todas las peripecias que hacemos con nuestros cambios de humor, hay ocasiones que reconocemos los errores cometidos pero nos cuesta mucho trabajo el aceptarlos delante de los demás, el tener que asumir esa responsabilidad de nuestros actos y decir lo siento, discúlpenme o perdón nos da miedo, ya sea por el famoso “oso” que podemos pasar al ser señalados y mirados, es por ello que las vamos olvidando de nuestro lenguaje.

Con esto podríamos mencionar a Nietzsche que “hizo hincapié en la conveniencia de basarse en la voluntad, la risa y la curiosidad de los jóvenes para formar verdaderos “espíritus profundos” o libres, que rompan con las normas morales, los prejuicios, las leyes, los valores, la fe, la hipocresía, etc., que los atan a la cultura de los adultos, y así volverlos de espíritu libre para que se puedan hacer responsables de sus actos”<sup>8</sup>, y Powell, comenta que “la conducta adolescente, como la conducta en general, es el resultado de fuerzas culturales, sociales, biológicas y físicas que actúan sobre el individuo al mismo tiempo que interactúan entre sí”<sup>9</sup>.

Creemos que es aquí donde se nos empieza a formar nuestro carácter y personalidad, donde tenemos la mayor tentación de los vicios y parrandas, es por eso que nosotros le apostamos a un taller, por el cual canalizar sus emociones a través del juego despertar su creatividad, ya que pensamos que es en donde se tiene que tener mayor cuidado y vigilancia (sin caer en el agobio y hostigamiento), pero con un tacto especial.

Ahora bien, la adolescencia “se compone por tres etapas, la primera va de los 13-14 años adolescencia incipiente, la segunda es de los 15-16 años adolescencia media y la última se compone de los 17-18 años adolescencia tardía”<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> *Ibíd.*, p. 11 y 12.

<sup>9</sup> POWELL, Op. Cit. p. 14.

<sup>10</sup> MACIAS – VALADEZ, Tamayo, Guido. Ser Adolescente, p. 15.

## 1.2 Características principales del adolescente.

Hoy en día los adolescentes, tienen características propias, como son de la búsqueda identidad y de su propio proyecto de vida. Sin embargo los adolescentes tienen características que les son propias ya que están sumergidos en una sociedad que les ha facilitado las cosas.

Como primer punto, vemos a los adolescentes tan desubicado, rebelde, y autoritario, que muestra una etapa de negatividad ante la sociedad, pero ¿que pasa con el adolescente? Observamos una diferencia en cada etapa de la adolescencia, en que cada autor lo maneja de tal forma que todos llegan a un punto, y observamos que todavía no esta concreto lo que pasa en esta etapa.

Ahora bien, como lo mencionamos existen gran cantidad de características del adolescente que nos es difícil explicar cada una de ellas, sin embargo retomamos las mas importantes.

En primer lugar vemos que a cierta etapa hay diferentes cambios tanto físicos como psicológicos, que los caracteriza pero, así mismo vemos que en esta etapa las características las diferencia en cierta edad, a pesar que todavía es adolescente. Y que implica un largo tiempo de evolución que involucra de seis a ocho años.

Iniciamos con la *adolescencia incipiente* en ella encontramos la “pubertad<sup>11</sup>” Para Valadez Tamayo encontramos que “la pubertad se divide en dos una es la pubertad precoz y la pubertad retardada, “ en pubertad precoz que inicia antes de los 8-9 años en la mujer y antes de los 9-10 años en el varón... en ellos los problemas derivan de la adaptación del adolescente al ambiente escolar y social<sup>12</sup> en el que surge el verdadero adolescente, manifestando sus inquietudes, pero también refiriéndonos con Horrocks que da hincapié a Gesell

---

<sup>11</sup> Conjunto de cambios endocrinos y fisiológicos que aparecen entre la infancia y la adolescencia, y que conducen a la madurez sexual y a la reproducción. VALADEZ, Tamayo Guido Macias, Ser adolescente, p. 14.

<sup>12</sup> VALADEZ, Op. Cit. p. 93.

sobre el desarrollo del adolescente observamos que hay algo que caracteriza a cada edad dentro de la adolescencia.

Ahora bien para Gesell vemos que la etapa de la adolescencia inicial se encuentra dentro de los diez años, “el décimo año marca la configuración de los años de niñez... los afectos del hogar, la familia y los amigos, así como los intereses sexuales, disminuyen un poco...este es un periodo de equilibrio y balance.”<sup>13</sup> Es la edad donde los niños cambian su forma de ver la vida para adentrarse hacia la adolescencia, pero no podemos de dejar atrás los siguientes años.

Siguiendo con esta cronología de la adolescencia podemos ver que en la siguiente edad se muestran con una vida más activa para los jóvenes con sus amigos, “el undécimo año es la “época de la transición”. Se pierde el equilibrio y comienza una incansable actividad. Aparecen nuevas formas de autoafirmación, sociabilidad y curiosidad...inocente e ingenuo, el muchacho empieza a mostrar su individualidad y confianza en si mismo”<sup>14</sup>.

Asimismo, podemos decir que la adolescencia inicial también toca a los doce años por lo que Gesell nos menciona “el duodécimo años es un regreso a un mayor equilibrio. Menos insistente más razonable y más fácil de acompañar... es más objetivo, menos ingenuo y centrado en si mismo, además de que está ampliando sus horizontes sociales...Este periodo favorece la integración de la personalidad, es un tiempo de empatía”<sup>15</sup> observamos que es el inicio de un total desequilibrio en cuanto a sus emociones y hacia su vida futura. Pero vemos que a pesar de esto para la sociedad, más bien, para su familia todavía está en un transcurso de niñez y que sus actitudes son normales a esta edad, pero que está empezando a la adolescencia en el que a todos los adultos los ve como sus enemigos, principalmente a sus padres, profesores que los rodean.

---

<sup>13</sup> HORROCKS, John E., Psicología de la adolescencia, p. 36.

<sup>14</sup> Idem. p. 36.

<sup>15</sup> Ibidem. p. 36

Pero siguiendo con esto veamos lo que pasa a los trece años, siguiendo con las características de Gesell por edades vemos que “en el decimotercer año se encuentra bien adentrado en la adolescencia. Menos comunicativo que el muchacho de doce años, el de trece tiende a adaptarse y ser confiable... se vuelve introspectivo y reflexivo, hay un desplazamiento hacia un yo mas maduro... el sentido del yo se hace mas profundo y amplio.”<sup>16</sup> Y siguiendo con estas características notamos a los de catorce, que está en un proceso de orientación hacia un futuro, en el que cree en si mismo, “el décimo cuarto año es un tiempo de intensa expresividad y menos retraimiento... goza de la vida y se interesa en la gente...el periodo de los 14 años es menos cerrado y apartado que el de los 13.”<sup>17</sup>

Ahora bien en esta etapa de los trece y catorce años, para Gesell ya está en la plena adolescencia y eso no lo negamos simplemente que aquí hay un desequilibrio, para Valadez Tamayo a los trece años todavía está transcurriendo en una etapa de adolescencia inicial.

Empezamos con la adolescencia media que abarca de los 15 y 16 años (Valadez Tamayo). En los rasgos de madurez vemos al adolescente de 15 años “Los rasgos de madurez de este periodo pueden enfocarse desde tres puntos de vista distintos, de los cuales; el primero: una conciencia y perceptividad del yo; 2) naciente espíritu de independencia;3) lealtad y adaptación a los grupos del hogar, del colegio y de la comunidad.”<sup>18</sup> Al iniciar la etapa de la adolescencia las características tanto emocionales, físicas y psicológicas van cambiando para dar un sentido hacia su vida futura, un dato muy importante que nos maneja Gesell es la conciencia, la adaptación de distintos grupos y la independencia del adolescente, para sentirse propio de su vida y de su espacio. “.....siente inequívocamente que está creciendo. Ya no permite que se lo considere un niño, y aspira a que su madre deje por fin de ver

---

<sup>16</sup> HORROCKS Op. Cit. p. 36.

<sup>17</sup> Idem. p. 36.

<sup>18</sup> GESELL, Arnold, Características de el adolescente de 15 y 16 años, p. 10.

en él una criatura.”<sup>19</sup> Prefiere verse como un adulto, maduro, capaz de resolver problemas e independiente.

“A esta edad se ponen de manifiesto ciertas diferencias individuales, académicas y personales-sociales, relacionadas con el don de mando, el talento y las aptitudes intelectuales. Nuevos intereses y dotes latentes se revelan en su modo de reaccionar ante cursos especiales y actividades fuera de programa.”<sup>20</sup> En esta etapa existen otros intereses tanto personales como profesionales, pero siempre son dirigidos hacia su adultez.

Pero claro está que “la adolescencia finaliza cuando el individuo alcanza su madurez emocional y social, y cuando a cumplido con la experiencia, capacidad y voluntad requeridas para escoger entre una amplia gama de actividades y asumir el papel de adulto, según la definición de adulto que se tenga y la cultura donde viva.”<sup>21</sup> Para que pueda ser y adaptarse a la sociedad “adulta” en la que se relaciona y poder contribuir. Por lo que en la adolescencia debe abrirse puertas hacia su madurez, entonces podemos mencionar que la adolescencia es una período de proceso intelectual la cual el individuo es, capaz de interpretar y enfrentarse al contexto y a si mismo.

Pero no solamente se preocupa de su vida futura, otro rasgo de madurez es el manejo que da en su tiempo libre “...anhela disponer de cierto margen de tiempo libre de todo compromiso, para usar de él a su antojo. Este es un síntoma normal y hasta beneficioso, si lo ayuda a adquirir confianza en sí mismo y responsabilidad propia”<sup>22</sup>. Para el chico de 15 años es mejor que no lo este controlando con el tiempo libre ya que para él es frustrante y se siente vigilado sin poder expresar sus ideas.

---

<sup>19</sup>GESELL, Arnold, Op. Cit. p. 11.

<sup>20</sup> Idem. p. 14.

<sup>21</sup>HORROCKS, Op. Cit. p. 21.

<sup>22</sup>Ibidem. p. 11.

Otra característica dentro de los 15 años es su personalidad<sup>23</sup> dentro de ella observamos que los adolescentes les interesa tener su propia personalidad y el saber de las opiniones de los demás, a partir de esta etapa se empiezan a preocupar por su apariencia y por como lo ven los demás, siendo uno de sus principales preocupaciones. Asimismo podemos observar que “su pensamiento es todavía místico. La lógica que aplica tiende a separarlo de las pruebas objetivas.”<sup>24</sup>

El adolescente de 15 años, todavía no tiene algo específico a su personalidad, pero va estructurándose, tanto por su entorno y su visión a hacia su vida futura, como lo dice John Horrocks “durante este periodo, y quizá a un paso acelerado, el proceso de la socialización produce una estructura de la personalidad que le servirá al individuo como una base a partir de la cual desarrollara los cambios posteriores que lo caracterizan toda su vida.”<sup>25</sup> Poco a poco va adquiriendo conocimiento en la sociedad para su mejora de personalidad.

La personalidad va ligada con sus emociones. “Los estados de ánimo grises de quince, más reposados, forman parte, por consiguiente, de la economía del desarrollo de la personalidad...”<sup>26</sup>, sin embargo el adolescente muestra varios estados de ánimo, aunque llegan a presentarse dependiendo del las situaciones que pasa a su alrededor.

Hurlock nos menciona algunos prototipos que se presenta en la adolescencia, “las pautas emocionales comunes en la adolescencia comprenden el miedo, la preocupación, la ansiedad, la ira, los disgustos, las frustraciones, los celos, la envidia, la curiosidad, el efecto, el pesar y la felicidad.”<sup>27</sup> Y esto va facilitando su personalidad y su saber de sí mismo.

---

<sup>23</sup> El termino personalidad se deriva de la palabra latina persona, que se utilizaba en la antigua roma para referirse a una mascara teatral... la personalidad como la organización o estructura de los significados y hábitos personales que imparten cierta orientación a la conducta. HORROCKS., Op. Cit. p. 54.

<sup>24</sup> Idem, p. 27.

<sup>25</sup> Ibidem. p. 73.

<sup>26</sup> GESELL, Arnold, Op. Cit. p. 9.

<sup>27</sup> HURLOCK, Elizabeth b. Psicología de la adolescencia, p. 114.

En cuanto a sus emociones dentro de sus compañeros “Algunas veces emplea la ironía o sarcasmo con golpe casi demasiado diestro. Pero la tendencia a efectuar bromas pesadas a costa de terceros, se reduce al mínimo y solo la manifiestan los varones de quince años más inmaduros que, no obstante, tienen ahora ideas más proflicas y las llevan a cabo con mayor ingenio que a los trece años.”<sup>28</sup>, la relación que lleva con sus compañeros, puede variar de bromas pesadas y de comprensión entre ellos, y es posible que ya haya desechado los juegos y bromas, suele verse más gracioso, ingenioso para él y para los adultos.

Las características principales que se han visto han ampliado, el concepto y la visión del adolescente de 15 años, ahora bien, mediante los rasgos de madurez, su personalidad y las emociones que se presentan en el adolescente, nos lleva a la siguiente característica el “crecimiento del yo”, puesto que aquí podemos, saber sobre su desarrollo de las características anteriores.

Ahora bien, John Horrocks menciona que el “yo”<sup>29</sup> lo debe de establecer principalmente por dos cuestiones, “ ¿quién y que soy yo? y ¿hacia donde voy? La principal ocupación del adolescente es la de elaborar y confirmar un concepto estable de su yo.”<sup>30</sup> Para poder saber hacia donde y que es lo que realmente quiere y espera de él.

“El refinamiento de la conciencia del yo es fundamental por que tiene implicaciones de largo alcance en su sentido ético y en su perceptividad social. Además, influye sobre su durabilidad, le infunde su naciente espíritu de independencia e impregna la compleja red total de sus relaciones interpersonales con los entes colectivos y con los individuos.”<sup>31</sup> Su conocimiento del yo y su interés de autonomía se encuentran equilibrados por una progresiva capacidad para identificarse con personas y contextos. Por lo

---

<sup>28</sup> GESELL, Op. Cit. p. 32.

<sup>29</sup> El yo es una simbolización del organismo y es integralmente un aspecto funcional de éste. La mejor forma de definirlo es como un constructor que se ha desarrollado a partir de la interacción del organismo consigo mismo y con su ambiente físico, como resultado de sus relaciones con otros organismos HORROCKS, John E. Op. Cit. p. 83.

<sup>30</sup> Idem. p. 27.

<sup>31</sup> Idem. p. 10.

que su crecimiento intelectual se va desarrollando poco a poco, “Piensan en función de lo que se creen capaces de lograr y pueden apuntar muy alto, deseando a ocupar lugares preeminentes en la profesión elegida; obsérvese que no se trata tanto de un deseo de alcanzar la fama como de sentirse íntimamente satisfechos.”<sup>32</sup> En esta edad empieza a juntar pensamientos estrechos acerca de su adecuada forma, pero también puede radicarse en sus emociones,

Algunos adolescentes intentan no ser concretos en la elección de sus posibles acciones futuras. Aunque optan pensar en el campo general en que quisieran desempeñarse, algo relacionado con el arte, o derecho, medicina u otras actividades fuera de su vida profesional.

Con lo anterior podemos decir que existen, cantidades de transformaciones por lo que pasa el ser humano, en la etapa del adolescente, claro esta que ningún individuo puede pasar por alto esta época, en la que se decide por que rumbo dirigirse.

Ahora bien, ya mencionamos las características principales del adolescente de 15 años, enseguida veremos las características que tiene el adolescente de 16 años.

A los chicos de 16 años se les caracteriza como la parte madura de la adolescencia, hacia su etapa adulta, “La adolescencia es la parte de la secuencia del desarrollo durante la cual esos niveles cada vez mas complejos de función cognoscitiva se llevan a su realización.”<sup>33</sup> En el caso del adolescente de 16 años, desarrolla una mayor seguridad en si mismo y una libertad más profunda, ha adquirido un sentido de la independencia, en el cual se puede ver afectado por la junta de personas que no pueden ser beneficiosos en su etapa con los grupos y camarillas antisociales.

---

<sup>32</sup> Idem. p. 35.

<sup>33</sup> HORROCKS, John E. Op. Cit. p. 118.

Como se ha mencionado, “la autoconciencia, la autonomía y la mejor adaptación personal social han alcanzado un equilibrio y una integración de orden superior”<sup>34</sup>, por lo que el adolescente lo toma como punto central para ser adulto.

Con la autonomía, que tiene a partir de esta edad, “Es mas tolerante con todo el mundo en general. Tiende a aceptar la vida tal y como la encuentra.”<sup>35</sup> Ve más claro lo que realmente quiere, pero con un poco de confusión, sin embargo el chico de 16 años se diferencia del chico de 15 por como ve hacia su futuro, en todos los aspectos. Por lo que tanto sus emociones como su personalidad, ya se ven reflejados en las relaciones interpersonales.

La personalidad en el adolesncete de 16 años se ve transformada y el cómo se ve en su vida futura, ya que trata de tomarlo con mas seriedad “Es su propia personalidad la que mejora, la que se ha hecho más expresiva, la que posee una actitud más madura.”<sup>36</sup> Por lo que, no suele ver la vida llena de problemas ni cree que él mismo los tenga. En la adolescencia percibimos que la conducta del joven esta relacionada con la personalidad, en la que determina la conducta en relación que tiene con los demás.

Asimismo en esta etapa de la adolescencia, “muchos adolescentes están ansiosos de mejorar su personalidad porque reconocen la importancia de esta en las relaciones sociales. Sin embargo, les es difícil mejorar en razón de una cantidad de obstáculos...”<sup>37</sup> Uno de los obstáculos que tiene el adolescente en cuanto a su relación con los demás es su personalidad, ya que está en constante transformación, llegando a algo estable para su aceptación dentro de la sociedad.

Junto con la personalidad se ven las emociones las que el chico de 16 años atraviesa, “El joven a esta edad nos declara simplemente que tiene un “humor

---

<sup>34</sup> GESELL, Arnold, Op. Cit. p. 72.

<sup>35</sup> Idem. p. 67.

<sup>36</sup> Ibidem. p. 86.

<sup>37</sup> HURLOCK, Elizabeth, Op. Cit. p. 563.

parejo”, que “controla sus emociones”<sup>38</sup>, en cambio, el adolescente de 15 años es más pasivo al demostrar sus emociones, se expresa dependiendo del lugar y de las personas con las que se encuentra.

Su propia felicidad se encuentra relacionada con la convivencia de los demás. Piensa más en la gente y sabe también que se siente feliz cuando no esta solo. A los 16 años ya se tiene una mejor visión en cuanto a la vida futura, sus cambios emocionales ya son parejos, por lo que Hurlock nos dice “la persona emocionalmente madura es capaz de controlar las expresiones emocionales desaprobadas por la sociedad o de liberarse de la energía fisicomental reprimida de una manera socialmente aceptable.”<sup>39</sup> Lo relacionamos con el adolescente de 16 años ya que se ve claro tanto su personalidad y su vida futura, aunque no lo aterriza como tal, ya es un poco independiente por lo que no le cuesta tanto relacionarse con los demás (adultos).

Una característica dentro de la edad de los 16 años es el “egocentrismo”, ya que el adolescente todavía es consistente de su nueva condición y anhela expresar su independencia de modo absoluto, partiendo de sus propios intereses, como gustos, dejando de lado lo que su entorno requiere de él. “Puede reflejar más bien, la mejor comprensión del yo que se alcanza a esta edad, la cual permite al individuo participar con mayor facilidad de las experiencias que le ofrece la vida.”<sup>40</sup>. Pero esta conciencia de si mismo le permite comprender que no esta en el tiempo adecuado para elegir una profesión.

“La cultura se asimila en la forma de organización simbólica que conduce a patrones de adaptación integrados hasta el punto que permitan; la independencia, identidad propia, hacia una dirección, responsabilidad.”<sup>41</sup> Principalmente, en esta etapa le importa su propio ser, anhelando su éxito en la vida profesional y en la vida general.

---

<sup>38</sup> Ibidem. p. 86.

<sup>39</sup> Idem. p. 113.

<sup>40</sup> GESSELL, Arnold, Op. Cit. p. 90.

<sup>41</sup> HORROCKS, John, Op. Cit. p. 89.

El adolescente pasa por un proceso en el que trata de llegar a una unión tanto para él y su alrededor.

Ahora bien la última etapa de la adolescente es la “Adolescencia tardía” que comprende de los 17 y 18 años.

Las características generales de esta etapa son: “su identidad se consolida y la aceptación del grupo se incrementa. Sin embargo, la resolución de la crisis depende de las circunstancias propias del desarrollo y del entorno social”<sup>42</sup>, el adolescente de esta última etapa va generándose sus propios conceptos de sí mismos y de su entorno social, aunque tenemos que decir que no está muy bien orientado hacia su vida futura, ya que le falta por descubrir lo que realmente quiere hacer en un futuro.

Pasando a la diferencia que hay en cuanto a su madurez entre los hombres y mujeres de esta edad encontramos. “el cuadro de las mujeres durante la adolescencia es de fluctuación entre su misión y dominancia si bien, en el periodo de pubertad siguiente, hay un incremento en dominancia. En contraste con las mujeres, los varones tienden a mostrar un rasgo constante de dominancia en cualquier edad. El notable incremento en cuanto a la falta de sentimentalismo, constituye un área en la que hay mayor diferencia entre mujeres y varones durante la adolescencia. A medida que los jóvenes se hacen menos sentimentales, la tendencia de las mujeres es en dirección al idealismo y racionalismo. En general las mujeres son más conservadoras que los hombres a través de este periodo”<sup>43</sup>. Vemos cierta diferencia en cuanto a sus sentimientos en cada género y a su vez la madurez que cada quien adquirió, pero aclaremos que todo depende del desarrollo que tenga cada uno de los adolescentes, de acuerdo al contexto donde habitan.

---

<sup>42</sup> VALADEZ, Op. Cit. p. 155.

<sup>43</sup> Idem. p. 75.

### 1.3 El papel del adolescente en la sociedad de los adultos.

Ya mencionamos, tanto el concepto como las características principales de la adolescencia, ahora el siguiente punto: el papel que tiene el adolescente en la sociedad, queremos hacer un hincapié en este tema ya que es de gran ayuda conocer el rol que vive el joven ante su contexto.

Saavedra<sup>44</sup>, hace una seriación de autores que opinan sobre lo que es el contexto social y cultural del adolescente, algunos desarrollan etapas o periodos por los que debe pasar para que se pueda dar esta socialización entre el adulto, adolescente y sociedad. Pero lo que si podemos destacar, es que la mayoría coincide en que el ser humano tiene una tendencia a socializar y relacionarse con otros, aunque para que esto se pueda llevar a cabo es necesaria la comprensión, la simpatía y la empatía, sin ellas es difícil entablar una relación y es entonces cuando surgen los tan famosos “roces” e “incomprensiones”.

Así pues, González define a la socialización como un “proceso a través del cual el individuo aprende e interioriza los diversos elementos de la cultura en la que se halla inmerso (valores, normas, códigos simbólicos y reglas de conducta), integrándolos en su personalidad con el fin de adaptarse en su contexto social”<sup>45</sup>. Es por ello que no podemos pasar por alto, que para un adolescente es indispensable saber lo que él otro piensa de él, en qué concepto lo tiene, a pesar de que dicen y se hacen los indiferentes, tratan de caer bien y agradar para que se les de un valor afectivo, el cual les levante el autoestima en cierta manera.

Pero no podemos perder de vista que la sociedad tiene mucho que ver en la forma y comportamiento del joven, ya que siempre, de alguna manera, conciente o inconcientemente, va marcando status y comportamientos de los cuales si no los cumples eres algo “anormal”, y es por ello que existen jóvenes que quieren aparentar más de lo que tienen y de lo que son. Sin embargo,

---

<sup>44</sup> SAAVEDRA, R., Manuel S., Cómo entender a los Adolescentes para Educarlos mejor, p. 9.

<sup>45</sup> AGUIRRE, Baztán, Ángel, Psicología de la Adolescencia, p. 215.

Grupo Para el Progreso de la Psiquiatría (G.P.P.P) menciona que “el individuo y la sociedad parecen a menudo ser antagónicos, pues la sociedad exige del individuo, e intenta imponerle, diversas clases y grados de supresión y control de los impulsos sexuales y agresivos”<sup>46</sup>.

En el lapso de su perfeccionamiento, el adolescente comienza a adquirir cada vez más las características del adulto, “Ello incrementa las demandas sociales, ya que la comunidad empieza a dirigirse a él, o a ella como un joven o una señorita; sin embargo, como hemos mencionado, el desarrollo mental va a la zaga. Como el adolescente no está listo para asumir responsabilidades de adulto, surge un conflicto entre éste y su entorno”<sup>47</sup>

Nosotros consideramos que en la época actual empieza a conformarse una nueva cultura del adolescente. “En efecto en la sociedad contemporánea se ha conformado toda una cultura de objetos, actitudes y conductas propias de los jóvenes. Y aunque cada generación modela sus valores en las últimas décadas es cada vez más notoria...”<sup>48</sup>

Pero esto no es decisivo, ya que manifiesta al periodo de la adolescencia; sin embargo, provienen costumbres, mitos y comportamientos ligados a los jóvenes y a su nueva ideología.

Ahora bien, no solo los adultos como tal han estereotipado al adolescente, sino que vemos nosotros a los medios de comunicación que han hablado sobre la adolescencia. Estos forman en la actualidad un gran conjunto de individuos, con intereses propios de educación, justicia, los jóvenes tienen un modo propio de solicitarlas

Hemos observado que en muchos casos, a los adolescentes se les minimiza, ya que se piensa que no tienen buenas ideas o puntos de opinión válidos. Simplemente en ocasiones no se les toma en cuenta por no causar una

---

<sup>46</sup> G.P.P.P (Grupo Para el Progreso de la Psiquiatría), Adolescencia Normal, p. 37.

<sup>47</sup> VALADEZ, Tamayo Guido Macias, Ser Adolescente, p. 82.

<sup>48</sup> Idem. p. 83.

discusión, pero es cuando surgen esas famosas frases de los adultos que dicen: “porque te lo digo yo”, “soy el que tiene la razón”, “basta, no hay mas que decir, te callas”, y esto nos recuerda a lo que nos pasaba en la primaria cuando creíamos que los docentes eran los únicos que poseían el conocimiento, que uno era incapaz de refutarles o sugerirles ciertas cosas, ya que por algo nos decían las cosas y no había el por que dudar.

Cuando se ingresa a la secundaria y al bachillerato, existen profesores que en ocasiones, rechazan trabajar a este nivel, argumentando que es “complicado” tratar con adolescentes, se dice que un adolescente no se puede “mangonear” como a un niño, por ejemplo: a un niño se le da la instrucción de sentarse en su lugar diciéndole que si no lo hace obtendrá un castigo y por lo general el niño realiza lo que se indicó. Por el contrario, si a un joven de 15 años se le indica lo mismo, lo mas probable es que se ría y no siga la instrucción. Hasta cierto punto vemos que se ha perdido el respeto, tanto de los adultos hacia los adolescentes y viceversa y lo que se trata de apoyarnos mutuamente y de compartir espacios, más no de excluir y tratar de tener el control de todo.

Es por ello que a la adolescencia se le ve como un periodo de inestabilidad, turbulento, en la que trata de comportarse de la mejor manera para ser aceptado ante la sociedad, “el adolescente sabe lo que se dice de él y cree que ésta es la forma en que él debiera ser, por lo cual hace sus mejores esfuerzos para emular la imagen que ha sustentado la sociedad.”<sup>49</sup>

Para tener un ejemplo, la película de “Viernes de Locos”, marca la relación que un adolescente llega a tener con sus padres, y hasta que punto hay una incompreensión de ambos.

Después de lo que hemos visto y leído, podemos decir que la sociedad, la familia o los “adultos”, que muchas veces dicen y creen saber todo, deberíamos ocuparnos más y preocuparnos menos, porque la adolescencia es una parte de nuestra vida, al igual que la infancia, la juventud, la adultez y la vejez, que

---

<sup>49</sup> HORROCKS, John, Op. Cit. p. 32.

tienen sus altos y sus bajos, sus miedos e in explicaciones, así como sus gozos, anhelos y virtudes. Por ello, es mejor disfrutarlo y vivirla con plenitud

## **CAPITULO 2                      CREATIVIDAD Y JUEGO**

En este segundo capítulo entraremos de lleno a lo que es y cómo se ha visto a la creatividad y al juego, qué relación tienen entre sí, cómo el juego puede ayudar al fomento de la creatividad y el papel que desempeña en el adolescente.

### **2.1    Definiciones de creatividad.**

Para empezar nos parece interesante citar los cuestionamientos que plantean Davis y Scott<sup>50</sup> *“¿Qué es la creatividad?”, “¿Cómo es el técnico creativo?” y “¿puede enseñarse creatividad a un ingeniero que no es “naturalmente” creativo? Dedicándose principalmente a identificar los rasgos de los individuos creativos, Charles H. Vervalin resume muchas de las características que más se repiten de la personalidad de los individuos considerados “creativos”.*

Con ello nos lleva a entender por creatividad una base que existe en todos los seres humanos, en el cual debe ser desarrollada a lo largo de toda la vida, que puede crear nuevas cosas a su desarrollo personal y social. “La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción.”<sup>51</sup>, por tanto la creatividad es un carácter más libre de expresión propia. La habilidad de ser creativo ayuda a que el individuo sea más expresivo, en todos los ámbitos en el que se encuentra, pero sobretodo le hace más competente a tener una formación más amplia y a tratar con los demás.

---

<sup>50</sup> DAVIS, Gary A. y Scott Joseph A. Estrategias para la Creatividad, p. 19.

<sup>51</sup> *Ibíd.*

Nos encontramos con tantas definiciones de lo que es creatividad, como puntos de vista, por lo que tomamos definiciones de algunos autores, sobre ésta.

Para Saturnino De la Torre, “La creatividad es un potencial humano y, al igual que la educación es un atributo de los seres racionales... la creatividad esta por encima de los procesos mecánicos; está en la mente de quien imagina y diseña esos mecanismos o programas”<sup>52</sup>, partiendo de una experiencia, la creatividad se desarrolla en cualquier ámbito y actividades de interés del sujeto.

Otro autor que enlista nuestro proyecto es Neill, quien define la creatividad como “un compromiso y sostiene que el potencial creativo es innato... afirma que quien acepte el reto de propiciar tal desarrollo, debe saber de antemano que ser creativo es un compromiso con uno mismo y con la sociedad”<sup>53</sup>, la creatividad puede sostenerse como buena o mala, hacia el sujeto o hacia la sociedad, pero que siempre va ligada a un aprendizaje y con ello hacia un producto nuevo.

Ahora bien sigamos con otra definición que se nos hizo importante retomar, “...la creatividad es un subconjunto de la inteligencia, entendiendo ésta como conjunto de funciones relacionales básicas o elementales, asociadas a un alto grado de fiabilidad; es decir, un subconjunto del caso particular de la inteligencia condicional. En sentido estricto, este último requisito es esencial para la inteligencia, si las funciones cerebrales encargadas de efectuar las relaciones lógicas se equivocan a menudo no serían inteligencia, serían otra cosa que yo denomino intuición o, si se equivocan casi siempre, ausencia de inteligencia.”<sup>54</sup> La creatividad también puede impulsar el crecimiento intelectual porque proporciona oportunidades para conocer nuevas ideas y solucionar problemas.

---

<sup>52</sup> TORRE, Saturnino de la., Creatividad y Formación, p. 58.

<sup>53</sup> SEFCHOVICH, Galia y Waisburd Gilda. Hacia una pedagogía de la creatividad, p. 21.

<sup>54</sup> Internet: <http://www.molwick.com/es/inteligencias-multiples/145-creatividad.html>

Como también la creatividad se puede desarrollar a través del aprendizaje, interactuando la persona con su entorno, los ámbitos en que puede expresarse la creatividad son múltiples y a manera de ejemplo son las ciencias, las artes, y en cualquier tipo de trabajo "...Para lograr algo nuevo o diferente toda persona debe descubrir una combinación o aplicación hasta entonces desconocida para ella...la creatividad es, entonces, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador."<sup>55</sup> Cada individuo tiene sus propios intereses, por lo que le genera un conocimiento mas amplio a lo que mas le llame la atención, es por eso que la creatividad se va desarrollando dependiendo de los intereses o la especialidad de cada individuo, pero esto no quiere decir, que al no tener conocimientos de otras ramas no somos creativos o no tenemos inteligencia<sup>56</sup> para realizar ciertas tareas, debemos reconocer que todos tenemos la capacidad de crear. Por lo que, las personas creativas tienen una habilidad determinada en la que se enfatizan.

Como ya se mencionó, todo individuo tiene creatividad y ésta se desarrolla a través de sus intereses. Por ello, el más significativo representante de esta concepción es, sin duda, Torrance, "quien considera que la creatividad es algo personal en la medida en que es fruto de las propias facultades, sentidos, sistema nervioso periférico y cerebro."<sup>57</sup>, por lo que la creatividad, va desde lo biológico, genético y psicológico de cada persona, en un punto de vista muy propio podemos mencionar que, la creatividad se va desarrollando en cuanto a las experiencias, y el contexto en que se encuentra cada individuo, creemos que todo sujeto es creativo por naturaleza, pero que todos la desarrollamos en distinto ámbito, tanto en el hogar, trabajo o en lo educativo.

Por ello, nos atrevemos a mencionar al doctor Grinberg "... la creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Es posible pensar que la mayor o menor

---

<sup>55</sup> DAVIS, Op. Cit. p. 19.

<sup>56</sup> Capacidad de comprender, evocar, movilizar e integrar constructivamente lo que se ha aprendido y de utilizarlo para enfrentarse a nuevas situaciones. Tres conceptos ayudan a precisar el termino de inteligencia: capacidad de manejar eficazmente con tareas que incluyen abstracciones, capacidad de aprender y capacidad de desenvolver ante situaciones nuevas...JODAR, Julián, Manual de pedagogía y psicología, p. 855.

<sup>57</sup> TORRE, Op. Cit. p. 89.

creatividad se relaciona con las características lógicas y el alcance de la comunicación entre estos dos cerebros que no son otra cosa mas que nuestros hemisferios cerebrales”<sup>58</sup>

La creatividad es una forma de expresión de cada individuo, algunos autores mencionan tanto niveles, bases y tipos de creatividad que se van dando dentro del proceso, por ello uno de los primeros, o mas bien, el que nos habla de cuatro dimensiones básicas es De la Torre, “La creatividad se vienen planteando desde cuatro dimensiones básicas: persona, proceso, medio, producto, mostrándose en éste un abanico de manifestaciones tan variado como las actividades humanas”<sup>59</sup> resaltaríamos que un individuo creativo es aquel que tiene información, la procesa, la innova y la emplea en su vida cotidiana.

Otro autor que menciona sobre la creatividad y le da niveles es Taylor, quien define la creatividad como “un proceso intelectual cuyo resultado es la producción de ideas nuevas y valederas al mismo tiempo”<sup>60</sup>. Este proceso creativo, se va dando a partir de lo que vivimos y sentimos, al realizar distintas actividades, por ejemplo, al pintar, al escribir, cuando nos expresamos y somos capaces de crear esa expresión.

Ahora bien nos atrevemos a diferenciar dos puntos muy importantes, tanto el De la Torre como Taylor, ya que los dos especifican tipos de creatividad.

En primer lugar esta Taylor, quien distingue cinco planos o niveles de creatividad:

- Primer nivel: plano expresivo

Es la forma mas fundamental de la creatividad... las características principales de este nivel son la espontaneidad y la libertad.

- Segundo nivel: plano productivo

---

<sup>58</sup> SEFCHOVICH, Op. Cit. p. 23.

<sup>59</sup> TORRE, Op. Cit. p. 57.

<sup>60</sup> TORRE, Op. Cit. p. 36.

...se incorporan ciertas practicas (informaciones, técnicas, etc.) para así poder expresarse mejor y lograr una mejor comunicación. Es el plano del técnico.

- Tercer nivel: plano de relaciones originales:

Es operativo, pues en él se trabaja ya con algunos componentes. Dichos componentes se transforman en relaciones nuevas, hasta ahora inusuales.

- Cuarto nivel: plano renovador

Los productos de este plano creativo ya no se miden por la realidad ni por el mundo experimental del individuo, sino por la posibilidad que representan de ensanchar las fronteras del conocimiento en un área determinada.

- Quinto nivel: plano supremo

...se trata de una reestructuración de experiencias, ya que la idea nueva tiene raíces históricas.”<sup>61</sup>

Taylor, nos menciona el proceso, el cómo se va generando la creatividad y en el que cada uno conlleva a otro, siendo así una verdadera creatividad.

Ahora bien, De la Torre nos menciona los tipos en que se va generando la creatividad:

- “Creatividad filogenética: potencialidad propia de la especie humana.
- Creatividad potencial: hace referencia al potencial personal como posibilidad de generar ideas nuevas, para ir más allá de lo aprendido.
- Creatividad cinética: La potencial pasa al acto.
- Creatividad fáctica o creación: realiza la expresión o resultado de la acción anterior.”<sup>62</sup>

Creemos importante mencionar estas dos posturas acerca de la creatividad y sus tipos, aunque ambos autores realmente sólo difieren en algunos puntos(aspectos), pues tienen la intención de saber que todo sujeto creativo debe pasar por dichos niveles o procesos, o tiene que adquirir alguno de ellos.

---

<sup>61</sup> ESPINDOLA, Castro, José Luis. Creatividad estrategias y técnicas, p. 22.

<sup>62</sup> TORRE, Op. Cit. p. 80 y 81.

Partiendo de lo anterior, sobre lo que es la creatividad, tipos de creatividad y la relación con la vida del sujeto, mencionamos otro autor y creemos que es necesario, ya que, nuestro proyecto está enfocado a la teoría constructivista, en la cual uno de los principales representantes es Jean Piaget.

Piaget “Aunque no se dedicó específicamente al tema de la creatividad, fomentó el constructivismo; es decir, la necesidad de que el alumno inventara o reinventara el conocimiento en vez de aprender de memoria conocimientos sin significado”<sup>63</sup>, esto nos lleva, a que, la enseñanza y el aprendizaje van ligados a las experiencias y transformaciones que el sujeto le va dando a lo que aprende de los demás, siendo esto, un punto hacia el desarrollo de la creatividad y hacia la propia formación del sujeto.

Por lo que Piaget menciona que la creatividad es “la base fundamental para el entendimiento lógico de las materias científicas tales como matemáticas, física, o biología y como requisito indispensable para la formación de la personalidad.”<sup>64</sup>, asimismo nos da pauta para decir que, la creatividad esta tanto en una educación formal como no formal, tanto en las ciencias exactas como en las humanidades.

Ahora bien basándonos en el adolescente, el interés en abordar esta relación entre adolescencia y creatividad, es el saber qué relación tienen estos dos conceptos y sobretodo para darle un punto importante y no dejar de lado al adolescente, “Típicamente independientes, seguros y agresivos, los adolescentes se ubican a menudo en situaciones radicales, inconformistas e imaginativas...”<sup>65</sup>, por lo que crean su propio concepto de vida y con ello el desarrollo de su persona y sus impedimentos en la atención exhaustivo de los mismos.

Espíndola menciona tres elementos fundamentales para la creatividad, “...Davis sugiere que la creatividad puede conceptualizarse muy bien diciendo

---

<sup>63</sup> ESPINDOLA, Op. Cit. p. 17.

<sup>64</sup> SEFCHOVICH, Op. Cit. p. 21.

<sup>65</sup> DAVIS, Op. Cit. p. 251.

que consiste principalmente en elementos posibles de entrenamiento: 1) actitudes creativas apropiadas, de las cuales la más crítica es una actitud favorable hacia soluciones de problemas altamente imaginativos; 2) varias habilidades cognitivas que facilitan todo tipo de actividad mental, de abstracción, combinación, percepción, asociación y llenado de huecos, etc. que contribuyen a la producción constante de ideas originales; 3) técnicas para la producción consciente y sistemática de nuevas combinaciones de ideas.”<sup>66</sup> Y creemos que en estos tres elementos es el desarrollo de una creatividad integral y en el que el adolescente y la demás sociedad enfrentan al realizar cosas.

Por otra parte es necesario saber el por qué, el para qué de la creatividad y de ella evaluar sus frutos. Ahora bien desde el punto de vista en cuanto al desarrollo humano, esta no podrá verse aislada de los demás factores de proceso; cognoscitivo, expresivo, comunicativo, lúdico, pedagógico; pensamos que la creatividad va ligada a un acto de construcción, del ser humano y no de destrucción.

Es por esto que es necesario observarla e interpretarla simultáneamente desde su visión histórica, con un enfoque general para su comprensión.

Por último, creemos que el concepto de creatividad, ha generado a la pedagogía una herramienta más para que pueda orientar al sujeto. “Veamos, como un objetivo central de esta nueva orientación pedagógica, el rescatar, tanto el proceso creativo, como la actitud creativa y la persona en una dimensión creativa”<sup>67</sup>, llevando un propósito de afirmar un desarrollo del ser, preparado para una reflexión, transformándolo si es necesario, y sobretodo saber qué hombre deseamos educar y cómo conducirlo en su proceso único y personal, tomando la creatividad como base.

---

<sup>66</sup> ESPINDOLA, J.L. Op. Cit. p. 18.

<sup>67</sup> SEFCHOVICH Op. Cit. p. 48.

## 2.2 Definiciones de juego.

Dentro de este tema podemos darnos cuenta que son varios autores los que han hablado del juego, aunque la mayoría se centra en el juego infantil pero llegan a generalizar el termino, por ejemplo, parafraseando algunos autores como: *Jean Piaget*<sup>68</sup> dice que el juego constituye y contribuye a la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas, *Froebel*<sup>69</sup>, dice que el juego y la educación deben estar relacionados porque educación proviene del latín *educere*, que implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa, y es desde este contexto que el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación, sin embargo considera al juego como el medio más adecuado para introducir al niño a la cultura, a la socialización y a la creatividad.

Para *J. Huizinga*<sup>70</sup> el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de situaciones temporales y espaciales, que se realizan por reglas obligatorias y libremente aceptadas, que va acompañado del sentimiento de alegría y que es susceptible de repetición. *Hansen*<sup>71</sup> ve al juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser, y por último a *Carlos Bühler*<sup>72</sup>, el juego es toda actividad que está dotada de placer funcional, que trae consigo un rendimiento y una relación de utilidad, es decir, que el juego es fuente de placer.

En el diccionario  se dice que el juego, “es una actividad recreativa que involucra a uno o más jugadores. Este puede ser definido por un objetivo que los jugadores tratan de alcanzar o por un conjunto de reglas que dicen lo que los jugadores pueden o no pueden hacer. La función principal de un juego es la de entretener y divertir, pero puede también representar un papel educativo.

---

<sup>68</sup> Cfr. CALERO Pérez, Mavilo, *Educación jugando*. p. 26.

<sup>69</sup> Cfr. CALERO Pérez, M. Op. Cit. p. 25.

<sup>70</sup> Cfr. CALERO Pérez, M. Op. Cit. p. 23.

<sup>71</sup> Cfr. CALERO Pérez, M. Op. Cit. p. 23.

<sup>72</sup> Cfr. CALERO Pérez, M. Op. Cit. p. 23.

Los juegos implican generalmente el estímulo mental o físico, y a veces ambos. Muchos juegos ayudan a desarrollar las habilidades prácticas y psicológicas”<sup>73</sup>.

En algunos libros se dice que “la utilización de juegos en la enseñanza y capacitación permite hacer que los conocimientos que pretendemos se aprendan y sean más fácilmente asimilados y recordados, ya que las personas al jugar, liberan su ansiedad, disfrutan de un momento agradable y pueden repetir los conceptos en varias ocasiones sin que se les transforme en una actividad rutinaria”<sup>74</sup>

Con ello podemos darnos cuenta que el juego “es un factor poderoso para la preparación de la vida social...; jugando se aprende la solidaridad, se forma y se consolida el carácter y se estimula el poder creador”.<sup>75</sup>

A lo largo de nuestra vida el juego ha estado presente, obviamente de niños lo vemos mayormente manifestado ya que no nos interesa nada más que el estar dentro de un juego, simplemente en las labores que teníamos que realizar, o a la hora de comer tratábamos de tener por lo menos aquellos objetos que nos hicieran alusión a algún juego o no nos sentábamos a la mesa hasta que la mayoría de nuestro grupo de juego se sentara con nosotros.

Ya de adultos a la mayoría nos cuesta trabajo el ponernos a jugar, creemos que los juegos son solo para los niños, se nos olvida que nosotros también fuimos niños y que disfrutábamos la alegría, el vigor, el entusiasmo y la fuerza que le poníamos a cada uno de nuestros juegos.

Cuando somos adultos adoptamos un status en el que muchas veces nos privamos de hacer cosas por el “que dirán”, sin ponernos a pensar que los juegos están en cada instante de nuestra vida, ya que por algo dicen que la “vida es un juego”. En un juego están involucrados varios aspectos como podrían ser: el compañerismo, en el cual está presente la interacción y la

---

<sup>73</sup> Internet: [es.wikipedia.org/wiki/juego](http://es.wikipedia.org/wiki/juego)

<sup>74</sup> KASUGA, Linda. Et. al. Aprendizaje Acelerado, p.149.

<sup>75</sup> CALERO Pérez, Mavilo, Educación jugando, p. 24.

empatía con el otro; la convivencia, que es algo tan necesaria que conlleva a una relación y a una correspondencia; el ejercicio, que puede ser físico o mental que consiste en la repetición de ciertas rutinas, con el fin de desarrollar una determinada habilidad; las emociones, que son estados afectivos que experimentamos; la diversión, que es el esparcimiento, el pasatiempo, el recreo, que debe producirnos alegría y relajación después de pasar el momento; la energía, ya que es vista como la capacidad para obrar, transformar, poner en movimiento y realizar trabajos, entre otros.

Si observamos, en los momentos de nuestra vida diaria, encontramos que algunos de los aspectos mencionados anteriormente, están presentes, tal vez no del todo, pero si mínimamente.

Con lo que hemos venido tratando, podemos mencionar que el juego se puede organizar de múltiples formas, ya que se toma en cuenta el tiempo, el número de personas que van a participar, aunque hay juegos que se pueden realizar de manera individual y que favorecen a la concentración y a la inteligencia intrapersonal, los medios y las áreas en las cuales se llevarán acabo, y tenemos que hacer mucho hincapié en que con ello fomentamos la integración de grupos tanto de trabajo como de amistad.

Pero también los juegos tienen diferentes etapas y clasificaciones, las etapas están divididas dependiendo a cada periodo que vive el ser humano, ya que cada niño, joven o adulto percibe y juega de diferente manera, por ejemplo:

- “El bebé, disfruta jugando solo. Sus movimientos físicos son aleatorios y sin ningún propósito.
- El niño en edad de caminar, disfruta jugando de manera independiente con sus juguetes. Particularmente, le gusta jugar con juguetes que realizan movimientos corporales.
- El niño en edad preescolar, disfruta observando a sus compañeros e imitando a los demás, e interactúa sólo con algunas personas en lugar de jugar verdaderamente. Los niños en edad escolar más grandes comienzan a pedir y a prestar juguetes. Este grupo etéreo generalmente comienza con el juego de la simulación.

- El niño en edad escolar, disfruta los juegos y los deportes de competencias, los juegos de mesa y todavía se involucra en algunos juegos de fantasía. Para el niño en edad escolar, las reglas son una parte importante del juego.
- El adolescente, disfruta los juegos y los deportes de competencias. El objetivo de este grupo etáreo es el contacto social<sup>76</sup>.

Dentro de las clasificaciones están los juegos de desarrollo de la imaginación y el conocimiento, los de memoria visual y auditiva, los de destreza, coordinación y control, por ejemplo, los “juegos de grupo..., logrando con ellos mejores relaciones grupales, aprendizaje de nuevos conceptos, exploración de puntos de controversia y necesidades, trabajo con tormenta de ideas, evaluación de productos y procesos”<sup>77</sup>, los acertijos, crucigramas y los rompecabezas, que pueden ser utilizados como un medio de instrucción, ya que en ellos existe una introducción, una revisión, una prueba, una práctica y un enriquecimiento.

Sin embargo, como lo menciona Queyrat<sup>78</sup> también están los juegos que tiene que ver con habilidades motoras, los sensitivos, los intelectuales, los afectivos que tienen que ver con la sensibilidad y la voluntad, los artísticos, aunque creemos que todos se relacionan entre si porque surgen lazos afectivos, desarrollas el intelecto, pones a prueba tus habilidades, tus sensaciones, en fin nuestros cinco sentidos están alertas.

---

<sup>76</sup> Internet: <http://www.terra.com/salud/articulo/html/sal8023.htm>

<sup>77</sup> KASUGA, Linda. Et. al. Aprendizaje Acelerado, p.153.

<sup>78</sup> KASUGA, Linda. Et. al. Op Cit. p. 59.

### 2.3 La relación que existe entre juego y creatividad.

Pensamos que la relación es muy cercana ya que se ponen ciertas capacidades y estrategias en función de cada una y que se retroalimentan mutuamente, por que en la creatividad se involucra a la innovación, al placer de crear, al echar a volar nuestra imaginación, el plasmar y el dar a conocer lo que pensamos, queremos y sentimos, elaboramos un producto de lo que somos; creemos que con el juego, se ponen en práctica la mayoría de las funciones de nuestro ser, todas aquellas habilidades y destrezas que poseemos o que con el paso del tiempo se han ido desarrollando, gracias a nuestra formación adquirida desde nuestra infancia hasta nuestro días y que en todo momento nos acompaña y se va enriqueciendo.

Simplemente en el juego y en la creatividad “los canales de comunicación y percepción están presentes, los cuales constituyen toda una manera como el ser humano se manifiesta a través de sus conductas, la forma como aprende, lee, escribe, imagina, almacena información, memoriza y se comunica.”<sup>79</sup> Pero esto no se podría llevar a cabo sin lo visual, lo kinestésico y lo auditivo, dado a que estos tres están presentes en todo lo que realizamos, es decir, cuando jugamos o pretendemos poner en practica la creatividad nuestra vista esta atenta a los movimientos, objetos y colores, nuestro oído percibe la mayoría de los sonidos realizados y provocados, y nuestro tacto esta dispuesto a palpar y sentir todo aquello que sea posible, sin embargo, cada persona cuenta con ellos pero tiene más desarrollado un aspecto que otro, y esto es lo que nos hace tener más habilidades en una u otra cosa.

Ahora bien, como sabemos, al jugar o al crear tenemos muchas formas de expresarlo, asimismo, podemos decir que “La persona creativa sabe captar las cosas desde puntos de vista peculiares y luego las procesa en diferentes modos.”<sup>80</sup>, tanto en la creatividad como en el juego, primero tenemos que observar que reglas hay, el contexto y las personas con las que nos

---

<sup>79</sup> Material fotocopiado de la unidad de conocimiento: Taller de diseño de estrategias del aprendizaje, *¿Cómo percibe el ser humano su entorno?*, p.39.

<sup>80</sup> RODRIGUEZ, Mauro, *Mil Ejercicios de Creatividad Clasificados*, p. 47.

relacionamos. Con ello el juego le da un sentido o es una herramienta para poder fomentar la creatividad.

Para que el juego y la creatividad tenga sentido, es necesario tener en cuenta que al jugar o crear, primero nos nace un pasión a lo que estamos haciendo, “La afectividad, que había sido minusvaluada y relegada en las épocas del racionalismo, ahora es reivindicada como pieza clave para el desarrollo humano y para el sentido y el disfrute de la vida.”<sup>81</sup>, todo ser humano tiene un sentido a lo que hace, dentro de su vida profesional o personal y por qué no, cuando nos nace ese entusiasmo de jugar o crear.

Aunque hablar de la relación que existe entre el juego y la creatividad, vendría siendo como algo preestablecido, podríamos decir, ya que al poner en práctica nuestra creatividad entramos en una especie de juego, por que tenemos que ingeniárnosla para representar de la mejor manera lo que queremos dar a conocer, tenemos que valernos tanto de lo físico como de lo intelectual y hasta de lo espontáneo.

Pero no queremos dejar de mencionar que; jugar, interpretar, valorar, descubrir, son palabras que llevan en sí la cualidad de un hombre creativo. Y toda acción creativa, inicia o debe iniciar por uno mismo. Atreverse a cambiar, a transformar, a resolver problemas con inteligencia, a ver las cosas desde otro punto de vista es un mejor desarrollo para el humano.

Con lo antes mencionado, nos viene a la cabeza algo que Delors decía: “la educación, donde puede surgir la chispa de la creatividad o agotarse completamente...”<sup>82</sup> y esto nos hace reflexionar en cuanto a lo que pensamos que cada ser humano es creativo y tiene un talento nato, único e incomparable, pero si no cuenta con un apoyo u orientación que le ayude a fomentar y a despertar su creatividad, esta puede ser sepultada y desaprovechada. Y tal como el mismo autor lo menciona, la educación tiene mucho que ver en ello, ya que es “donde el individuo adquiere las herramientas y habilidades para el

---

<sup>81</sup> Idem , p. 81.

<sup>82</sup> DELORS, Jacques, La Educación encierra un tesoro. p. 10

desarrollo futuro de su facultad de razonar e imaginar, de su raciocinio y de su sentido de responsabilidad, a demás aprende a ejercer su curiosidad por el mundo que lo rodea”<sup>83</sup>

Pero que sobretodo, una persona que deja de “jugar”, de ser creativo, está desaprovechando la posibilidad de enfrentar conocimientos y experiencias de cualquier otro campo del saber y hacer humano, y aquí hacemos referencia a lo que nos menciona Rodríguez, “Nuestra búsqueda de la creatividad incluye un reencuentro con nuestro cuerpo y con nuestra biología; es necesario recuperar la espontaneidad, el sentido lúdico, la vivencia somática plana en el ‘aquí y ahora’”<sup>84</sup> el juego esta muy asociado con la creatividad. Por tanto, para hablar de estas dos facetas humanas en su conjunto, tendremos que introducirnos, a lo lúdico.

Podríamos decir, que una intolerancia a la actitud de “juego” en relación con la tarea escolar caracteriza a los ambientes que sofocan la creatividad. “Para innovar se necesita tener libertad de jugar con las ideas y los materiales, estímulo para ocuparse de cosas irrelevantes y permite que las ideas y otros materiales con los que se trabaja tomen cualidades plásticas de modo que se presten a reacomodaciones y fusiones que marcan el acto creativo. La creatividad es profundamente creativa.”<sup>85</sup>, la creatividad tiene que ser más dinámica, con un sentido de humor y con un pensamiento desarrollado, en el que nos lleva hacia un juego de ideas, palabras y acciones.

Las características que se dan por medio y con ello una relación tanto del juego como de la creatividad es: construir, imaginar, pensar, explorar, conocer, desarrollar, y que pueden llevar a una construcción de mente activa y una persona más libre.

Actualmente vemos que existen diferentes tipos de juegos para cualquier edad, sin embargo la mayoría de ellos fomentan las competencias entre individuos, y

---

<sup>83</sup> DELORS, Op. Cit. p.10.

<sup>84</sup> RODRIGUEZ, Op. Cit. p. 94.

<sup>85</sup> DAVIS, Op. Cit. p. 236.

no podemos decir que es malo o perjudicial, pero deja de lado lo humano dentro de ellos, así mismo se puede decir que existe creatividad dentro de estos juegos por la forma de resolver las dificultades que se presentan o eliminar al otro jugador.

Como mencionamos dentro del juego como en la educación existen ciertas competencias, vemos algunas de ellas que tienen un cierto ligamiento a la creatividad y mejorar su papel dentro del juego; el sujeto adquieren conciencia de sus propias necesidades, reconociendo sus cualidades y capacidades, comprendiendo que hay criterios y reglas, al igual que pueden comunicar estados de ánimo, emociones a través de la interacción con el otro, obteniendo y compartiendo información, experiencias o situaciones que le podrán ayudar a mejorar y con ello a desarrollar su capacidad creativa, la interpretación es una parte fundamental del juego como de la creatividad para generar nuevas estrategias, como de la vida cotidiana, dentro de ello plantea y resuelve problemas en situaciones del mismo (juego), identificando situaciones, objetos y con ello su amplio desarrollo, para reconocer y reproducir nuevos resultados, para su mismo beneficio.

Esto nos da pauta para que el adolescente pueda mejorar su creatividad así como también ciertas actitudes y habilidades dentro de su vida.

## 2.4 El juego como medio para el desarrollo de la creatividad.

Cuando pensamos o decimos que el juego es un medio para el desarrollo de la creatividad, nos enfocamos más a todas esas posturas, dinamismos y ambientes a los que un juego conlleva, son situaciones en las que nuestra mente se pone a volar, a imaginar e idear el como resolver o afrontar cierta situación y que en un momento determinado cuando nos encontramos en la misma situación sabemos como llevarla a cabo, por ejemplo, cuando jugamos ajedrez, dentro de la partida hay momentos en los que no vemos ciertos movimientos que podemos realizar para atacar al contrincante, pero los espectadores si lo llegan a visualizar, y en el momento que a esos espectadores les toca el turno de jugar tendrán un mayor panorama para realizar su partida, con esto se nos viene a la mente cuando se nos dice que “no es lo mismo estar desde las gradas a estar en el ruedo”, y en verdad tenemos que estar tanto en una como en otra para así poder hablar con provecho de ambas.

Retomando lo que se nos dice en la lectura de aprendizaje acelerado de que “la utilización de juegos en la enseñanza y capacitación permiten hacer que los conocimientos...sean más fácilmente asimilados y recordados, ya que las personas al jugar, liberan su ansiedad, disfrutan de un momento agradable y pueden repetir los conceptos en varias ocasiones...”<sup>86</sup>, lo relacionamos con lo dicho en el párrafo anterior, que al aprender o al estar dispuesto a participar en actividades de cualquier tipo se crea un ambiente de armonía en donde todos nuestros sentidos están perceptibles a lo que ocurre.

Este apartado también nos hizo recordar cuando acudíamos a los cursos de verano, en los cuales después de una jornada de actividades, visitas y paseos, ya apunto de salir, nos hacían plasmar por medio de un mensaje, palabra, dibujo, imagen o figura lo que había representado ese día para nosotros y el

---

<sup>86</sup> KASUGA, Linda. Et. al. Aprendizaje Acelerado, p.149.

como nos habíamos sentido, y hasta ahora vemos que estaban trabajando y fomentando tanto el juego como la creatividad.

Muchas de las ocasiones nosotros como adultos vemos las cosas tan simples y sin gracia que una caja de cartón representa para nosotros un objeto de desecho, en cambio para algunos niños, esa es un lugar donde resguardarse, con ella crean todo un mundo y en su momento es su mayor juguete y diversión, a lo que nos hace ver que si pusiéramos un poquito de imaginación a cada cosa que se encuentra frente a nosotros le encontraríamos un lado más útil y no como simples objetos.

Como Einstein cuando decía que “la imaginación es más poderosa que el conocimiento”, “que es la capacidad de crear imágenes mentales reales o ideales, utilizando elementos almacenados en la memoria y permitiendo cualquier tipo de reorganización, otorgando una completa libertad a la mente para conjeturar, proponer, cambiar, probar, etc.”<sup>87</sup>, es solo, el proponernos en ver el otro lado de la moneda cuantas veces sea necesario por que de seguro siempre encontraremos o veremos algo nuevo.

Y es cuando nos ponemos a pensar qué hubiera pasado si todos aquellos científicos, físicos, matemáticos, pintores, escultores, cineastas, poetas, o músicos, no se hubieran puesto a imaginar, a crear y a desarrollar, o por qué no, hasta jugar con todas aquellas ideas que surgían en su mente, tal vez sin eso no contaríamos con un teléfono, una televisión, una canción o poema que dedicarle a alguien, ni con una gama fascinante de colores para iluminar nuestra vida.

Es curioso ver que a la carrera de Diseño, Arquitectura y Artes plásticas es en donde se le ubica a la creatividad, porque muchas veces pensamos que la gente que estudia esos ejes son los encargados o los que poseen ese don de la creatividad, y no es así, ya que todo en un lugar de nuestra mente tenemos esa chispa de creación, por ejemplo, los que hacen los alebrijes, crean una

---

<sup>87</sup> Material fotocopiado de la unidad de conocimiento: Taller de diseño de estrategias del aprendizaje, ¿Cómo percibe el ser humano su entorno?, p.55.

combinación de formas, animales y colores, que para muchos pueden ser raros y feos, pero para otros muchos son una verdadera obra de arte.

Un ejemplo más claro de esto que estamos hablando son los grafitis que vemos a diario en nuestro andar por las calles, que si nos ponemos a pensar un poco el cómo y el por quienes fueron elaborados, nos damos cuenta que la mayoría de ellos están hechos por jóvenes de la calle, que pocas veces han estudiado y que uno podría decir que no son capaces para realizar tal cosa, sin embargo, de la manera en que lo realizan es por medio de la creatividad ya que van en grupo y con un ambiente de diversión, unos comienzan por hacer el boceto, otros le dan forma y dimensión, y los otros llevan acabo la combinación de los colores, los matices y los bordes, para que al final vean terminada su espectacular pintura. Y es entonces cuando uno admira dicha creación, por que las caras o imágenes que realizan se ven tan reales y espectaculares que uno no da crédito que aquellos jóvenes hayan elaborado cierta cosa.

Aunque, mirando hacia otros puntos, vemos a los estilistas, diseñadores, chefs, o profesores, que en su labor diaria juegan con su profesión, nos referimos a aquellos que en verdad llevan acabo su vocación, porque los vemos jugando con los estilos, los colores, las formas, las tendencias y todas aquellas cosas que sean agradables para los demás.

Por ejemplo, el estilista y el diseñador de ropa tienen que tener una visión de lo que van a desarrollar, saber si le va a la persona o no, y es entonces cuando empieza el juego, desde el manejo de las manos, los tintes o colores a trabajar, los estilos y tendencias; el chef juega con la creación de platillos, sazones, aderezos, ensaladas, en fin, con todo aquellos que pueda ser deseable de paladear, pero dentro de esto, una pieza importante es la imagen, es decir, de la manera en que nos presenten el platillo va a ser el gusto por probarlo o no; los profesores son de los que más ponen a prueba la creatividad, porque están desde los que se ponen a gatear con los bebés, andan pintados como payasos, brincan, bailan, cantan y juegan, hasta los que cuentan chistes, dibujan, hacen técnicas de relajación y todo aquello que les sea útil para que los alumnos capturemos lo que nos quieren dar a conocer y explicar.

Así bien, con esto nos damos cuenta que la creatividad y el juego están explícitos en todo momento, lugar y profesión o/y oficios, desde un vendedor de chicles hasta el mejor catedrático que puede haber. Ya que solo hay que dejarnos sentir y plasmar lo que sentimos para observar las grandes cosas que somos capaces de realizar.

Con lo desarrollado en este capítulo nos dará pauta para pasar al siguiente, el cual estará basado en cómo el adolescente percibe al juego, qué estrategias se pueden utilizar para desarrollar la creatividad, así como qué función desempeña cada juego y las actividades más idóneas para los adolescentes y el desarrollo de la creatividad.

## **CAPITULO 3                    EL JUEGO COMO UN MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ADOLESCENTE.**

En este tercer capítulo nos centraremos en lo que el juego representa para el adolescente, así como en las estrategias y actividades que pueden ser aplicables para el desarrollo de su creatividad.

### **3.1    ¿Qué papel desempeña el juego en el adolescente?**

Vemos y creemos que el juego para ellos es visto como algo infantil, dado a que el hablar con ellos sobre el tema lo relacionan inmediatamente con juguetes y juegos para niños de kinder, piensan que por ser adolescentes ya no les va el ponerse a jugar o porque han adquirido una nueva posición debido a su edad eso ya no es para ellos. Pero no se ponen a pensar que existen ciertos juegos que aunque algunos los vean como infantiles nos son de gran ayuda y utilidad aun en nuestros tiempos, simplemente en el nivel universitario se siguen llevando a cabo al inicio de semestres, clases o exposiciones, para romper con el hielo que en ocasiones se forma y que favorecen para el desempeño de la actividad que se pretende dar.

Sin embargo, existen momentos que sin darnos cuenta, los profesores o tutores están probando o llevando a cabo algún juego o dinámica para ver cuáles son nuestras reacciones, pero nosotros no llegamos a comprender que estamos participando con lo que ellos quieren y necesitan. Desde luego esto nos hace alusión a lo que Rodríguez menciona acerca de la observación de Freud en el sentido de “que todos los grandes hombres conservan de por vida algunos rasgos infantiles; refiriéndose con ello al espíritu juguetero”<sup>88</sup>. Y como poder negarlo, si todos de alguna u otra forma, ya sea adultos, jóvenes o niños

---

<sup>88</sup> RODRIGUEZ, Mauro Estrada y Ketchum Martha. Creatividad en los juegos y juguetes, p.190.

participamos en actividades o en mecanismos que conlleven al juego, es decir, “el juego provee ejercicio físico, ejercicio mental, alegría, socialización y válvula de escape”<sup>89</sup>, en definitiva es un gran medio de desarrollo y formación para el ser humano, desafortunadamente en nuestros tiempos al juego se le ha encasillado en el área infantil y es lamentable por que como ya lo dijimos, puede ser o es la vía más idónea para el proceso de enseñanza – aprendizaje que día a día llevamos a cabo durante nuestra existencia.

Dentro del tema del juego en el adolescente, primero vemos que al ser niños se ve al juego como un medio para explorar el entorno que lo rodea, para socializarse y poder permitir el desarrollo de sus habilidades. Esta ideología del juego en los niños se va dejando de lado por el simple hecho de cuestiones sociales, por lo que el juego se va adquiriendo como sistematizado en que limitan la imaginación y se basan en competencias con el otro, de esta forma los adultos construyen barreras, en que se pierde la sensibilidad, la diversión, el disfrute de un momento grato, por lo que necesitamos de esa motivación externa para realizar nuestro logros o que estemos bien con nosotros mismos.

Ahora bien nos centramos en los adolescentes, basándonos en algunos argumentos y así tener una mayor claridad y otro enfoque del juego en los adolescentes y la creatividad.

Dentro de su opinión sobre el juego vemos que para algunos de ellos, es una forma de distraerse, un momento de diversión, un pasatiempo, y que solo podría ser para niños. Vemos a los adolescentes con pensamientos muy diversos, quizás lo podemos entender por la educación que se está llevando en casa o con personas con que se relacionan.

Así mismo dentro de la opinión sobre el juego, los adolescentes están dispuestos a jugar cualquier tipo de juegos, tanto de mesa como videojuegos y de actividad física, lo importante para ellos es la diversión, los retos que se presenten, la convivencia con sus compañeros y ese gusto por jugar.

---

<sup>89</sup> RODRIGUEZ, Op. Cit. p. 189.

Siguiendo con algunos argumentos de adolescentes y esa relación de juego, no debemos dejar de lado lo que significa para ellos creatividad, es muy importante el saber qué entienden por creatividad y si se sienten capaces de serlo, ya que es el propósito general del uso del juego dentro de este proyecto, desarrollar su creatividad; así mismo vemos dentro de estas cuestiones, que la creatividad la manejan como una forma de hacer nuevas cosas a su gusto, una forma de expresar lo que piensa, siente y quiere ser, de alguna manera plasmar ante los demás eso que no se atreve a decir por el miedo al que dirán, pero algunos de ellos podrían estar de acuerdo que son creativos por el gusto de inventar, crear cosas e ideas dentro de la escuela, pero que quizás necesitan algún espacio para plasmarlo.

Pero existen una gran variedad de juegos que nos son útiles para cualquier edad y que a pesar de los tipos de juegos nos pueden ayudar a fomentar la creatividad, como lo menciona Mauro Rodríguez "El juego, al igual que la creatividad, supone actitud exploratoria; los niños que juegan ensayan, intentan, imaginan, fantasean, adaptan, combinan, sueñan despiertos"<sup>90</sup>, no solo los niños tienen ese potencial de imaginar, de soñar, combinar, explorar, etc. sino que a pesar de ser adultos todavía tendemos a hacerlo, quizás no al igual que los niños, pero es preciso eso, el imaginar y soñar lo que nos mueve a realizar actividades para hacerlas realidad.

Pero ¿qué vemos dentro de los adolescentes? Nos atrevemos a comentar la experiencia que hemos tenido al relacionarnos con los adolescentes; dentro del servicio social en SERAJ (Servicios a la Juventud), donde se realizaron talleres para adolescentes para fomentar su lectura, en ello observamos las distintas situaciones por las que pasa el adolescente desde las problemáticas que enfrenta ante la sociedad en cuanto a su relación y su forma de expresarse. Con ello, podríamos decir que en esta etapa del adolescente, es en donde oprimen sus sentimientos, ideas, y no son capaces de enfrentar problemas cotidianos, nos referimos a que es el periodo donde por querer ser aceptados

---

<sup>90</sup> RODRIGUEZ, Op. Cit. p.41.

en grupitos o para que los otros no los critiquen, terminan aceptando cosas a pesar de estar en desacuerdo con ellas. Y así mismo pierden ese sentido de experimentar, de imaginar y sobretodo de jugar “Este ingrediente sorpresa, sin embargo, tiende a ser reprimido por los adultos, a medida que crece el niño. Le enseñan inhibiciones y temores, en lugar de animarlo...”<sup>91</sup>, Aunque es nuestra misma sociedad, en específico la gente adulta que nos rodea y otro poco los mismos adolescentes, la que nos va quitando ese interés o deseo al jugar, nos va estereotipando en que los niños son los únicos que se la pueden pasar jugando y creando sus propias historias, pero nosotros por ya haber adquirido una edad más avanzada nos vemos mal al ponernos a jugar, y hasta se puede creer que si lo haces tiene algún problema psicológico o emocional, en el cual te quedaste atorado en algún momento de tu niñez.

Pero si lo vemos de otro modo, la vida es un constante juego, en el cual estamos inmersos desde que nacemos hasta que nos morimos, en los cuales hay altas y bajas, ganadores y perdedores, astutos y abusivos, peor que al fin de cuentas siempre estamos en él, buscando la manera de salir victoriosos de los que se nos presenta y de los que queremos hacer.

Volviendo a la experiencia que hemos obtenido con los adolescentes, en estas sesiones se realizaron tanto dinámicas, como juegos y distintas actividades. Los resultados fueron la libre expresión de ellos, como una nueva perspectiva hacia su futuro y los valores que fomentaron.

Dentro de esta experiencia, lo más rescatable e importante dentro de nuestro proyecto, es que, el adolescente es capaz de jugar y realizar actividades lúdicas para su propio beneficio, obteniendo un buen resultado a su concepto de vida.

¿Cuál sería la relación entre juego y adolescente?, “El adolescente juega para expansionarse y esta necesidad es indispensable, por ello el recreo. El adolescente juega para movilizar su actividad afirmarse y laborar. Se siente atraído por juegos de aventuras. El gesto activo es sustituido en este caso por

---

<sup>91</sup> RODRIGUEZ, Op. Cit. p. 29.

los juegos del sentimiento.”<sup>92</sup> Así que proponemos el promover más al juego, ya que con ellos, como lo hemos planteado anteriormente, involucra una serie de sensaciones, sentimientos, habilidades, destrezas y capacidades que nos son útiles a lo largo de nuestra vida, y que con ello nuestra creatividad esté presente en cada momento de nuestra existencia, ayudándonos a afrontar lo que día a día se nos presenta.

Como lo mencionan María Grandulfo y Martha Taumalet “El juego es... una actividad que dispara el desarrollo de los sentidos. La vista, el olfato, el tacto, la audición, y también necesita de una ejercitación y una estimulación adecuadas para su desarrollo.”<sup>93</sup>, asimismo en el juego “Tomamos la expresión como punto de partida de un entendimiento que posibilite la construcción y el acuerdo de metas comunes, la generación de un potencial creativo, la revisión crítica y la capacidad de transformar la realidad interna y externa.”<sup>94</sup>, viendo al juego como un medio para el desarrollo de creatividad del adolescente, creemos conveniente y por la relación que hemos tenido con adolescentes, que pueden tener un potencial de crear al igual que los niños y al ser más creativos son más autosuficientes y tienden a tener más confianza en si mismos.

Dentro de lo ya mencionado hemos visto que el juego es una parte fundamental para el ser humano, y que esto nos puede provocar un cierto beneficio a nuestra vida, ahora bien ¿Qué papel desempeña el juego en el adolescente?, es sin duda nuestra principal tema dentro de este apartado, pues bien, a lo antes mencionado y con relación a nuestra experiencia con adolescentes, vemos que, el adolescente se ha reprimido por el papel que desempeña ante la sociedad, con ello el desequilibrio que tiene al entrar en una etapa nueva y a la ideología que se tiene del juego.

Ahora bien, mencionar que el adolescente no juega, es algo invalido, claro que juega, pero ¿Qué tipo de juegos son en los que se relaciona?, quizás los más comunes actualmente son, los videojuegos y podemos decir que no son malos,

---

<sup>92</sup> Internet: [http://html.rincondelvago.com/adolescencia\\_13.html](http://html.rincondelvago.com/adolescencia_13.html), 18 de abril de 2010 a las 7:59pm

<sup>93</sup> GRANDULFO, de Granato Ma. Azucena, Taulamet de Rotelli Martha Raquel, El juego en el proceso de aprendizaje capacitación y perfeccionamiento docente, p. 37.

<sup>94</sup> Ídem, p. 38.

pero que no van más haya que alcanzar una meta destinada a algo en específico, y es por ello que no tienen un alto potencial de desarrollo de la creatividad, sin embargo existe.

Quizás no sea sólo sobre la ideología de cada adolescente sobre el juego o qué tipo de juegos juega, sino que los adultos debemos poner a los adolescentes en una situación en la que se vean libres de expresar, de jugar y así mismo saber que “el juego creativo se constituye en un modelo de relación del sujeto consigo mismo, con los demás y con el cosmos natural o físico”<sup>95</sup>, y con ello quizás lo podemos orientar a tener una visión más centrada de ellos mismos y más abiertos a nuevos pensamientos.

---

<sup>95</sup> RODRIGUEZ, Op. Cit. p. 42.

### 3.2 Actividades y juegos que se pueden utilizar en un adolescente.

En este apartado lo que buscamos, son los juegos más propicios para el desarrollo de la creatividad, poniendo en práctica la expresión del adolescente ante cualquier tipo de juego. También tenemos que tener en cuenta que el juego más factible para el adolescente es aquel que pueda desarrollar sus habilidades, como lo menciona María Grandulfo y Martha Tamaulet “el juego es un medio para activar la expresión. Comenzamos desde los más primitivo o simple - el deseo de gritar, cantar, moverse, gestualizar, pintar o dibujar - hasta acceder, luego, a niveles de expresión en donde intervengan potencialidades más complejas. (Consideramos que son simples la expresión corporal, gestual, musical, y práctica; y más complejas la oral, escrita, gramática.)”<sup>96</sup> Creemos que estas características mencionadas tienen mucha relación con el significado que Rodríguez hace acerca de la palabra juego, “en latín..., juego se dice *ludus* (por eso decimos “intereses lúdicos”), y también *jocus*..., la idea básica de *ludus* es soltar, desatar y la de *jocus* es: gracia, chiste, chanza, bromas. Se refiere este término a juegos de inteligencia más que a saltos, brincos y carreras”<sup>97</sup>. A esto no debemos dejarlo de lado por que va a ser de gran ayuda para poder plantear de la mejor manera los juegos a trabajar con los adolescentes.

Lo anterior nos da pauta para mencionar el propósito de este proyecto; en el adolescente mediante el juego pueda desarrollar esa creatividad donde podría estar oprimida por los distintos contextos en que se relaciona (la escuela, hogar, la calle) y esto lo lleva a tomar un papel que no es de su gusto. Dentro de este propósito el desarrollar su creatividad, nos basamos principalmente en el juego, ¿Por qué el juego?, creemos que es una forma de poder expresarse libremente para acceder a una nueva ideología de su futuro y poder contribuir a la resolución de problemas que se le presenten. El juego en el adolescente lo podemos utilizar como un medio para expresarse ya que es una forma no normalizada, asimismo, los adolescentes dejen de creer que el juego es solo

---

<sup>96</sup> GRANDULFO, Op. Cit. p. 38.

<sup>97</sup> RODRIGUEZ, Op. Cit. p. 190 y 191.

para niños, sino todavía se puede utilizar como una forma de poder desarrollar sus habilidades, de igual manera podrían descubrir sus gustos por algunas cosas, lo que lleva a un desarrollo tanto de habilidades como de creatividad y una nueva visión de su futuro.

Ahora bien Mauro Rodríguez nos menciona tipos de juegos que nos atrevemos a mencionar para poder aclarar la idea de las actividades y juegos que se pueden utilizar para el adolescente:

...”los juegos de ejercicio simple: poner a funcionar sus habilidades por el mero placer de hacerlo...Lo interesante para el que prefiere estos juegos es ejercer las nuevas capacidades conforme las va adquiriendo y medirse a sí mismo.

...el juego simbólico; prefieren escapar de la realidad por un momento y, con símbolos o mímica... sirve como catarsis o desahogo.

...los juegos de reglas; quizá por que son cooperadores, con marcada tendencia a la socialización...es una especie de simbolismo colectivo con base a las relaciones interindividuales.”<sup>98</sup>

Creemos importante mencionar estos tipos de juegos, para aclarar esa idea sobre las actividades y juegos para el adolescente, por que de ahí partimos a seleccionar juegos más adecuados para los adolescentes, y que bien “la medida de la creatividad radica en la manera como se realizan esos juegos”<sup>99</sup> teniendo en cuenta estos tipos y características de juegos.

La finalidad de utilizar juegos o actividades en los adolescentes, no es solo como se van realizando, sino, en el resultado del esfuerzo que se esta dando dentro de ellos para rescatar esa idea de la mente del adolescente.

Ya como lo dice Mavilo Calero citando a Federico Froebel: “El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida. Es por lo general el modelo y la imagen de la vida del hombre, generalmente considerada, de la vida natural, interna, misteriosa en los hombres y en las

---

<sup>98</sup> RODRIGUEZ, Op. Cit. p. 111 y 112.

<sup>99</sup> Idem. p. 112.

cosas: he ahí por qué origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás, la paz con el mundo; el juego es en fin, el origen de los mayores bienes."<sup>100</sup>, por que de la manera que nos desenvolvemos ante o con los demás, habla del como vemos o nos ha ido en nuestra vida, que al fin y al cabo en un juego.

Y es el mismo Calero<sup>101</sup> el que hace referencia a las características del juego, tales como:

- 1.- el juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.\*
- 2.- el juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- 3.- el juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- 4.- el juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- 5.- el juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de si misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
- 6.- se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- 7.- el juego crea orden, es orden. la desviación mas pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- 8.- el juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Esta lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en la cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- 9.- el juego es una tendencia a la resolución, por que se "ponen en juego" las facultades del niño.
- 10.- otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de el un secreto. "es algo para nosotros y no para los demás".
- 11.- el juego es una lucha por algo o una representación por algo.

Con estas características que se nos hace mención, creemos que si las lleváramos a la práctica, nuestra forma de vida seria distinto, porque tendríamos un medio para despejarnos, para olvidarnos un poco de todas las tensiones que a lo largo de nuestro día pasamos. Es por eso que dicen que "debemos aprender de los niños", que "son ellos los que nos vienen a enseñar",

---

<sup>100</sup> CALERO, Mavilo Pérez, Educación Jugando, p. 45.

<sup>101</sup> Idem, p. 34 y 35.

<sup>102</sup> Aclarando este punto, vemos y creemos que el ser humano juega por naturaleza y se divierte como consecuencia de ello, y al ser una orden, lo hace por obligación y no por gusto, a esto ya no le podemos llamar juego sino trabajo.

por que tienen esa facilidad de ver las cosas de la manera más natural y para ellos si algo se les complica pues simplemente se cambian las cosas y se prueba de otro modo hasta que se logre conseguir lo deseado.

Pero si miramos hacia atrás podemos darnos cuenta que en otras culturas o tiempos el juego era algo como indispensable en la rutina diaria, era ese tan esperado momento de la convivencia, de la risa, del desahogo y del momento de relajación, ojala y en estos tiempos podamos dedicarle un tiempo al jugar, así como es indispensable comer, por que no ver al juego como algo indispensable en nuestra vida diaria.

### 3.3 Qué estrategias se pueden utilizar para fomentar la creatividad del adolescente.

Para empezar este apartado mencionaremos palabras que definen creatividad, para Rodríguez "Creatividad evoca y sugiere alegría, entusiasmo, euforia, novedad, sorpresa, diversión, gozo, buen humor... Creatividad es probar cosas nuevas, transformar, remodelar, rebasar la realidad, viajar al mundo de los sueños y de las fantasías."<sup>103</sup>, así exponemos que creatividad es transformar lo ya hecho y obteniendo nuevas cosas, desde lo más simple como un dibujo a lo más complejo la nueva tecnología, pero transformándola en materia.

Más adelante mencionaremos algunas estrategias que se pueden utilizar para fomentar la creatividad, pero antes mencionamos a Saturnino de la Torre que nos menciona "...No se trata de incorporar técnicas nuevas, sino de que tal forma de proceder sea en sí creativa y promueva la creatividad por su paralelismo con el proceso creativo"<sup>104</sup>, para poder saber utilizar la información que se presenta, en tomar decisiones posibles para nuestro beneficio, pero sobre todo, en saber generar alternativas en la búsqueda de la calidad de vida y solución de problemas.

Sin embargo, como ya lo hemos visto anteriormente, algunos autores hablan de las etapas del juego, y uno de ellos es Mauro Rodríguez<sup>105</sup>, el cual hace mención que a partir de la edad de 13 años los adolescentes prefieren los deportes, los juegos que tengan que ver con el razonamiento, la abstracción, la búsqueda y todo aquellos que implique un reto.

Es por ello que cuando estemos en la aplicación del taller debemos tener mucho cuidado en la manera en que les presentamos a los jóvenes los juegos, ya que con los antecedentes que Rodríguez nos hace tendremos que buscar el lado más apropiado para que a los adolescentes les cause una buena impresión e interés. Ya que con ello lo que pretendemos buscar es lo que el

---

<sup>103</sup> RODRIGUEZ, Op. Cit. p. 40.

<sup>104</sup> DE LA TORRE, Saturnino, *Dialogando con la creatividad*, p. 189.

<sup>105</sup> RODRÍGUEZ, Estrada Mauro y Ketchum Martha. *Creatividad en los juegos y juguetes*. p. 15.

doctor James afirma: “cuanto más apartado este un problema de nuestra experiencia, más creatividad se necesitará para su solución...”<sup>106</sup>

Esto nos recuerda a lo que una vez nos comentaron en clase de taller de aprendizaje, pensamiento y creatividad, en la cual se decía que la creatividad provenía de una angustia o necesidad, ya que al estar el ser humano dentro de una crisis, de una preocupación, esto generaba una inventiva, un talento y la oportunidad de aflorar lo mejor de nosotros mismos para la resolución a dicha angustia. Así, que pensamos que cada ser humano tenemos el potencial de crear nuevas cosas, solo es necesario el decidirnos y sobre todo el creer en nosotros mismos antes que nada, por que aunque pensemos que no somos creativos, si lo somos, ya que desde el momento en como percibimos las cosas, las procesamos, las producimos y las realizamos, estamos poniendo en práctica nuestro intelecto que desde luego tiene que ver con nuestra creatividad, sin embargo a veces somos nosotros los que limitamos dicho valor o habilidad.

Lo cual, fundamentamos en lo que dice Fernando Cembranos: “La creatividad es algo más que un proceso mental individual, es también una capacidad colectiva e histórica que produce respuestas diferentes al estar y cómo estar en la tierra. Para que sea una capacidad colectiva requiere la posibilidad de tener un espacio real sobre el que decidir y crear. Como proceso colectivo e histórico necesita de diversidad de cerebros que conscientemente o no intervienen en la producción de soluciones diferentes, necesita también reconocer la dimensión temporal y con ello ver la creatividad acumulada y/o destruida.”<sup>107</sup> Es por ello, que todo lo que pensamos, sentimos o imaginamos tiene un por qué, trae consigo un contexto involucrando una infinidad de cosas, y así como nos dicen que todo lo que nos rodea es cultura, podemos de decir que todo lo que nos rodea es creativo.

---

<sup>106</sup> RODRÍGUEZ, Estrada Mauro y Fernández Ortega Juan Antonio. Creatividad para resolver problemas principios y técnicas. p. 90.

<sup>107</sup> CEMBRANOS, Fernando, citado en: Juegos de sentido algunas palabras sobre creatividad. p. 63.

Aunque muchas veces las soluciones o ideas que tenemos parezcan descabelladas y fuera de onda, que hasta nos tachen de locos, no debemos de dejar de ponerlas a prueba, por que de ellas pueden salir magníficas cosas, tal cual lo decía Platón y Aristóteles: “la locura es el triunfo de la pasión sobre la razón”, y esto lo podemos ver reflejado en los grandes filósofos, músicos, pintores, descubridores, etc. por ejemplo Thomas Alva Edison, Walt Disney, entre otros, que si no hubieran puesto a prueba una y mil veces sus ideas y a pesar de ir contra la corriente de lo que les decía la gente a su alrededor, no disfrutaríamos de lo que ellos realizaron y creyeron.

Sin embargo, algo que nos resalta de todo esto, es lo que Susana Gamboa nos dice acerca de la resiliencia, que el “objeto de la resiliencia es ayudar a los individuos y grupos no sólo a enfrentar las adversidades, sino también a beneficiarse de las experiencias. Algunos de estos beneficios son:

- Aprender de las experiencias.
- Estimar el impacto sobre otros.
- Reconocer un incremento del sentido del bienestar y de mejoramiento de la calidad de vida.

Estos resultados presuponen salud mental y emocional, metas de la resiliencia.”<sup>108</sup> Y con esto la importancia de hacer saber y sentir a los adolescentes las connotaciones del “yo soy”, “yo tengo”, “yo estoy” y “yo puedo”<sup>109</sup>, que a pesar de cualquier circunstancia ellos son capaces de afrontar situaciones y de lograr las cosas que se propongan, al igual que cada momento vivido es una experiencia de vida de la cual puede echar mano para la creación e innovación de objetos.

---

<sup>108</sup> GAMBOA, de Vitelleschi, Susana, Juego – Resiliencia, Resiliencia – Juego, p. 43.

<sup>109</sup> Ibídem, p. 186.

## CAPITULO 4                    UN TALLER DE APOYO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

En este cuarto y último capítulo nos centraremos en la elaboración y desarrollo de nuestro taller, veremos desde como es concebido y estructurado un taller hasta la plantación y desempeño del mismo.

### 4.1    ¿Qué es un taller?

Muchas de las veces cuando se nos menciona la palabra taller, hacemos alusión a un taller mecánico, de costura o tejido, de pintura, de lectura, en fin, una serie de actividades manuales que desarrollar en él, pero en realidad ¿qué es un Taller?. Comesaña menciona que “es un espacio donde se adquieren aprendizajes de carácter más escolares, a través de unas consignas, introducidas por el profesor, más o menos delimitadas”<sup>110</sup>, así como su objetivo principal “es ayudar al niño a participar en su autoformación y ser capaz de participar como miembro activo de una sociedad”<sup>111</sup>, es decir, en un taller tenemos que estar en constante movimiento o por lo menos nuestros cinco sentidos alertas para llevar a cabo la actividad a realizar.

Aunque el mismo autor señala que los talleres se pueden utilizar de diferentes formas, que depende para qué o el cómo queremos desempeñarlo, ya que pueden estar aquellos que aportan una autonomía en la educación, una individualización o una socialización, y que estos mismos pueden ser talleres individuales y/o colectivos, de juego y/o de trabajo, permanentes y/o puntuales, dependiendo el uso que le queramos dar.

Sin embargo, también se dice que “en enseñanza, un taller es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la

---

<sup>110</sup> COMESAÑA, Monsalve, José Carlos e Ideaspropias, Taller de animación – Cómo optimizar los recursos del aula para fomentar el aprendizaje, p. 15.

<sup>111</sup> Ibídem, p. 15.

investigación, el descubrimiento científico y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio (en forma sistematizada) de material especializado acorde con el tema tratado teniendo como fin la elaboración de un producto tangible. Un taller es también una sesión de entrenamiento o guía de varios días de duración. Se enfatiza en la solución de problemas, capacitación, y requiere la participación de los asistentes. A menudo, un simposio, lectura o reunión se convierte en un taller si son acompañados de una demostración práctica<sup>112</sup>. Entonces deducimos que un taller en general, va acompañado del trabajo en equipo, en el cual se desempeñaría un proceso de enseñanza – aprendizaje, donde el “aprender hacer” sea la base en cada momento para llevar a cabo los objetivos de cada taller.

Otra definición de taller en sentido pedagógico es lo que Ander menciona, que “se trata de una forma de enseñar y, sobre todo, de aprender mediante la realización de “algo” que se lleva a cabo conjuntamente. Es un aprender haciendo en grupo.”<sup>113</sup>, creemos que es más significativo un aprendizaje en convivencia con los otros y sobretodo un enriquecimiento, ya que pueden aprender de las demás experiencias, y sobretodo dentro del taller se da un aprendizaje práctico, como lo menciona Froebel “aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador y vigorizante que aprender simplemente por comunicación verbal de ideas”<sup>114</sup>, así pues nuestro taller será un “taller de aprender creando”.

Sin embargo estamos seguras de que es en los talleres en donde se da en gran parte los aprendizajes significativos, debido a que como lo mencionamos anteriormente, es en ellos donde las limitaciones son casi nulas y se ponen a flor de piel todas nuestras experiencias para poder ser miembros activos tanto transmisores como receptores de formación, teniendo la conciencia de que la mayoría de nuestros quehaceres son realizados en conjunto con los demás,

---

<sup>112</sup> Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Taller>.

<sup>113</sup> ANDER-EGG, Ezequiel, *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*, p.14.

<sup>114</sup> FROEBEL citado por ANDER-EGG, Ezequiel, *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*, p.15.

formando parte de un equipo, como una cadenita o ciclo el cual uno depende del otro y así consecutivamente para ir forjando nuestra identidad personal.

Continuando con las características principales de lo qué es el taller, Ander nos menciona dos objetivos que nos parece importante citar:

- “El taller para formar profesionalmente o técnicamente en prácticas sobre el terreno, dentro de cualquier disciplina. Se trata de hacer algo que concierne al campo de actuación profesional de una carrera determinada.
- El taller para adquirir destrezas y habilidades técnico-metodológicas que podrían ser (o no) aplicadas posteriormente en una disciplina científica, en una práctica profesional o en una práctica supervisada.”<sup>115</sup>

Dentro de estos dos objetivos, el que está más acorde a nuestro proyecto es el segundo, ya que se van a adquirir habilidades<sup>116</sup>, como destrezas<sup>117</sup> y que será aplicada en cualquier disciplina y sobretodo en la vida cotidiana

Lo anterior nos lleva a mencionar los tipos de taller que hay, claro citado por Ander-egg.

- “*Taller total* consiste en incorporar a todos los docentes y alumnos de un centro educativo en la realización de un programa o proyecto...
- ...*Taller horizontal* abarca o comprende a quienes enseñan o cursan un mismo año de estudio...
- ...*Taller vertical* comprende cursos de diferentes años, pero integrados para realizar un proyecto en común...”<sup>118</sup>

---

<sup>115</sup> ANDER-EGG, Op. Cit. p. 29 y 30.

<sup>116</sup> Es el grado de competencia de un sujeto concreto frente a un objetivo determinado. Es decir, en el momento en el que se alcanza el objetivo propuesto en la habilidad.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Habilidad>, lunes 10 de Mayo del 2010, 8:40)

<sup>117</sup> El significado de «destreza» reside en la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primariamente relacionado con trabajos físicos o manuales. (<http://es.wikipedia.org/wiki/Destreza>, lunes 10 de Mayo del 2010, 8:57)

<sup>118</sup> ANDER-EGG, Op. Cit. p. 28.

Dentro de estos tipos de taller el más cercano a nuestro proyecto es el taller vertical, a pesar que buscamos una cierta edad de adolescente dentro de nuestro proyecto, creemos que se pueden aplicar en cualquier edad dentro de la etapa de adolescente, y esto puede servir dentro de nuestro tema.

Aunque los talleres también se pueden clasificar en dos:

- *Talleres permanentes*: aquellos que se mantienen todo el curso escolar...
- *Talleres puntuales*: son aquellos talleres que nacen de una situación especial y determinada...<sup>119</sup>

Ahora bien dentro de los talleres, hay ciertas finalidades dependiendo del tema a desarrollar, pero todas están implicadas a un fin “el aprender a ser y hacer”, dentro de ellos creemos importante que se ejercen ciertos propósitos del docente, aplicador, o instructor del taller; en primer lugar está el poner en práctica los conocimientos adquiridos en experiencias de los alumnos para aplicarlos dentro del taller para enriquecer su formación; un trabajo autónomo, y en equipo que sea productivo expresando su creatividad en ello, así mismo tener en cuenta que el taller es práctico pero que no debemos dejar de lado una teoría de lo que se está realizando, no llenar de información, pero si plantear la originalidad de los autores y con ello desarrollar una capacidad de reflexión en grupo e individual para su mayor aprendizaje, así mismo dentro del taller se facilitará una participación activa entre los participantes para tener una mayor confianza con los otros y consigo mismo lo que motivará al grupo y tendrá una autoformación, un aprendizaje significativo y se lograrán los objetivos del proyecto.

---

<sup>119</sup> COMESAÑA, Op. Cit. p. 18.

## **4.2 Aplicación del taller de apoyo para el desarrollo de la creatividad del adolescente.**

En este taller lo que buscamos fue crear un espacio de trabajo en equipo, en el que se realizó un proceso de enseñanza – aprendizaje, en el cual nuestro objetivo principal fue que el adolescente por medio del juego desarrollara su creatividad, nos basamos en el “aprender haciendo”, tratando que todas sus ideas, inquietudes o curiosidades se pusieran en experimento para que en conjunto sacáramos una reflexión de ello, nosotras les brindamos el apoyo necesario en todas sus dudas, fuimos las orientadoras y coordinadoras de las dinámicas y juegos realizados. Tratamos que las actividades fueran diversas y llenas de un sentido divertido, participativo, cooperativo y armonioso, pero procuramos siempre el desarrollar en el adolescente las habilidades, actitudes y aptitudes que lo capacitaran para el planteamiento y resolución de problemas en los diferentes campos que se le presenten.

La población con la que trabajamos el taller y lo hemos estado trabajando durante los capítulos anteriores son los adolescentes de 14 a 16 años, como ya se había mencionado es la etapa en el que se ven “descontrolados” al cambiar de una etapa a otra, o de la secundaria al bachillerato, o el inicio de un futuro y esto lleva a que no puedan resolver problemas, a su forma de expresarse, a su actitud con los demás.

Por lo que el objetivo general de nuestro taller fue:

- Que el adolescente por medio del juego desarrolle y fomente su creatividad.

Los objetivos particulares dentro de nuestro taller fueron:

- Que el alumno adquiera una mayor seguridad para la toma de sus propias decisiones.
- Que el adolescente sea capaz de descubrir, interpretar y expresar sus pensamientos e ideas.

- Que el alumno adquiriera un panorama conceptual sobre creatividad y juego.
- Que el alumno identifique los diferentes tipos de juegos.
- Que el alumno amplíe su forma de convivencia y socialización con los demás.
- Que el alumno desarrolle su forma de expresión.
- Que el adolescente adquiriera el interés por jugar.
- Que el alumno identifique que existen juegos como opción para ocupar su tiempo libre.

El taller constó de 10 sesiones en total (tres sesiones por semana), de las cuales una sesión fue de apertura, ocho sesiones para el desarrollo y una sesión de cierre, con duración de 1hr. con 30 min. cada sesión.

Dentro del taller se aplicaron juegos, técnicas y/o actividades para su desarrollo de la creatividad, así como la convivencia con los demás. Los juegos, técnicas y/o actividades se asignaron dentro de la planeación, para su mejor desempeño del adolescente, como se aplicó una auto evaluación inicial y final, solo para que el adolescente reflexione sobre su creatividad y vea que tan importante es está en su vida diaria.

## **TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.**

- **Introducción**

Dentro de este proyecto hablaremos del juego como ese recurso en donde el adolescente promueva su creatividad y así mismo ver el aporte o la ayuda que tiene para su desenvolvimiento y desarrollo. Ya que pensamos que los juegos estimulan y cultivan la creatividad, es la causa que permite que el adolescente tenga relaciones y soluciones a problemas, partiendo de experiencias ya conocidas.

El motivo por el que decidimos abordar este tema fue a partir de una inquietud en la que nos preguntábamos si el adolescente se siente adulto en el momento que deja de hacer varias cosas para que pueda enfocarse hacia su vida futura, en donde el juego no le es muy grato para él, pero ¿realmente tendrá una mejor creatividad para que pueda resolver algunos problemas, en donde pueda convivir, reflexionar o por que no, en donde pueda tener una formación? Al realizar esta cuestión, “es innegable que la edad no constituye por si misma ningún certificado que ilegítimice la madurez, ni la formación de sujeto alguno”<sup>120</sup> en la que se vea un adulto jugando.

---

<sup>120</sup> GALVE, Manzano J. Luis la acción tutorial pp.105

- Justificación

Partiendo del papel del pedagogo creemos que la manera para resolver algunos problemas sociales, personales, pedagógicos y por que no económicos que influyen sobre el adolescente, debe tener algún método activo, en este caso, los juegos, en el que puedan, elevar su creatividad y resolver situaciones problemáticas. En el que los juegos serian un medio didáctico, donde puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problemática, de tipo capacitado: análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación etc.

Pensamos que todo ser humano es creador por naturaleza, pero a veces no la usamos de la mejor manera o en las ocasiones que realmente debemos hacer uso de ella (por ejemplo resolver problemas, estudiar o para nuestro desarrollo personal etc.), aunque para muchos este tema de la creatividad, está en todos lados, pero no sabemos cómo y cuando la ocupamos, es por ello, que el principal tema de nuestra investigación es el juego en el adolescente, y no dudamos que el ser humano por naturaleza sea creativo y en realidad eso no lo cuestionamos, simplemente queremos ver si fomentan su creatividad para todo tipo de ocasiones o solo tienen habilidad para realizar algunas cosas por ejemplo para resolver problemas o si en verdad es útil para su desarrollo personal, posiblemente nuestra idea, algunos la tomen un poco desacertada, pero se nos hizo interesante saber si el adolescente fomenta su creatividad a través del juego. Ya que esperamos hablar del juego como ese recurso en donde el adolescente promueva su creatividad y así mismo ver el aporte o la ayuda que tiene para su desenvolvimiento y desarrollo. Porque estamos seguras de que los juegos estimulan y cultivan la creatividad, y es la causa que permite que el adolescente tenga relaciones y soluciones a problemas partiendo de experiencias ya conocidas.

Hay juegos de todo tipo, diseñados para generar un buen desarrollo, con la intención de que se diviertan mientras aprende, motivándose a aprender más.”Todos los adultos alguna vez han vivenciado la alegría y la fuerza vital del juego en grupo, y la mayoría le cuesta ponerse a jugar.”<sup>121</sup> La adolescencia es una etapa en donde son incapaces de ponerse a jugar, ya que se sienten adultos, pero no deja de jugar como tal, sino que ya no ve al juego como una diversión, ahora lo ve como una competencia con el otro, perdiendo esa diversión que hay en los juegos.

Esta etapa de la adolescencia, tiene varias transformaciones (en la forma de pensar, de vestir, de desarrollo corporal, etc.) en la que deja de ser niño, para que se vea como un adulto, en donde es incapaz de jugar por el temor de pensar de la sociedad, y si le atribuimos “...que se caracteriza por la definición de objetivos intelectuales y afectivos claramente marcados... ...Aparece un sentimiento creador personal, donde se suele ser consistente de su falta de la total capacidad para todo, generándosele inseguridad personal”<sup>122</sup>. La independencia y el control son componentes importantes en el proceso creativo. La sociedad como un todo y cada uno de nosotros debemos reconocer y aceptar que todos tenemos la capacidad de crear. Este concepto entra en confrontación con el que sostiene que solo ciertos individuos tienen aptitud para crear y solo promueve el apoyo a ciertos individuos que se destacan en campos específicos.

Los adolescentes en la actualidad piensan que el ponerse a jugar los denigra o los rebaja de la posición que han logrado alcanzar, debido a que a los juegos que les ha encasillado en el área infantil, y ellos creen que los únicos juegos que están a su altura o que son apropiados a su edad son los video juegos, como los nintendos, los playstation, los x bos, los futbolitos y las maquinitas.

---

<sup>121</sup> GANDULFO, De Granato Maria Azucena, Et al y otros el juego en le proceso de aprendizaje.Edit Stella, Buenos Aires Argentina, D.F. 2004 p.33

<sup>122</sup> IBIDEM. PAG. 34

Ahora bien entendemos por creatividad "la potencialidad que existe en todos los seres humanos, genéticamente determinada, que debe ser desarrollada y estimulada a lo largo de toda la vida, que permite al ser humano individual o colectivamente generar "nuevos productos" aportando contribuciones al capital cultural personal, grupal y de la humanidad."<sup>123</sup>

Pero todo ser humano tiene sus propias habilidades en distintas profesiones, básicamente habilidades intelectuales; entendidas como las operaciones intelectuales, constantes y predecibles que utiliza el sujeto para enfrentar la resolución de problemas.

Pero todas ellas contienen el siguiente común denominador: "habilidades sociales como un conjunto de comportamientos eficaces en las relaciones interpersonales". Estas conductas son aprendidas, además facilitan la comunicación emocional y la resolución de problemas.

Es por esto que aparece un sentimiento de interés, donde podemos decir que este es el problema, la falta de juego en su vida, les hace ver las cosas de una manera más seria. Por ello, el trabajo de investigación se apoyará en: el desarrollo que tiene el adolescente de 15 – 16 años y la relación que existe entre creatividad, juego y adolescencia. Es por esto que nuestra propuesta es el realizar un taller que se base en el juego, fomentando la creatividad del adolescente, así mismo, tomando en cuenta la opinión del adolescente ya que habrá sesiones que constarán de actividades lúdicas y convivencias, entre otros aspectos que favorezcan al desarrollo de su creatividad.

Y que a su vez, todo esto nos proporcione o nos ayude a crear estrategias y elementos para la resolución de algunas circunstancias y problemas en los cuales el adolescente este inmerso.

---

<sup>123</sup> [www.binasss.sa.cr/adolescencia/creatividad.htm](http://www.binasss.sa.cr/adolescencia/creatividad.htm) - 13k

- Objetivo General:

- Que el adolescente por medio del juego desarrolle y fomente su creatividad.

- Objetivos Particulares:

- Que el alumno adquiera una mayor seguridad para la toma de sus propias decisiones.
- Que el adolescente sea capaz de descubrir, interpretar y expresar sus pensamientos e ideas.
- Que el alumno adquiera un panorama conceptual sobre creatividad y juego.
- Que el alumno identifique los diferentes tipos de juegos.
- Que el alumno amplíe su forma de convivencia y socialización con los demás.
- Que el alumno desarrolle su forma de expresión.
- Que el adolescente adquiera el interés por jugar.
- Que el alumno identifique que existen juegos como opción para ocupar su tiempo libre.

- Metodología didáctica

El “Taller de desarrollo de la creatividad del adolescente mediante el juego.” Esta propuesta una metodología didáctica, en el que se puede manejar dentro del aula sí los temas a tratar se pueden manejar con la creatividad mediante el juego, en el siguiente programa se dio una propuesta, basado en “toma de decisiones”, los cuales parten de temas cotidianos de un adolescente. Ahora bien relacionándolo con el plan de estudios, se puede manejar como un taller extracurricular, manejándolo desde un punto donde el adolescente puede decidir sí tomarlo para su beneficio, o bien, como un medio para la unidad de conocimiento de “orientación educativa”, ya que sirve para dar una reflexión hacia los adolescentes. La evaluación dentro de este taller no es cualitativa, por lo que el resultado en cuanto a el cambio de parecer para mejorar su toma de decisiones y el desarrollo de una creatividad reflexiva es parte de esa evaluación

- Temas a Tratar:

- Juego.
- Creatividad.
- Toma de decisiones.

- Recursos Materiales:

- Aula, áreas al aire libre o auditorio.
- Sillas.
- Pizarrón.
- Tijeras, plastilina, gomas.

- Plumones, gises, crayolas lápices y colores.
- Pegamento líquido y cintas adhesivas.
- Punturas líquidas o acuarelas y pinceles.
- Pliegos o láminas de papel de diferentes colores y materiales.
- Tarjetas de varios tamaños y colores.
- Toallitas húmedas, jabón y agua.
- Técnicas y/o juegos para el desarrollo de la creatividad.
- Fotografías, recortes de revistas, diapositivas, etc.

- Tiempo:

- El tiempo del taller fue de 10 sesiones con 1hr. 30 min. cada sesión.
- El tiempo de las actividades osciló entre los 30 min. aproximadamente.

- Evaluación:

Se tomó en cuenta su punto de opinión antes y después del taller ya que el tema (juego y creatividad) a desarrollar dentro del taller no se puede evaluar cuantitativamente pero si cualitativamente, es por ello que procuramos que al termino de cada sesión se generará un producto (ya sea escrito, pintoresco o escultural) para formar una carpeta de evidencias y así tener un punto de comparación y evaluación.

- *FICHAS DE TRABAJO*

*Objetivos:* Ampliar el panorama conceptual sobre creatividad y juego.

*Evaluación:* Se realizaron unas fichas de trabajo como una forma de que el alumno reflexionará sobre los conceptos vistos en las sesiones.

*Aprendizaje:* Se buscó que el alumno tuviera una retroalimentación que le permitiera tener un concepto individual sobre los conceptos que se plantearon.

- *CUADRO COMPARATIVO*

*Objetivos:* Que el alumno conozca los diferentes tipos de juegos y ubique los más idóneos para su edad, como para su autoformación.

*Evaluación:* Se evaluó con un cuadro comparativo antes y después del taller, así como los puntos pros y en contra de éste.

*Aprendizaje:* Mediante los cuadros el alumno reflexionó sobre la importancia de la creatividad, del juego y como se puede aplicar dentro de la vida cotidiana y en determinadas situaciones.

• Actividades:

TALLER.	<b><u>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.</u></b>		<b>Sesiones:</b> 10.
<b>Objetivo:</b> <i>Que el adolescente por medio del juego desarrolle y fomente su creatividad</i>			<b>Tiempo:</b> 1 hora con 30 minutos cada sesión.
<b>CONTENIDOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición y/o conceptos de creatividad y juego.</li> <li>Tipos de juegos que ayuden a desarrollar su creatividad.</li> </ul>	<b>ACTIVIDADES</b> <p>La primera sesión fue destinada para la apertura del taller, en la cual se manejó técnicas y dinámicas de romper el hielo y socialización. Las ocho sesiones siguientes fueron basadas en la aplicación de los juegos más aptos para su edad (fueron juegos que tengan que ver con la destreza, la lógica, el control, el razonamiento, etc.) La última sesión fue dirigida al cierre del taller en el cual se pretendió que cada adolescente realizará una autoevaluación de lo desarrollado durante las sesiones y compartirá sus experiencias, así como, si consideraba que fue de gran utilidad el haber estado en el taller.</p>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hojas,</li> <li>Pizarrón,</li> <li>Plumones</li> <li>Ideas abiertas</li> <li>Laminas,</li> <li>Diapositivas</li> <li>Técnicas</li> <li>Juegos</li> <li>Dependiendo de cada alumno, exposiciones, fotografías recortes de revistas. etc.</li> </ul>	<b>EVALUACION</b> <p><u>FICHAS DE TRABAJO</u>  <i>Objetivo:</i> Ampliar el panorama conceptual sobre creatividad y juego.  <i>Evaluación:</i> Se realizaron unas fichas de trabajo como una forma de que el alumno reflexionará sobre los conceptos vistos en las sesiones.  <i>Aprendizaje:</i> Se buscó que el alumno tuviera una retroalimentación que le permitirá tener un concepto individual sobre los conceptos planteados.</p> <p><u>CUADRO COMPARATIVO</u>  <i>Objetivo:</i> Que el alumno conozca los diferentes tipos de juegos y ubique los más idóneos para su edad, como para su autoformación.  <i>Evaluación:</i> Se evaluó al alumno con un cuadro comparativo antes y después del taller, así como los puntos pros y en contra de éste. (Analizando sus características)  <i>Aprendizaje:</i> Mediante los cuadros el alumno reflexionó sobre la importancia de la creatividad, del juego y como se puede aplicar dentro de la vida cotidiana y en determinadas situaciones.</p>
<b>ASPECTOS A DESARROLLAR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidad para la investigación y discriminación de información.</li> <li>Capacidad de análisis y reflexión para lograr la articulación de los conceptos.</li> <li>La disposición para participar y compartir sus conocimientos ante los demás.</li> </ul>			

**TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO**

<b>PROPOSITO GENERAL</b>	<b>ELEMENTOS DE CAPACIDAD</b>		
	<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes/ Valores</b>
El alumno por medio del juego logre un aprendizaje significativo partiendo de la creatividad, para ello el alumno se centrará en el juego en donde ponga en acción su desarrollo creativo, su pensamiento y su aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto de creatividad,</li> <li>- Relación entre creatividad y juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptualización.</li> <li>Análisis.</li> <li>Trabajo en equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Receptiva.</li> <li>Analítica.</li> <li>Tolerancia.</li> <li>Integración.</li> <li>Participación.</li> </ul>
<b>ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:</b>	<b>RECURSOS BÁSICOS REQUERIDOS</b>	<b>TIEMPO DESTINADO</b>	
Uso del juego y técnicas grupales para el desarrollo de creatividad	Hojas, Pizarrón, Plumones, Ideas abiertas, Laminas, Diapositivas, Técnicas, Juegos Dependiendo de cada alumno, exposiciones, fotografías recortes de revistas, etc.	1hr.30 min. por sesión	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIAS</b>		
	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>PRODUCTOS</b>	
Dominio de conceptos generales y la aplicación en su vida cotidiana	Considerar los conceptos y aspectos principales, como su habilidad para la creatividad.	Autoevaluaciones, manualidades.	

## TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.

**TEMA:** APERTURA (PRESENTACION), EVALUACION INICIAL

**N° DE SESION:** 1ra sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué el adolescente conozca a sus compañeros, para lograr una mejor convivencia y participación en el taller.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
- <b>Presentación por parejas.</b>	<p><u>Apertura: Presentación por parejas</u></p> <p>Se formaron las parejas: los participantes caminaron en fila haciendo un círculo en el centro del salón y dieron la consigna de que, en determinado momento, tomen de la mano al compañero más cercano; o utilizando unas tarjetas en las que previamente se escribieron fragmentos de refranes populares (cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra), se repartieron las tarjetas entre los miembros y cada uno busco a la persona que tiene la otra parte del refrán. Se pueden realizar otras variantes.</p> <p>Intercambio entre la pareja: Durante unos minutos las parejas se informaron e intercambiaron sobre los datos personales pedidos.</p> <p>Presentación en plenario: Cada cual presentó a su pareja, dando los datos pedidos por el promotor o promotora</p>	* Tarjetas de fragmentos	30 min. Aprox.	- Se tomaron en cuenta las participaciones y la disponibilidad de los adolescentes, así como que tanto sabían o estaban relacionados con los refranes o temas a tratar en las tarjetas.
- <b>Presentación ante el grupo por medio de descripciones.</b>	<p><u>Desarrollo: El aviso clasificado</u></p> <p>Escribieron en una hoja de papel una descripción de si mismos como si se ofrecieran para “algo” en un aviso clasificado del diario. Recordándoles el tema de cantidad de palabras, lo que cuesta la línea, para agilizar la creatividad y la espontaneidad.</p> <p>Esta fue una técnica muy conocida que produce diversas respuestas.</p>	* Papel  * Lápiz	30 min. Aprox.	- Se tomó en cuenta la descripción de si mismos, de cada adolescente.

	<p>El uso de la creatividad, es una de ellas, lo cual enriquece la presentación; en otras se puede observar modelos personales de características muy rígidas. En un grupo de aprendizaje, el tipo de respuestas que se ponen en juego puede sugerir al coordinador el uso de otras técnicas para producir algún cambio en las estructuras personales.</p>			
<p><b>- Evaluación inicial y cierre de la sesión.</b></p>	<p><u><b>Cierre: Auto evaluación y sugerencias.</b></u></p> <p>Cada cual recibió una hoja y escribió un aviso clasificado de un periódico ofreciéndose para el encuentro, para el taller o la dinámica que se haya propuesto transitar el grupo. Se colocaron los clasificados en la pared y los participantes pasaron a curiosarlos y a preguntar por la gente. En plenario trabajaron sobre la resonancia: ¿cómo les pareció el grupo? ¿Se quieren conocer más? ¿Qué les faltó decir?,</p>	<p>* Instrumento de evaluación</p> <p>* Lápiz</p> <p>* Papel</p>	<p>30 min. Aprox.</p>	<p>- Se les pidió a todos los participantes que expresarán su opinión sobre lo publicado acerca de sus descripciones y el saber si les agrado la dinámica.</p>

**TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.**

**TEMA:** LAS RELACIONES PERSONALES (FAMILIA, AMIGOS Y AMOR).      **N° DE SESION:** 2da. sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué el adolescente logre entender lo importante que son las relaciones personales, así como el acoplamiento y comunicación que debe de haber entre ellas.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
- <b>Mi Familia. (significado)</b>	<p><u>Apertura:</u> <i>Foto familiar.</i></p> <p>Por medio de una foto familiar, el adolescente compartió ante el grupo lo que representaba o significaba para él dicha imagen, destacando el motivo de la elección de esa foto, que sentimientos había al momento de tomarla y lo que a simple vista se percibía de ella.</p> <p>En seguida se les pidió que comentarán lo que les agradaba y desagradaba de la forma de ser de sus papás, lo cual se escribió en un pizarrón u hoja blanca para visualizar cuales eran las actitudes que más les molestaban y las que más les agradaban.</p>	<p>* Una foto familiar.</p> <p>* Pizarrón.</p> <p>* Hojas blancas.</p> <p>* Plumones y gises.</p>	30 min. Aprox.	<p>- Se observo la disponibilidad de cada adolescente y la manera en que se expresaban.</p> <p>- En una hoja cada persona colocó lo que pensaba y significaba su familia, así como algunas actitudes que les agradaban y desagradaban de ella.</p>
- <b>Como un hijo.</b>	<p><u>Desarrollo:</u> <i>Lo cuidamos o se rompe.</i></p> <p>Se formaron equipos de tres a cinco personas (dependiendo el número de personas que había), a cada uno se le entregó una cuchara de plástico y por equipo se les dio cinco huevos (de preferencia relleno de harina o confeti, pero también pueden ser pelotitas, canicas o bolitas de unicel ).</p> <p>Cada equipo se ordenó en fila, se les indicó el punto de salida y el lugar al que tienen que depositar los huevos, dada esta indicación,</p>	<p>* Cucharas de plástico de varios tamaños.</p> <p>* Huevos (de confeti o</p>	30 min. Aprox.	<p>- Se observo la dinámica grupal y por equipo.</p> <p>- Se realizó un registro de los huevos que lograron juntar cada equipo, como los que se rompieron y los que ya no les dio tiempo de depositar.</p>

	<p>cada adolescente se colocó la cuchara en la boca y a la persona que quedo al principio de la fila se le colocó el huevo en la cuchara, ya que ella tuvo que pasarle el huevo a la siguiente persona de su fila sin meter las manos, cuando logro pasarle el huevo sin tirarlo se tuvo que ir a formar al último de su fila y así sucesivamente para que el huevo fuera llevado a la meta indicada.</p> <p>El equipo que deposito los cinco o el mayor número de huevos fue el ganador.</p>	<p>harina, pero también pueden ser pelotitas, canicas o bolitas de unicel ).</p> <p>* Cubeta o molde.</p>		
<p><b>- Como un padre.</b></p>	<p><u>Cierre:</u> <b>Se pudo, ¿si o no?</b></p> <p>Se les pidió a cada equipo que comentaran las complicaciones que tuvieron y si se lograron acoplar de que manera fue.</p> <p>Con este juego se les realizo una analogía de lo que es su familia, de que de la misma forma que a ellos les costo trabajo acoplarse y entenderse para cuidar que no se les cayera el huevo, de esa manera sus papás trabajan para entenderlos y tratar de comprender las inquietudes de ellos.</p> <p>De la lista realizada al principio de las actitudes que les agradan y las que no de sus papás, se les menciono si les gustaría cambiar alguna después de la reflexión echa por la actividad, y así saber el porque si o no del cambio.</p>	<p>* Hojas blancas o de colores.</p> <p>* Plumones, lápices, plumas y/o colores.</p>	<p>30 min. Aprox.</p>	<p>- A cada adolescente se le pidió que en una hoja escribiera lo que significa su familia y qué cambiaría o no de las actitudes escritas en la primera evaluación.</p> <p>- Con ello se realizo un cuadro comparativo.</p>

## TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.

**TEMA:** LOS ESTUPEFACIENTES (LAS DROGAS).

**N° DE SESION:** 3ra. sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué los adolescentes identifiquen los efectos que causa una sustancia alucinógena sin medida en el organismo.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
- <b>Que tanto los conoces.</b>	<p><u>Apertura:</u> <i>Que sabes de ellos.</i></p> <p>Se llevó acabo una lluvia de ideas, mostrándoles imágenes y haciéndoles preguntas sobre: ¿qué drogas conoces?, ¿qué sabes de ellas?, ¿de dónde proviene?, ¿qué función tiene o que causa?, ¿consideras que son útiles, en que o para que?, etc....</p> <p>En una hoja o pizarrón escribieron un concepto o definición al que se llevo conjuntamente de lo que son, sirven y causan las drogas.</p>	<p>* Hojas blancas y/o pizarrón.</p> <p>* Plumones, gises y/o plumas.</p> <p>* Imágenes de estupefaciente</p>	30 min. Aprox.	- Se empezó con la realización de un cuadro comparativo con la primera definición colectiva a la que se llevo de la lluvia de ideas.
- <b>Causas.</b>	<p><u>Desarrollo:</u> <i>Sino las controlas, ni las tomes.</i></p> <p>Se realizaron equipos de tres a cinco integrantes (dependiendo de la cantidad de personas que había), se les entregó un palo de escoba, una pelota y un paliacate, cada equipo se colocó en fila y se les indicó desde que punto tenían que estar, ya que el primero de la fila se colocó el paliacate en los ojos y otro de su equipo sostendrá el palo de escoba frente a el en forma vertical, el de los ojos tapados con una de sus manos y con su frente se apoyo en la punta del palo y le dio cinco vueltas al palo sin despegarse de el, ya que había dado las vueltas correspondientes se destapo los ojos y tuvo que patear una pelota que se encontraba a poca distancia de el, esa pelota tenia que entrar en una tina que era la portería.</p>	<p>* Pelotas.</p> <p>* Palos de escobas.</p> <p>* Paliacates.</p> <p>* Cubetas grandes o tinas.</p>	30 min. Aprox.	<p>- Se observó la dinámica y el desenvolvimiento del grupo.</p> <p>- Se realizó una tabla en la cual se anotaron las veces que se metió la pelota a la cubeta por equipo para así tener una referencia de la evolución del juego.</p>

	<p>Cada integrante del equipo paso a ser lo mismo, ya que pasaron todos se volvió hacer lo mismo pero ahora con diez vueltas, al termino de todos se volvió a repetir pero con quince vueltas, al concluir la ultima ronda se eligieron a tres personas y ellas dieron quince vueltas de nuevo en el palo cada una pero al terminar las vueltas hubo una persona que las ayudó a dirigirse a la pelota para que le chutaran.</p>			
- <b>Efectos.</b>	<p><u>Cierre: Tú decides.</u></p> <p>Se realizo una plenaria en la que cada adolescente expresó lo que sintió en cada una de las rondas, así como la diferencia que hubo en las tres personas a las que se les ayudo. Después de lo expresado se pidió que en conjunto sacaran una conclusión de lo trabajado.</p>	<p>* Hojas blancas</p> <p>* Lápices, plumas y plumones.</p> <p>* Recortes y/o Revistas.</p>	<p>30 min. Aprox.</p>	<p>- En el cuadro comparativo que se realizo al inicio se escribió la conclusión a la que se llego la cual estuvo ilustrada por imágenes.</p>

## TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.

**TEMA:** LAS REDES SOCIALES (MEDIOS DE COMUNICACIÓN).

**N° DE SESION:** 4ta. sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué los adolescentes comprendan la importancia de la comunicación y pongan en práctica las diferentes maneras de poder llevarla a cabo.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
- <b>¿Cuáles conoces?</b>	<u>Apertura: Medios de comunicación.</u> Se inició con una lluvia de ideas en la cual la pregunta central fue ¿qué medios de comunicación conoces?, y con ello se vio que utilidad se le dio y para que es útil cada medio de comunicación, pero destacando la importancia de hacer una buena entonación, gesticulación y/o postura al comunicarnos.	* Hojas blancas.  * Plumas y/o plumines.	30 min. Aprox.	-Se elaboró un enlistado de los medios más importantes e indispensables para nuestra comunicación y de igual manera se puso el porque de dicho medio.
- <b>Más claro por favor.</b>	<u>Desarrollo: ¿Qué dices?</u> Se formaron dos equipos de los cuales por turnos pasaron una persona de cada equipo, a la cual se le enseñó una frase, personaje o título de alguna película o caricatura, la cual tuvo que ser representada por medio de mímica ya que estuvo prohibido el hablar o gesticular con la boca y el escribir.	* Tarjetas escritas con frases, personajes, etc.	30 min. Aprox.	- Se elaboró una estadística o tabla para ver cual era el equipo que más adivino las frases o títulos indicados.
- <b>Grítalo por favor.</b>	<u>Cierre: ¿Cómo?</u> Cada equipo se colocó en fila, se sentaron en el suelo y se les dio a cada persona una hoja y un lápiz (excepto a la primera persona de cada fila), pero cada uno tuvo que tener	* Hojas blancas.	30 min. Aprox.	- Las frases escritas y entendidas por cada persona fueron nuestras evaluaciones.

	<p>la boca serrada y los labios apretados entre si, por que a la primera persona se le dio a leer un enunciado o frase la cual sin mover los labios tuvo que pasarla a la siguiente persona y así sucesivamente, pero cada persona lo que había entendido lo tuvo que escribir en su hoja y ponerla boca abajo para que no pudiera ser leída por la persona siguiente a la que le tiene que pasar la información.</p>	<p>* Plumas.</p>		
--	---	------------------	--	--

## TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.

**TEMA:** LA DIVERSIDAD DE GÉNERO.

**N° DE SESION:** 5ta. sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué los adolescentes comprendan que el admirar a alguien no quiere decir que seamos iguales o diferentes a los demás, sino que cada uno tiene sus preferencias y su punto de vista que el cual es muy respetable.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
- ¿Qué ves?	<p><u>Apertura:</u> <i>No tiene nada de malo.</i></p> <p>Se les dio a cada adolescente una imagen (puede ser de un hombre o de una mujer) de la cual se les pidió que la observaran por un rato, después cada uno tuvo que decir lo que le agrada o desagrada de la persona que estaba en la imagen.</p>	<p>* Imágenes de personas (ambos sexos)</p> <p>* Hojas blancas o de color.</p> <p>* Lápices y/o plumas</p>	30 min. Aprox.	- En una hoja blanca se les pidió que escribieran el genero que les toco observar y admirar y en seguida pusieran lo que les agrado y desagrado de la/el modelo que les haya tocado.
- Las apariencias engañan.	<p><u>Desarrollo:</u> <i>¿ Quien soy?</i></p> <p>Se les pidió que se sentaran en el suelo en forma de circulo pero mirando hacia fuera, ya que a cada una de las personas se le pegó en la frente un rectángulo de papel o etiqueta que contuvo un rol o personaje a representar, los cuales fueron: ladrón, sida, sexo servidor(a), político, pulgoso, violador, loco, policía, juez, drogadicto, pepenador, etc. ya que todos tuvieron su etiqueta se les pidió que interactuaran entre todos sin hablar, registrando lo que van sintiendo en cada acercamiento con los otros.</p>	<p>* Rectángulos de papel y/o etiquetas.</p> <p>* Cinta adhesiva, diurex y/o masquin teip.</p>	30 min. Aprox.	<p>- Se observo el desenvolvimiento de la dinámica.</p> <p>- Se les pidió que comentaran y escribieran lo que sintieron y lo que pensaron del rol que les toco. (de preferencia que en la misma etiqueta se escribiera y se pusiera el nombre del adolescente que desempeño dicho papel)</p>

<p><b>- Átomos y moléculas.</b></p>	<p><u>Cierre:</u> <b>Juntos pero no iguales.</b></p> <p>Por último se les pidió a todos que se colocaran al centro del área y se les explicó que iban a formar grupos de personas conforme a la cantidad que el coordinador les indicara, pero tenían que estar bien unidos para que ninguno de los demás equipos pudieran desunirlos por que habría personas que quedarán fuera o equipos que les hicieran falta personas. Con esta actividad fue necesario comentarles a los adolescentes que tanto hombres como mujeres pertenecemos a una misma sociedad y que a pesar de que cada uno tenga diferentes gustos e ideas todas formamos un equipo, ya que la unión hace la fuerza y el respeto al derecho ajeno es la paz.</p>	<p>* (solo la disposición de cada persona)</p>	<p>30 min. Aprox.</p>	<p>- Se tomó en cuenta la disposición de cada persona y se les pidió que sacaran una reflexión de lo trabajado en las dinámicas.</p>
-------------------------------------	--	--	-----------------------	--

## TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.

**TEMA:** LOS VIDEOJUEGOS.

**N° DE SESION:** 6ta. sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué los adolescentes muestren más predisposición a expresar sus ideas creativas cuando lo pueden hacer anónimamente, es decir, cuando se elimina el riesgo del ridículo o del castigo y sobretodo si los videojuegos lo ven muy distinto.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<b>- Re acciona rápido para ganar</b>	<p><u>Apertura:</u> <b>Mar adentro y mar afuera.</b></p> <p>El anfitrión les pedio a los miembros que se pusieran de pie. Se ubicaron en círculos o en una fila, en dependencia del espacio del salón y del número de participantes. Se marcó una línea en el suelo que representó la orilla del mar. Los participantes se colocaron de tras de la línea. Cuando el coordinador les dio la voz de "Mar adentro", todos dieron un salto hacia delante sobre la raya. A la voz de "Mar afuera", todos dieron un salto hacia atrás de la raya. Las voces se dieron de forma rápida; los que se equivocaron salen del juego.</p>	* Gis para pintar	30 min. Aprox.	- Se observó cual fue su reacción al sentirse bajo presión.
<b>-¿Quién lo dijo?</b>	<p><u>Desarrollo:</u> <b>Juego de la sugerencia anónima.</b></p> <p>Se diseño dos formularios de sondeo de opinión diferentes: uno que protegiera el anonimato y otro que no. (Anexo) Se distribuyo el formulario 1 a medio grupo y el formulario 2 al otro medio. Se explico que se compararan los tipos de sugerencias que hace la gente cuando tienen que revelar su identidad con las que hacen quienes pueden permanecer en el anonimato.</p>	* Formularios  * Bolígrafos	30 min. Aprox.	- Se evaluó el como fue su expresión ante el grupo, con anonimato y sin el, así la relación de los distintos puntos de vista.

	<p>Realizaron una relación de sugerencias y <i>comentarios sobre lo bueno y lo malo de los videojuegos</i>. Una vez complementados los formularios, se les menciona que a decir verdad no se estaba interesado en comparar los tipos de sugerencias, sino su número.</p> <p>Un voluntario que junto los formularios y contabilizo el número de sugerencias realizadas por los miembros de cada medio grupo. Si se trato de un grupo típico, la mitad anónima efectuó muchas más sugerencias (por término medio) que la mitad sin anonimato. (En grupo muy reducidos, la suma de los valores puede falsear el resultado, es preferible utilizar la media.)</p>			
<p><b>-Cuestionando los videojuegos.</b></p>	<p><u>Cierre:</u> <b>Una toma de decisión buena</b></p> <p>Se abrió un debate para averiguar hasta que punto de vista los videojuegos son buenos para poderse aplicar, para mejorar los sistemas de sugerencias en los entornos del adolescente.</p>	<p>* Hoja</p> <p>* Bolígrafos</p>	<p>30 min. Aprox.</p>	<p>- Se observó como se expresaron cuando presentaron su identidad. Comentándolo y escribiéndolo en una hoja blanca lo que les dejó este debate.</p>

**TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.**

**TEMA:** SOBREVIVIR EN UN PROBLEMA COTIDIANO.

**N° DE SESION:** 7ta sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué los adolescentes utilicen la lógica para poder sobrevivir durante un momento determinado, esto lleva a que desarrollaron la creatividad para ciertos momentos en el que podemos resolver problemas cotidianos.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
- Donde esta mi pareja	<p><u>Apertura: Los números</u></p> <p>Se le entrego a cada equipo un paquete de números del 0 al 9. Se le dio a cada integrante del equipo un número. El anfitrión menciona un número, por ejemplo, 827; los que tienen el 8, 2, y el 7 de cada equipo pasaron al frente ha acomodarse en el orden debido, llevando el cartel con el número de manera visible. El equipo que formo primero el número se le anoto un punto. (No se puede repetir la misma cifra en un número, por ejemplo: 882.)</p>	<p>* 20 cartones del tamaño de una hoja de papel</p> <p>(Cada cartón u hoja deberá llevar un número del 0 al 9; se hace dos juegos de cada uno).</p>	30 min. Aprox.	- Se observó cual fue su relación con los demás para poder lograr un número, y en cuanto tiempo lo pudieron lograr.
- Déjame sobrevivir	<p><u>Desarrollo: El juego de Sobrevivir</u></p> <p><i>Procedimiento:</i> Se agruparon en 5 para debatir en grupo la situación planteada y resolverla por consenso, no por votación, fundamentando la decisión tomada. La experiencia individual es muy simple. Este asunto se complico cuando trabajaron grupalmente porque se produjo un intenso debate, donde se puso en juego los valores, la</p>	<p>* Hojas</p> <p>* Plumones</p>	40 min. Aprox.	- Se tomo en cuenta como se relaciono el equipo, he individualmente cual fue su estrategia para poder salvarse, utilizando su

	<p>ideología, la historia de cada uno. Ocurrió, que de cuatro grupos de seis, tres habían terminado y se encontraban esperando al último que no podía acordar. En estos casos, después de un tiempo prudencial, para no poner en peligro la dinámica, se da por finalizado el ejercicio. En plenario se presentaron las conclusiones de cada subgrupo y se analizaron cómo llegaron al consenso o no. Esto estuvo totalmente relacionado con el tiempo interno, individual o grupal. Fue interesante observar los cambios en la toma de decisiones, de la individual a la grupal.</p> <p>El coordinador puso los 9 roles en el pizarrón. El grupo estaba compuesto por:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un sacerdote, pastor o rabino</li> <li>- un esposo</li> <li>- una esposa embarazada</li> <li>- un estudiante</li> <li>- una maestra</li> </ul> <p>Cada uno de los participantes en cada grupo tomo por sorteo uno de los roles. Los participantes debían vivir la situación como si de verdad estuvieran en ellos y como si fueran personas que les tocara representar. Tenían 20 minutos para llegar a una decisión. De modo que les quedaran 10 minutos para subir a la nave y despegar. Transcurridos los 20 minutos y habiendo llegado a la decisión el coordinador les propuso la continuación del ejercicio. La nave despegó y llegó a su destino con los cinco ocupantes. Se encuentran en el nuevo planeta. El trabajo de estos va a consistir cómo van a vivir en adelante.</p> <p>Tendrían 20 minutos para realizar su tarea. Según la disposición del grupo y el tiempo de que se dispuso, se pudo realizar esta segunda parte del ejercicio o darlo por terminado al final de la primera parte cuando han decidido quiénes iban y quienes se quedan. En este caso, terminada la primera parte se paso a la evaluación.</p> <p>El coordinador pidió a los grupos que expusieran su decisión de quiénes se irían en la nave y la razón de su decisión.</p>			<p>creatividad, y con ello su toma de decisión del equipo.</p>
--	---	--	--	--

	Se pidió, en la segunda parte, que expusieran brevemente el modo de como decidieron vivir en adelante en el nuevo mundo, tanto los que se fueron como los que se quedaron.			
<b>- Por que esa toma de decisión.</b>	<p><u>Cierre:</u> Ilustrándome.</p> <p>Nosotras como coordinadoras, según las exposiciones de los grupos, concluimos con una reflexión teórica sobre los diferentes esquemas ideológicos, la diferencia de valores manifestada en los grupos, el proceso de decisión y liderazgo en los grupos, la creatividad para llegar a soluciones nuevas, etc.</p>	<p>* Pizarra.</p> <p>* Plumones.</p>	30 min. Aprox.	- El como se expresaron al tomar esa decisión, y cuales fueron sus argumentos.

## TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.

**TEMA:** TOMANDO DECISIONES EN EL EMBARAZO.

**N° DE SESION:** 8va. Sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué el adolescente tome decisiones y respete la opinión de los demás para que los lleve a tener una buena relación con la sociedad, pero sobretodo tomar una decisión en la vida, los llevara a enfrentar y reflexionar las consecuencias de éstas.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
- Cada quien con su figura	<p><u>Apertura:</u> Figuras geométricas.</p> <p>Preparamos distintas figuras geométricas en cartones de colores, repetidas tantas veces como el número de personas que asistieron.</p> <p>En las figuras se escribieron partes de una frase, (dependiendo de cada figura).</p> <p>Tomaron un cartón de la bolsa y buscaron a los compañeros con la misma figura y que tuvieran la parte de cada frase para poder completarla y exponerla ante el grupo.</p>	* Figuras geométricas en cartón	30 min. Aprox.	-Se tomo en cuenta, que tan rápidos son para encontrar su figura y a completar la frase, esto nos llevo a ver cuanta convivencia tenían.
- Respetando mis y sus decisiones.	<p><u>Desarrollo:</u> Juego del “yo decido”.</p> <p><i>Procedimiento:</i> Dividimos el salón en cuatro partes, en cada uno se colocaron los siguientes anuncios en un cartel:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- si para mí, si para los demás</li> <li>2.- no para mí, no para los demás</li> <li>3.- si para mí, no para los demás</li> <li>4.-no para mí, si para los demás</li> </ol> <p>Expusimos una pregunta relacionada al embarazo, aborto y posteriormente los participantes se movieron a cada una de los puntos situados en el salón, tomando en cuenta solo esa respuesta y con ello explicaron su decisión.</p>	* Cartulina.  * Plumones Salón amplio	40 min. Aprox.	- Se observó su propia decisión, y como tratan de manejar esa cuestión mediante su creatividad.

<p><b>- Un poco de reflexión</b></p>	<p><u>Cierre:</u> Reflexionemos juntos. Tomamos un breve espacio para la reflexión de este tema, tomando en cuenta su decisión durante el juego anterior.</p>	<p>* (solo la disponibilidad)</p>	<p>20 min. Aprox.</p>	<p>- Se tomo en cuenta su reflexión del por que de cada decisión, considerando su creatividad ante el problema y que decisión tomaron.</p>
--------------------------------------	---	-----------------------------------	---------------------------	--

## TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.

**TEMA:** RELACIONES CON PERSONAS DISCAPACITADAS.

**N° DE SESION:** 9na sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué los adolescentes traten de ponerse en papel de los demás, y se puedan relacionar con los demás utilizando la creatividad y reflexionando sobre las discapacidades de las personas.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
- <b>Mi mejor cara.</b>	<p><u>Apertura:</u> <b>Distintas Caras</b></p> <p>En tarjetas cuadradas chicas dibujadas con distintas caras de alegría, de tristeza, de admiración, de enojo, etc., cada una de ellas repetida tantas veces como el número de personas que integrarán cada subgrupo. Cada persona tomó de la bolsa una tarjetita y buscaron a sus compañeros mostrando la tarjetita o haciendo la mímica de ella. Y platicaron que situación le hace sentir esa cara.</p>	* Tarjetas con distintas caras	30 min. Aprox.	- Se tomó en cuenta, como es su relación con los demás, al tener los distintos tipos de humor y como se relacionaron entre si, sin ningún conflicto. Por lo que tuvieron que desarrollar su creatividad.
- <b>Como podré trabajar</b>	<p><u>Desarrollo:</u> <b>Ponte en el lugar del otro</b></p> <p>Se formaron equipos de 3 personas. Cada equipo tomo los siguientes papeles:            Un ciego (vendar los ojos)            Un sordo            Un mudo (cubrir la boca)            Con periódico, o papel reciclable, cinta adhesiva, resistol, tijeras. Realizaron entre los tres un producto, que se pudiera vender, por eso fue necesario que el equipo estuviera muy bien comunicado, a pesar de sus discapacidades.</p>	* Venda * Periódico * Papel reciclable * Tijeras * Cinta adhesiva * Resistol.	30 min. Aprox.	- Observamos como es la convivencia entre estas tres personas, con diferentes discapacidades, así cómo lograron un producto útil, por lo que emplearon su creatividad, y su buena convivencia. Y La reflexión de cómo relacionarse con esas personas.

<p><b>- Como poder sobrevivir.</b></p>	<p><u>Cierre:</u> <b>Vendo productos originales</b></p> <p>El equipo expuso su producto realizado ante el grupo, tratando de convencerlos para poder venderlo y así poder sobrevivir, y el público cuestiono sobre su producto, y el equipo trató de convencerlos, hasta que uno de ellos comprara el producto.</p>	<p>* Objeto realizado.</p>	<p>30 min. Aprox.</p>	<p>- Se tomó en cuenta su creatividad para vender el producto, su habilidad de convencimiento y cuanto tiempo tardan en venderlo.</p>
--	---	----------------------------	---------------------------	---

**TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL JUEGO.**

**TEMA:** CIERRE DEL TALLER, EVALUACION FINAL

**N° DE SESION:** 10ma. sesión de 1 hora y 30 min.

**PROPÓSITO:** *Qué el adolescente por medio del taller realizado, reflexione sobre su punto de vista de creatividad, el juego y como lo pueden relacionar en su vida cotidiana, al tomar una decisión.*

CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDACTICOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
- <b>Imágenes para todos</b>	<u>Apertura:</u> <b>El juego del collage colectivo:</b> En un mural recortaron imágenes, en el que se plasmaron lo que para ellos fue el taller, el concepto de creatividad, juego y como puede ser útil para la sociedad, todo el grupo tuvo que participar.	* Revistas * Periódico * Tijeras * Resistol * Cinta adhesiva * Muro.	30 min. Aprox.	- Se evaluó el collage que armaron los adolescentes.
- <b>Expresán - dome</b>	<u>Desarrollo:</u> <b>Pienso que...</b> El grupo tuvo que exponer al coordinador el collage, tomando en cuenta cada imagen y su exposición individual.	* Collage colectivo	30 min. Aprox.	- Se evaluó la exposición que realizo acerca de su collage elaborado.
- <b>Evaluación final</b>	<u>Cierre:</u> <b>Cuadro comparativo.</b> El adolescente tuvo que realizar un cuadro comparativo de lo que se vio dentro del taller y como se puede ocupar dentro de nuestra vida cotidiana, así como cuales serian los beneficios y que seria lo que no se puede sacar provecho de esté.	* Hoja * Bolígrafos	30 min. Aprox.	- Se tomo en cuenta el cuadro comparativo que realizo acerca de cómo inicio y se fue desarrollando el taller.

### 4.3 Análisis del taller.

**1ra. Sesión. TEMA:** Apertura (presentación), Evaluación Inicial.

En esta primera sesión de nuestro taller hubo tensión, ya que era el primer encuentro con un grupo de adolescentes a los cuales les teníamos que causar interés y atracción por las actividades a realizar, era nuestro debut o despedida, pero sabíamos que teníamos que dar el primer paso, así que iniciamos, al principio se formó un ambiente de incertidumbre, apatía y aislamiento en algunos, pero comenzamos por presentarnos y explicarles de lo que se iba a tratar el taller, después de esta breve explicación les pedimos a los adolescentes que se pusieran en círculo y que cada uno por turnos iba a decir su nombre, cuando terminaron de decir sus nombres se pidió que se repitiera pero ahora la segunda persona que diera su nombre iba a decir el de la primera, el tercero el nombre del primero, segundo y el de él, y así sucesivamente.

Al concluir esta actividad, notamos que no era pertinente aplicar las actividades de nuestra primer carta descriptiva y optamos por cambiar la dinámica por una que se llama "ensalada de frutas", la cual trata de que a los participantes de les denomina una determinada fruta, en este caso eran 12 adolescentes, así que a tres de ellos les tocó pertenecer a la misma familia de frutas, que fueron: cerezas, plátanos, manzanas y fresas. Se pusieron todos en círculo y nosotras dábamos las indicaciones se como se tenían que unir o mezclar, esto para romper el hielo y más que nada para despabilarlos por que estaban muy apáticos.

Afortunadamente cedieron y el ambiente empezó a cambiar poco a poco, comenzaron las risas, a hablarse entre ellos y a tener más disposición a lo que se les pedía. Así fue como llevamos a cabo la primera sesión, pero como ya se había formulado un mejor ambiente, nos preguntaron que si eso era todo por ese día, a pesar de que fue el primer día con los chavos, creemos que fue buena, por lo que tomamos esta sesión como piloto y como punto de inicio del taller.

**2da. Sesión. TEMA: Las Relaciones Personales (familia, amigos y amor).**

En esta segunda sesión, nos pusimos todos en círculo y viéndonos unos a otros se lanzó la pregunta central: ¿qué es la familia?, la miradas no se hicieron esperar pero nadie se animaba a hablar, así que tuvimos que hacer la pregunta más directa (preguntándole a cada uno), poco a poco empezaron a hablar, unos se ponían colorados o agachaban la cabeza pero contestaban a lo que se les pedía. Algo que nos llamó mucho la atención por que la mayoría coincidió en que eran personas que solo regañaban y golpeaban sin escuchar razones, aunque solo dos dijeron que era un conjunto de personas que los querían y los apoyaban en todo, sin embargo al pasar a la pregunta siguiente que fue: ¿qué te agrada y/o desagrada de tus padres o tutores? más de tres coincidieron en que les agradaba que los dejaran fumar y tomar, y les desagradaba que los regañaran y les pegaran de todo, y a otros tantos les eran indiferente o les agradaba todo.

Después de esta parte de las preguntas que se tornó algo densa pasamos a la actividad en ella hubo cambios con lo de los huevos de confeti por que no los conseguimos, así que optamos por unas bolitas de unicel, se armaron dos equipos y se les entregó su material correspondiente, se les dieron las indicaciones haciéndoles entender que la bolita que les iban a pasar era su hijo y que ellos eran los padres los cuales tenían una responsabilidad y cuidado de ella por que tenía que llegar sana y salva al otro extremo de la fila, y se empezó el juego. Al inicio se empezaron a reír y se les caía, el primer equipo fue el primero en acoplarse y hacer llegar las cinco bolitas determinadas, mientras el segundo equipo se tardó y se les complicó más pero aun así hicieron llegar dos bolitas en un lapso de 20 minutos destinados a la actividad.

Percibimos una buena disponibilidad y que les había agrado mucho, sus caras nos lo expresaban, así que proseguimos a hacer una reflexión preguntándoles el como se habían sentido, el como se habían acoplado y que sintieron al dejar caer a su hijo (la bolita), todos se rieron y empezaron a hablar al mismo tiempo, entonces les pedimos que fuera uno por uno, y dijeron que se les caía por que su compañero estaba alto y el otro chaparro, que las cucharas eran unas grandes y otras chicas, que a unos por la risa y a otros por que les temblaba la cuchara en la boca, pero que cuando la pudieron pasar fue por que unos se

agachaban y lo hacían con mucho cuidado vigilando que la bolita no se moviera mucho para que no se les cayera. Fue entonces cuando les dijimos que así funcionaba su familia que también sus papis les costaba trabajo ponerse de acuerdo y buscar la manera de cuidarlos o hacerles entender las cosas, que todos los miembros de una familia eran distintos, con puntos de vista diferentes, pero que todos tenían la posibilidad de cuidarse y/o ayudarse los unos a los otros. Sin embargo, cuando se les pregunto si cambiarían el concepto de familia y/o de lo que les agradaba o desagradaba de sus papás muchos de ellos dijeron que no que porque antes de que ellos explicaran las cosas o el porque de algo les pegaban y los regañaban sin dejarlos decir nada.

### **3ra. Sesión.        TEMA: Los Estupefacientes (Las Drogas).**

Esta sesión la comenzamos preguntando el como se sentían ese día y quienes fumaban y/o tomaban, ocho de los once presentes fueron los que levantaron la mano, a los cuales les preguntamos el porqué fumaban y tomaban, unos contestaron que por que querían o por antojo (les gusta el sabor) y otros que por que era un desestresante para ellos, así que dimos paso a nuestro programa del día lanzándoles las siguientes preguntas: ¿qué drogas conocen?, ¿qué saben de ellas?, ¿de dónde provienen?, ¿qué función tienen o que causan? y si ¿consideraban que fueran útiles, en que o para que?, mencionaron a los cristales, el puc, la piedra, la marihuana, la dinafina, la metafetalina, la coca, los ratificantes, el cemento, el resistol, el chemo (liquido y pegamento), la nicotina y los chochos, que éstos utilizados médicamente pueden ser buenos pero que no dejan de ser alucinantes y relajantes, ya que cuando traes la dosis das dos o tres pasos y te caes, que por unos instantes te crean un mundo raro y sin preocupaciones pero siempre regresas a la realidad y es cuando se vuelven a drogar la gente que lo hace.

Después de esta breve introducción pasamos a nuestro juego, el cual al principio se notó algo apenador para las chavas que no querían participar por que se tenían que tapar los ojos y que tal si se caían, así que les dijimos que no se preocuparan que nosotras y sus demás compañeros estaríamos al pendiente para agarrarlas, se pidió que se armaran dos equipos pero al ver que

nos faltaba una persona para armar dos equipos de seis personas, tuvimos que cambiar y pedir que sólo se formaran en una sola fila, se les entregó el material necesario para la actividad y se les explico como se realizaría, la primera ronda de cinco vueltas los hombres las libraron bien aunque si se notaron desequilibrados pero las mujeres dieron las vueltas más lento y hacían una pausa antes de caminar hacia la pelota, cuando vino la ronda de las diez vueltas las risas se hicieron notar y antes de concluir el numero de vueltas se tambaleaban y gritaban que ya, hubo algunos que no concluían las diez vueltas por que ya estaban mareados, pero cuando chutaban la pelota lo hacían muy fuerte o a otro lado, cuando terminó esta ronda les dijimos que ahora iban a hacer 15 vueltas a lo que nos dijeron que ya no que en verdad se habían mareado con las diez y que si daban las 15 podían hacer ciertas gracias desagradables, entonces pedimos que tres de ellos nos apoyaran de nuevo para dar diez vueltas pero ahora los iban ha ayudar a caminar otros tres de sus compañeros, cuando se concluyó les pedimos nos sentáramos en círculo y comentaran lo que habían sentido, todos concluyeron en que se marearon y que perdieron el equilibrio lo cual les causaba risa el no tener control sobre ellos ya que querían llegar a la pelota y atinarle hacia la cubeta pero no podían. Fue entonces cuando les dijimos que de alguna manera era lo que provocaban las drogas, que hacían el que uno perdiera la conciencia sobre las cosas, que nos dábamos cuenta de lo que estaba ocurriendo y de lo que queríamos hacer pero que por traer alguna sustancia o exceso de algo las cosas no nos resultaban como lo deseábamos, y que el ser adicto a algo (llámese comida, bebida, olor, etc.) rara ves nos va ha dejar algo bueno, por lo cual nunca nos olvidáramos de la frase: “nada con exceso todo con medida”.

**4ta. Sesión. TEMA: Medios de Comunicación.**

En esta sesión desde el inicio hubo un ambiente de confianza y participación, llegaron muy amigueros y parlanchines, cosa que nos agrado por que nos daba más confianza a nosotras, así que inmediatamente empezamos con lo planeado para esa sesión, lanzamos la pregunta central la cual era: ¿qué medios de comunicación conoces?, todos querían hablar así que dimos la

palabra a uno por uno, mencionaron al teléfono, al celular, la televisión, todas las redes sociales, las cartas, el lenguaje de los mudos, el periódico, los anuncios, las propagandas, etc. ya que habían comentado todos estos se les dijo que si creían que nuestro cuerpo era un medio de comunicación a lo que respondieron que si pero solo las manos, a lo que nosotras les hicimos notar que nuestro cuerpo habla por si solo, que desde la manera en que nos paramos, nos sentamos y caminamos esta expresando algo.

Después de esto pasamos las tarjetas que teníamos con los nombres de películas, canciones, frases y personajes, se hicieron los equipos (dos de cinco personas cada uno) y por turnos pasaba una persona de cada equipo para darles a entender con señas lo que decía la tarjeta, hubo muchas risas por los ademanes que se hacían, también desesperación por los que trataban de darse a entender, pero fue muy divertido tal grado que nos propusieron el pasar hacer por medio de la mímica tres oficios por equipo (oficios que entre ellos determinaron).

Por ultimo pasamos a las frases o dichos los cuales eran: “el respeto al derecho ajeno es la paz” y “la unión hace la fuerza”, a cada equipo le toco una de ellas, pero ninguno de los dos equipos pudo descifrar lo que se les trato de decir, terminaron con frases distintas, como por ejemplo la frase “la unión hace la fuerza” termino con: tu y yo nos queremos, y la de “el respeto al derecho ajeno es la paz” termino con: el más alto tiene la paz.

#### **5ta. Sesión. TEMA: La Diversidad de Género.**

En esta sesión se inició con el juego de “no tiene nada de malo”, al ponerles una imagen de un hombre o una mujer, se sintieron un poco incómodos, ya que el decir que es lo que les agradó de esa imagen fue muy penoso, pues admirar algo de una persona del mismo o diferente género, los llevó a pensar en otras cosas, por lo que su forma de expresión no fue buena.

Esto nos llevó al pasar al siguiente juego del “¿Quién soy?”, representando el papel que les tocó, nos costó trabajo que los chicos pudieran centrarse en su papel, por que no sabían como relacionarse con los demás, pero pasado poco tiempo los chicos pudieron desarrollar su creatividad en este juego, ya que se

apoyaban entre si, al igual que la confianza en si mismos y la convivencia fue aumentando.

Al término de la sesión se expuso el juego de “Juntos pero no iguales”, en este juego se pudo tener mas relación con sus compañeros, buena interacción entre ellos, ayuda para no dejarlo solo. Por lo que el propósito de nuestra sesión fue que el adolescentes comprenda que el admirar a alguien no quiere decir que seamos iguales o diferentes a los demás, sino que cada uno tiene sus preferencias y su punto de vista que el cual es muy respetable, a pesar de sus gustos, diferencias, valores.

**6ta. Sesión. TEMA: Los Videojuegos.**

En esta sesión vemos el tema de los videojuegos, el propósito de esta sesión es saber si los adolescentes se muestran más motivados a jugar este tipo de juegos, dentro de esta sesión el juego que realizamos es “el juego de la sugerencia anónima”, en cual es su opinión de ellos es importante ya que, anónima se pueden expresar mas libremente.

Iniciamos con una un juego de “mar adentro y mar afuera”, en este juego pudimos observar, si los adolescentes están despiertos a cambios bruscos que se les pueden presentar en su vida cotidiana y cual seria su reacción. La conducta de los adolescentes fue muy buena, ya que al ser la 6ta sesión y tener una buena relación entre los chicos, se mostraban muy atentos a lo que se les proporcionaba.

Al pasar al “juego de la sugerencia anónima”, en el que nos importaba saber cual es su toma de decisión del adolescente en relación a los videojuegos, al desarrollar este juego, observamos que si conservan su opinión en anonimato se les facilita expresarse libremente, al igual que dentro de los videojuegos su opinión de ellos son muy distintos y que esto lo lleva no poder expresarse.

En el cierre aplicamos un debate con el propósito de saber como se sintieron por el rol que les tocó, anónimo o los que dieron su identidad (nombre), y si se expresaron libremente cada uno.

Los obstáculos en este juego, es el tamaño del grupo a pesar que es un número de adolescentes considerable para este juego, creemos que no se expresaron libremente, ya que podían darse cuenta de cada opinión.

**7ta. Sesión. TEMA:** Sobrevivir en un Problema Cotidiano.

Se comenzó con el juego de “los números” en este juego, los chicos tuvieron más contacto e interacción entre ellos, para poder formar el número que el anfitrión les mencionaba, este juego se hizo con el propósito de observar si los adolescentes, pueden tener una relación amplia con cualquier persona, apesar que es de su misma edad, su personalidad de cada adolescente es muy diferente, y así podemos saber si el adolescente es capaz de poder tener una comunicación con cualquier tipo de persona (en edad, en costumbres, ideologías, etc.).

En el desarrollo empezamos con el juego de “sobrevivir” el propósito de este juego y en general de la sesión es utilizar la lógica para poder sobrevivir durante un momento determinado, esto lleva a desarrollar la creatividad para ciertos momentos en el que podemos resolver problemas cotidianos. Para ello solo destinamos cinco personajes, para poder subirse en una nave, y con ello sobrevivir. Dentro de la sesión su desarrollo de creatividad, en cuanto, a que personas deben subirse, cuál sería su importancia dentro de la nave y el por qué creen necesario que sobreviva, al final obtuvieron una decisión, y su exposición de su decisión.

En el cierre el coordinador expuso con una reflexión del papel que juega la creatividad y la toma de decisiones dentro de este juego, podemos reflexionar, que los chicos pueden tener ciertas preferencias dependiendo de las costumbres de cada adolescente, así también se puede desarrollar una reflexión de los chicos en que cada individuo tenga la profesión que tenga es útil para la sociedad, ya que pueden aportarle algo a los demás.

La problemática que se nos presentó desde un inicio fue el número de integrantes del taller ya que tuvimos que quitar algunos personajes. Y el tiempo fue muy corto para poder expresar su importancia de cada personaje ante el quipo.

**8va. Sesión. TEMA: Tomando Decisiones en el Embarazo.**

Al iniciar esta sesión, presentamos el juego de “las figuras geométricas”, en este juego cada adolescente buscó entre sus compañeros su figura geométrica que les correspondía y a completara la frase que correspondía. La relación que tuvo fue más cercana, a pesar de las sesiones pasadas la convivencia fue mutua, ya que interactuaron al a completar las frases. El propósito de este juego es la convivencia mutua para poder llevar el juego del “yo decido”.

Al pasar a “el juego del yo decido”, los adolescentes tendrán mas confianza en sus propias decisiones, sin que puedan cohibirse con sus compañeros de sus propias decisiones y así podrán respetar la decisión de los demás esto nos lleva a tener buena relación con la sociedad. En este juego como se presentan las cuatro opciones de decisión, los chicos tuvieron un poco de conflictos por el no saber que hacer ante las cuestiones expuestas de los coordinadores, ya que las opciones son pocas y muy específicas. En cuanto a su reflexión del por que de cada decisión, observamos que todos toman sus decisiones en cuanto a sus propios valores y a lo que su creatividad de cada quien, al mismo tiempo nos dimos cuenta que necesitan un reflexión en este tema y tener un pensamiento creativo para poder enfrentar y tomar decisiones en este argumento.

**9na. Sesión. TEMA: Relaciones con Personas Discapacitadas.**

En esta sesión se inició con el juego de “distintas caras” en ella se mostraron con distintas caras (tristes, felices, enfadados, preocupados, etc.), el propósito de este juego es saber como pueden interactuar entre si con distintos tipos de humor, y cual seria su relación al estar enojados y felices, así también cual era la causa del por que tuvieron esa cara y como podría cambiar. Así nos lleva a pasar al siguiente juego “ponte en el lugar del otro”.

El juego de “ponte en el lugar del otro”, nos llevó a que tuvieran una experiencia con una discapacidad, desarrollar su creatividad para poder relacionarse con los demás, y así realizar su propio producto, en este juego observamos su alto desarrollo de creatividad, tanto para relacionarse con los

demás teniendo su discapacidad, como, el producto que realizaron, en el grupo, los equipos realizaron, distintos productos por ejemplo: muñecos, escobas, cajas, botes, y una libreta, creemos que el desarrollo de su creatividad dentro de este juego es más alto, ya que fue la novena sesión, su convivencia con sus compañeros es mejor, su confianza a si mismo es buena, y por ello podría desarrollar su creatividad.

Al cierre de esta sesión fue una reflexión del coordinador con los adolescentes, para saber, como se sintieron, cual fue su discapacidad, y lo más importante como convivirían al estar con una persona con esas discapacidades.

Las únicas dificultades que se presentaron fue al inicio del juego, cuando los chicos no sabían que hacer si tuvieran esa discapacidad y fue un momento de confusiones por lo que se alargó el tiempo destinado.

**10ma. Sesión.            TEMA: Cierre del Taller (Evaluación Final).**

En esta última sesión fue un poco más de reflexión, sobre el tema del juego, la creatividad y la toma de decisiones, lo desarrollado durante el taller, por lo que se presentó el único juego de “el juego del collage colectivo”. En este momento los chicos formaron un collage colectivo con imágenes sobre el tema de lo que para ellos fue el taller, su opinión de creatividad y juego y como lo pueden relacionar con su vida cotidiana, al tomar una decisión. Observamos una amplia disposición de los chicos, a pesar del tiempo destinado, ya que fue 40 min. y todo el grupo tenía que aportar.

A pesar que fue muy incómodo sobre como plasmar dichas opiniones de cada integrante del grupo, “el collage colectivo” fue muy claro. El grupo expuso al coordinador de cada imagen expuesta.

En el cierre de este juego, la evaluación que realizamos fue, y como desde un principio se planteó, un cuadro comparativo de lo que se vio dentro del taller y como se puede ocupar dentro de nuestra vida cotidiana, así cuales serian los beneficios y que es lo que no se puede sacar provecho de éste.

## **CONCLUSIONES.**

En este proyecto desarrollado en esta tesis se pudo observar que nuestras expectativas dentro del tema de *desarrollo de la creatividad mediante el juego en el adolescente*, fueron cubiertas, ya que nuestra experiencia dentro del taller fue mejor de lo que esperábamos, además, los adolescentes se mostraron muy dispuestos a participar y realizar cualquier cosa para poder convivir, a pesar de algunos contratiempos el taller se pudo lograr. Es así, que nos atrevemos a decir que logramos nuestro objetivo, a tal punto que los adolescentes convocados a formar parte del taller nos pidieron más sesiones o por lo menos reunirnos una vez al mes, cosa que nos halagó mucho, ya que lo iniciamos muy temerosas y llenas de dudas, pero esto no lo hubiéramos logrado sin la ayuda de los juegos y temas trabajados, para fomentar en el adolescente la toma de decisiones por ellos solos, y más que decisiones, hicimos que reflexionaran, que convivieran y que vieran más allá de los problemas cotidianos.

Durante el desarrollo de nuestro proyecto hubo una serie de experiencias y satisfacciones de las cuales estamos muy agradecidas y emocionadas, ya que desde que decidimos emprender esta investigación surgió esa chispa de motivación y curiosidad por saber si nuestra hipótesis era cierta o no, el ver que hay más allá de lo que se ha dicho acerca de la creatividad, del juego y de la adolescencia, por que estos tres temas se han escuchado mencionar infinidad de veces en diferentes áreas y temáticas pero cada uno los interpreta o los utiliza a su conveniencia.

El consultar a una gran variedad de autores acerca de estos tres temas trabajados, nos abrió los panoramas a los que estábamos encasilladas, cada autor nos mostró su manera de percepción y de ver una cara diferente de la moneda, esto nos hacia seguirnos cuestionando e interesarnos más por nuestra investigación.

Al realizar el primer capítulo acerca de la adolescencia caímos en la conclusión de que la sociedad, la familia o los “adultos”, que muchas veces decimos y

creemos saber todo, deberíamos ocuparnos más y preocuparnos menos, porque la adolescencia es una parte de nuestra vida, al igual que la infancia, la juventud, la adultez y la vejez, que tienen sus altos y sus bajos, sus miedos e in explicaciones, así como sus gozos, anhelos y virtudes. Por eso mejor hay que disfrutarlas y vivirlas a plenitud cada etapa e instante de nuestra vida, dejándonos sentir y experimentar cada cambio o evolución, para poder plasmar lo que sentimos y observar las grandes cosas que somos capaces de realizar.

En el segundo capítulo de creatividad y juego, pensamos que la relación es muy cercana ya que se ponen capacidades y estrategias en función de cada una y que se retroalimentan mutuamente, porque en la creatividad se involucra a la innovación, al placer de crear, al echar a volar nuestra imaginación, el plasmar y el dar a conocer lo que pensamos, queremos y sentimos, elaboramos un producto de lo que somos; con el juego, creemos, que se ponen en práctica la mayoría de las funciones de nuestro ser, todas aquellas habilidades y destrezas que poseemos o que con el paso del tiempo se han ido desarrollando, gracias a nuestra formación adquirida desde nuestra infancia hasta nuestro días y que en todo momento nos acompaña y se va enriqueciendo.

Ya que muchas ocasiones nosotros como adultos vemos las cosas tan simples y sin gracia que una caja de cartón representa un objeto de desecho, y para un niño esa es un lugar donde resguardarse, con ella crea todo un mundo, lo que nos hace ver que si pusiéramos un poquito de imaginación a cada cosa que está a nuestro alrededor le encontraríamos un lado más útil y no como simples objetos. Es por ello que la creatividad y el juego están explícitos en todo momento, lugar y profesión, desde un vendedor de chicles hasta el mejor catedrático que puede haber.

En el tercer apartado, con lo ya leído e investigado, creemos que todo lo que pensamos, sentimos o imaginamos tiene un porque, trae consigo un contexto involucrando una infinidad de cosas, y así como nos dicen que todo lo que nos rodea es cultura, podemos decir que todo lo que nos rodea es creativo. Con esto la importancia de hacer saber y sentir a los adolescentes, que a pesar de

cualquier circunstancia ellos son capaces de afrontar situaciones y de lograr las cosas que se propongan, al igual que cada momento vivido es una experiencia de vida de la cual puede echar mano para la creación e innovación de objetos.

Al llegar al cuarto capítulo y al poner en práctica nuestro taller, determinamos que cuando uno trabaja con adolescentes se da cuenta de todo lo que conlleva el mundo de ellos, que a pesar de que uno los ve fuera de órbita e inconcientes en muchas ocasiones, es dentro de su inconciencia donde llevan a percibir aspectos que uno como adulto cree que no se dan cuenta o que no sienten, pero son personitas llenas de una madurez impercible para nuestros ojos, tal vez aparentándolo con inquietudes y deseos, angustias e incertidumbres, irresponsabilidades y apatía, etc., ya que las apariencias engañan pero están en todo ese proceso de percepción, asimilación, almacenaje y acción, tratando de resolver una infinidad de situaciones presentes a cada instante.

Cuando te involucras con ellos y llegas a formar parte de su medio, te das cuenta que son personas que les gusta estar informadas, el saber que es lo que acontece a su alrededor, y es entonces donde nos dejan bien claro que el saber no es conocer, por ejemplo, muchos de ellos saben de las drogas pero nunca han tenido un contacto con ellas. Y es en este punto donde interviene el papel del pedagogo, comprender, y acompañarlo en su formación dándole armas más ligeras para su vida futura y su vida cotidiana, y así poder hacer que el adolescente se enfrente a situaciones cotidianas usando su creatividad y el juego como un medio de poder ver las cosas en otro sentido.

Como bien se sabe el pedagogo puede intervenir en la formación del ser humano, dando le herramientas, instruyéndolo a su mejor elección de vida y que cada paso que de este empleando sus valores, costumbres, conocimientos, desarrollando sus capacidades para su beneficio de él y de la sociedad que le rodea.

Ahora bien dentro del tema *desarrollo de la creatividad mediante el juego en el adolescente*, la relación que existe en el ámbito pedagógico, es una forma

nueva o quizás más, en el que se puede integrar la creatividad dentro de la formación del sujeto y que a nuestro punto de vista requiere una forma más amplia para poder formar mentes, creativas, innovadoras e inteligentes para formar parte de una nueva generación abriendo posibilidades de calidad de vida dentro del ámbito profesional y personal. Así mismo podemos decir que la relación que existe dentro del juego es amplia, ya que es una forma para poder tener un aprendizaje significativo y con ello una forma de relacionarnos con los demás, fuera del ámbito educativo. Dentro del adolescente relacionamos el ámbito educativo, por la manera en la que a esta edad, está en un proceso de madurez que es necesario formarlo y dirigirlo a un futuro estable.

El tema de creatividad, juego y adolescencia es muy amplio ya que abrimos esas expectativas, a que se puedan desarrollar proyectos en donde se le pueda dar esa importancia al desarrollo de la creatividad y la relación del juego con el adolescente, ya que se encuentran en pocos trabajos y son pocos los autores que hablan sobre la relación del juego con la adolescencia. En cuanto a la creatividad para la toma de decisiones es muy poca, por lo que también es un tema que podría ser útil e interesante investigar, sobre todo si no se plasma la creatividad dentro de un ámbito cotidiano, para la resolución de problemas y para tomar decisiones futuras.

## BIBLIOGRAFIA.

\* AGUIRRE Baztán, Ángel, Psicología de la Adolescencia, Edit. Alfaomega, México, D.F. 1996, 339 pp.

\* ANDER-EGG, Ezequiel, El taller: una alternativa de renovación pedagógica, Edit. Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires 1999, 3ra Edición, 110 pp.

\* CALERO, Pérez, Mavilo, Educación jugando, Edit. Alfaomega, México, 2003. 238 pp.

\* CEMBRANOS, Fernando, citado por Francés, Sol Martín y Piñango, Charo y colaboradores en: Juegos de Sentido, algunas palabras sobre creatividad, Edit. Popular, Madrid, 1997, 301 pp.

\* COMESAÑA, Monsalve, José Carlos e Ideaspropias, Taller de Animación – Cómo Optimizar los Recursos del Aula para Fomentar el Aprendizaje, Edit. Ideaspropias, Vigo, 2005, 109 pp.

\* DAVIS, Gary A. y Scott Joseph A. Estrategias Para La Creatividad, Edit. Paidós, México, 1984. 354 pp.

\* DEBESSE, Maurice, La Adolescencia, Edit. Oikos – tau, s.a., Barcelona, 1977, 110 pp.

\* DE LA TORRE, Saturnino, Dialogando con la creatividad, Edit. Octaedro, Barcelona 2003, 297 pp.

\* DOULA, Nicolson y Harry Ayers, Psicología de la Adolescencia (guía práctica para el profesorado y la familia), Edit. Narcea, Madrid, 2002, 171 pp.

\* ESPINDOLA, José Luis Castro, Creatividad estrategias y técnicas, Edit. Alhambra Mexicana, México, 1996, 156 pp.

\* GRANDULFO, de Granato, Ma. Azucena, Taulamet de Rotelli Martha Raquel, Esther Lafont Batista, El juego en el proceso de aprendizaje capacitación y perfeccionamiento docente, Edit. Stella, Buenos Aires – Argentina, 2004, 246 pp.

\* GESELL, Arnold, características de el adolescente de 15 y 16 años, Edit. Paidós Ibérica, Argentina 1986, 136 pp.

\* GLENN Myers, Blair y R. Stewart Jones, Como es el Adolescente y como Educarlo, Edit. Paidós, Edición 4ª reimpresión 1981, Buenos Aires, 150 pp.

\* G.P.P.P (Grupo Para el Progreso de la Psiquiatría), Adolescencia Normal, Edit. Hormé S.A.E., Buenos Aires, 1968, 172 pp.

• GALVE, Manzano J. Luis la acción tutorial pp.105

- \* HORROCKS, John E., Psicología de la Adolescencia, Edit. Trillas, Edición 8ª reimpresión julio 2001, México, 464 pp.
- \* HURLOCK, Elizabeth b. psicología de la adolescencia, edit. Paidós, Barcelona, 1980, 572 pp.
- \* JODAR, Julián. Manual de pedagogía y psicología, Edit. Océano, Barcelona, 1998, 948 pp.
- \* KASUGA, Linda, Hermelinda Kasuga de Yamazaki, Carolina Gutiérrez de Muñoz, Jorge D Muñoz Hinojosa. Aprendizaje Acelerado: Estrategias para la potencialización del aprendizaje. 5ª Edición. Edit. Tomo, 1999, 243 pp.
- \* MACIÁ Antón, Diego, Un Adolescente en mi Vida (manual práctico para la educación de los hijos), Edit. Pirámide, Madrid, 2000, 214 pp.
- \* MACIAS – Valadez Tamayo, Guido, Ser Adolescente, Edit. Trillas, México, 2000, 211 pp.
- \* MUUSS, Rolf E., Teorías de la Adolescencia, Edit. Paidós, Edición 7ª reimpresión 1980, Buenos Aires, 225 pp.
- \* POWELL, Marvin, La Psicología de la Adolescencia, Edit. Fondo de Cultura Económica, Edición 3ª, España, 1975, 614 pp.
- \* RODRÍGUEZ, Estrada Mauro y Fernández Ortega Juan Antonio, Creatividad para resolver Problemas principios y técnicas, Edit. Pax - México, 2000, 180 pp.
- \* RODRIGUEZ, Estrada Mauro y Ketchum Martha, Creatividad en los Juegos y Juguetes, Edit. Pax - México, 1995, 207 pp.
- \* SAAVEDRA R., Manuel S., Como entender a los Adolescentes para Educarlos mejor (pedagogía dinámica), Edit. Pax México, México, 2004, 140 pp.
- \* SÁNCHEZ Vargas, Leticia, Una Lectura Pedagógica de la Adolescencia, Edit. Lucerna Diogenes, 2005, 166 pp.
- \* SEFCHOVICH, Galia y Waisburd Gilda. Hacia una pedagogía de la creatividad, Edit. Trillas, México, 1987. 131 pp.
- \* TORRE, Saturnino de la, Creatividad y Formación, Edit. Trillas, México, 1997. 217pp.
- \* VALADEZ, Tamayo Guido Macias, Ser adolescente, edit. Trillas, México D.F. 2000, 211 pp

## INTERNET:

- [www.binasss.sa.cr/adolescencia/creatividad.htm](http://www.binasss.sa.cr/adolescencia/creatividad.htm) - 13k (28 de septiembre del 2009)
- [www.juntadeandalucia.es](http://www.juntadeandalucia.es) (20 de octubre del 2009, 20:40 hrs)
- [es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org) (16 de noviembre del 2009, 19:20 hrs)
- [educación.idoneos.com](http://educación.idoneos.com) (13 de Enero del 2010, 16:10 hrs.)
- [www.bibliotecasvirtuales.com](http://www.bibliotecasvirtuales.com) (8 de febrero del 210, 13:50 hrs.)
- [www.upn.mx](http://www.upn.mx) (8 de febrero del 2010, 14:05hrs.)
- [www.google.com.mx](http://www.google.com.mx) (5 de Marzo del 2010, 15,30 hrs.)
- [www.altavista.com](http://www.altavista.com) (17 de marzo del 2010, 17:45 hrs:)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Taller> (lunes 22 de marzo del 2010, 23:07 hrs.)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Destreza>, ( lunes 10 de Mayo del 2010, 8:57)
- [ipedia. http://es.wikorg/wiki/Habilidad](http://es.wikorg/wiki/Habilidad), (lunes 10 de Mayo del 2010, 8:40)
- [es.wikipedia.org/wiki/juego](http://es.wikipedia.org/wiki/juego) (abril 2010)
- <http://www.molwick.com/es/inteligencias-multiples/145-creatividad.html> (abril 2010)
- <http://www.terra.com/salud/articulo/html/sal8023.htm> - visto el 25 de mayo del 2009.
- [www.unesco.org/education/pdf/DELORS\\_S.PDF](http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF)

## OTRAS FUENTES:

- Material fotocopiado de la unidad de conocimiento: Taller de diseño de estrategias del aprendizaje. ¿Cómo percibe el ser humano su entorno?, Págs.38 - 56.

- Material fotocopiado de la unidad de conocimiento: Seminario de filosofía y práctica educativa. DELORS, Jacques, La Educación encierra un tesoro. Págs. 1 – 14. (En Internet: [www.unesco.org/education/pdf/DELORS\\_S.PDF](http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF))

# ANEXOS

ENCUESTA SOBRE EL TEMA DE LOS VIDEOJUEGOS.

**Formulario 1:** Nombre: \_\_\_\_\_

Te gustan los videojuegos: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Que tipo de videojuegos has jugado: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Crees que los videojuegos es para todas las edades: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

A parte de los videojuegos, que tipo de juegos te agradan: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Jugarías cualquier tipo de juego dentro de los videojuegos: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Formulario 2:**

Te gustan los videojuegos: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Que tipo de videojuegos has jugado: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Crees que los videojuegos es para todas las edades: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

A parte de los videojuegos, que tipo de juegos te agradan: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Jugarías cualquier tipo de juego dentro de los videojuegos: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_