



UNIVERSIDAD FRANCO MEXICANA

Escuela de Psicología con Estudios Incorporados
a la U.N.A.M. 8610-25

1
207
887625

**LA INFLUENCIA DE LOS JUGUETES EDUCATIVOS EN LA
CREATIVIDAD DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR
(UN ESTUDIO EXPLORATORIO).**

TESIS:

Que para obtener el título de:

LICENCIADO EN PSICOLOGIA

PRESENTA:

ROSARID MARQUEZ AGUILAR

Naucalpan de Juárez, Estado de México.

1989

FALLA DE ORIGEN



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

INDICE

	Pág.
Introducción.....	1
CAP. I. Creatividad.....	6
CAP. 2. Segunda Infancia (3 a 5 años).....	19
CAP. 3. El juego.....	32
CAP. 4. Los juguetes.....	49
CAP. 5. Metodología.....	61
Experimento Piloto	
5.1. Planteamiento del problema.....	62
5.2. Planteamiento del objetivo y la hipótesis	
5.2.1. Objetivo General.....	63
5.2.2. Hipótesis.....	63
5.3. Justificación.....	63
5.4. Método.....	65
5.4.1. Sujetos.....	65
5.4.2. Aparatos o instrumentos.....	66
5.4.3. Variables.....	67
5.4.4. Definición de términos.....	67
5.4.5. Diseño.....	69
5.4.6. Procedimiento.....	71
5.4.7. Resultados.....	72

CONCLUSIONES..... 80

BIBLIOGRAFIA..... 88

INTRODUCCION

Un proceso importante, motor que permite el desarrollo del individuo, de su sociedad y que ayuda a fomentar la realización de algo nuevo y diferente a lo establecido es la creatividad.

Esta es algo que todo ser humano posee en mayor o menor grado y que puede perder si todas aquellas personas que lo rodean o intervienen en la educación de los pequeños no tratan de fomentarla.

La creatividad es un proceso que permite producir algo nuevo y diferente dando una gran satisfacción para aquel que lo realiza.

Una forma de detectar y desarrollar la creatividad es a través del juego, puesto que en los primeros años de vida del infante es la forma en que suele expresarse.

Conforme el bebé va creciendo, la forma en que expresa sus

juegos va cambiando. En los primeros meses sus juegos consisten en tomar un juguete y observarlo, posteriormente lo ve y lo tira hasta que llega a tener una gran importancia pues es su compañero. Sin embargo, no es sino a la edad de 3 a 5 años, cuando el juego adquiere más importancia, ya que es el medio que le permite al niño exteriorizar sus sentimientos o ideas, adquirir ciertas destrezas y tener nuevas experiencias. La influencia del juego se ve acentuada en mayor grado a la edad de 5 años puesto que pasa alrededor de ocho horas diarias jugando, siendo esta su principal ocupación, su forma de expresión y de desarrollo físico y psicológico.

El juego se vale, en muchas ocasiones, de una serie de instrumentos para realizarse como son los juguetes; siendo éstos una herramienta que le permite al niño expresar junto con el juego sus sentimientos, deseos y desarrollar sus potencialidades intelectuales, sociales y físicas. Por ello, las personas que tienen un papel importante en la educación de los niños como son los

padres, los maestros o los parientes, deben considerar a los juguetes como una herramienta que permitirá el desarrollo o el decremento de las capacidades físicas e intelectuales del niño.

Existen varios tipos de juguetes, entre ellos están los juguetes educativos que son aquellos que estimulan la imaginación del niño, el deseo de investigar, de experimentar y de crear y le permiten ejercitar su cuerpo. Y los juguetes tradicionales que son aquellos que le proporcionan entretenimiento al niño, así como que aprenda a realizar papeles que más tarde desempeñará.

El objetivo que se pretende al realizar esta investigación es comprobar si efectivamente los juguetes educativos pueden ser un medio apropiado para fomentar en el niño de pre-escolar (de 3 a 5 años) la creatividad la cual le permitirá que en el futuro sea un hombre creativo, eficiente en la resolución de problemas y en la toma de decisiones de su vida diaria, en beneficio propio y de la sociedad en que vive.

Para lograr el objetivo planteado anteriormente se abordarán los siguientes temas: la creatividad, la segunda infancia (3 a 5 años), el juego y el juguete.

Estos temas nos permitirán tener un panorama general de que es la creatividad, cómo se da, cómo puede desarrollarse de acuerdo con las habilidades que presenta el niño en esta edad, y cómo el juego y los juguetes pueden incrementarla.

Finalmente se hará un pequeño experimento piloto, el cual permitirá obtener algunos datos que ayudará a comprobar o rechazar dicho objetivo.

CAPITULO I

CREATIVIDAD

En la actualidad se ha visto que la creatividad es de gran importancia para el individuo y la sociedad: ya que esta aumenta el valor y la consistencia de la personalidad, favorece la autoestima, consolida el interés por la vida y la presencia en el mundo. Ha sido el motor del desarrollo de los individuos, las organizaciones y las sociedades (Davidoff, 1980).

Sin embargo, la creatividad ha sido poco estudiada ya que durante mucho tiempo se supuso que ésta era un tipo de inteligencia especial, era hereditaria y poco remunerada.

De aquí han surgido una serie de significados populares, pues se cree que la creatividad es hacer algo nuevo y diferente, pudiéndose medir por el producto, lo cual es erróneo puesto que no siempre se generan productos observables.

Desde el punto de vista psicológico, una definición adecuada sería la

que dió Drevdahl (citado por Hurlock en 1982) quien nos dice que la creatividad es la capacidad que tienen las personas para producir composiciones, generar productos o ideas de cualquier tipo que sean esencialmente nuevas o novedosas y que antes, no conociera el productor.

Taylor (citado por Sefchovich en 1985), define la creatividad como "un proceso intelectual cuyo resultado es la producción de ideas nuevas y valederas al mismo tiempo".

Neill (citado por Sefchovich en 1985), la define como "un compromiso y sostiene que es innata pero que no se le presta atención".

Como la creatividad es tan compleja y con frecuencia se interpreta mal, es importante recalcar los principales elementos que la caracterizan:

- Es un proceso, no un producto
- Es original y novedoso
- El proceso se dirige a un fin ya sea para beneficio personal o del grupo social
- Lleva a la producción de algo nuevo y diferente
- Es una forma de imaginación controlada que conduce a algún tipo de realización, ya sea en la pintura, la construcción con bloques o las fantasías y los sueños (Hurlock, 1982).

En la creatividad se dan ciertas etapas que permiten llegar a lo que se desea (Rodríguez, 1985 y Sue Jennings, 1979).

I. Cuestionamiento.

El primer paso consiste en interesarse por algo que provoque cierta inquietud intelectual, la curiosidad encausada o el interés cultivado.

Es importante que uno constantemente se cuestione sobre todo aquello que no estamos de acuerdo, lo cual nos llevará a investigar, a experimentar y a crear.

II. Acopio de datos.

Al surgir la inquietud debe salirse al campo de los hechos. Es la etapa de las observaciones, las lecturas, los experimentos.

III. Incubación.

Esa inquietud que ha surgido va a ser analizada desde diferentes ángulos, con el fin de ir madurando la idea, las formas deseadas o la solución del problema.

IV. Iluminación.

En esta etapa surge la idea, la forma deseada o la solución al problema.

V. Elaboración.

Una vez que la persona logró establecer que es lo que va a hacer, el siguiente paso sería plasmarlo en una nueva forma, idea o solución del problema.

VI. Comunicación.

Cuando se tiene el resultado de esa creatividad es necesario mostrárselas a los demás pues eso nos da satisfacción y nos permitirá reforzar nuestro trabajo para seguir creando.

Para que la creatividad se desarrolle es importante tomar en cuenta ciertas condiciones (Hurlock, 1982)

a) Tiempo.

Para ser creativo , los niños deben disponer de tiempo libre suficiente para jugar con ideas , conceptos y ponerlos a prueba en formas nuevas y originales.

b) Soledad.

Favorece la creatividad en los niños pues se alejan de las presiones que les impone el grupo social y de esta manera, pueden desarrollar sus ideas.

c) Animo.

Se debe animar a los niños para que sean creativos y se vean libres del ridículo y de las críticas que se acumulan con demasiada frecuencia sobre los pequeños con características creativas.

d) Materiales.

Se debe proporcionar materiales de juego, y, más tarde, de otras índoles, con el fin de estimular la experimentación y la exploración que son elementos esenciales para la creatividad.

e) Estimulación del ambiente.

Las personas que se encargan de los niños tanto en el hogar como en la escuela deben tratar de estimular la creatividad, proporcionando orientación para utilizar los materiales (de juego ,de construcción) que fomentan la creatividad.

f) Métodos de crianza.

La crianza democrática y tolerante de los niños en el hogar y en la escuela fomenta la creatividad , ya que anima a éstos a ser independientes y a confiar en sí mismos, lo cual constituye dos cualidades que contribuyen a la creatividad. En cambio, la crianza autoritaria la ahoga.

Desgraciadamente el desarrollo de la creatividad se ve obstaculizada por una serie de condiciones (Hurlock 1982).

a) La incapacidad de comprender , ya sea que la instrucción que se le da al niño no es clara o no se utiliza un vocabulario adecuado , o por que el problema se relaciona con objetos ficticios, hipótéticos o con acontecimientos supuestos que el niño no alcanza a comprender.

b) Olvido de los elementos del problema.

c) Falta de conocimientos.

d) Posesión de otras reglas.

e) El miedo al error.

f) Condiciones desfavorables en el hogar y en la escuela como el desaliento para la exploración, para las fantasías, clases muy numerosas, una disciplina estricta y autoritaria.

g) Las barreras psicológicas como los sentimientos de inseguridad

(falta de confianza, miedo a ser castigado, miedo a la autoridad), la necesidad de conformismo (necesidad por lo repetitivo, miedo a ser diferente o a no enbogar dentro de los patrones culturales y psicológicos de nuestro entorno) y la incapacidad de usar todos nuestros mecanismos de percepción, conscientes e inconscientes y el de evaluar en forma libre (resistencia a intentar cosas nuevas, falta de empuje, de motivación).

También es importante recalcar las características que forman la personalidad de un sujeto creativo, pues así se puede entender la manera como actúan. (Rodríguez, 1985).

1. Poseer ciertas habilidades cognoscitivas como:

- Fineza de percepción que es cuando el sujeto tiende a captar al mismo tiempo los detalles que componen las cosas y las situaciones globales, así como la relación que forman las partes con el todo.

- Curiosidad intelectual siempre tiende a investigar, a experimentar a cuestionar y nunca se queda encerrado en algo conocido.

- Capacidad crítica que es cuando el sujeto no sólo se interesa por la información sino también por la fuente de donde proviene ésta; es decir, no acepta las cosas como se presentan, sino que trata de distinguir entre lo que puede ser aceptado y no aceptado al mismo tiempo que da sus

razones o argumentos.

-Imaginación que es cuando el sujeto constantemente elabora y remoldea los materiales que ingresan a su mente por medio de los sentidos creando así algo nuevo o diferente como producto de su imaginación.

-Investigación es cuando el sujeto busca siempre algo nuevo y diferente.

2. Es ambicioso, orientado hacia el logro, agresivo y dominante, tiende a retirarse al papel de observador y la imagen que tiene de sí mismo abunda en rasgos como la inventiva, la determinación, el ingenio, la independencia, el individualismo y el entusiasmo.

Estas características que integran la personalidad del sujeto creativo se pueden detectar desde la infancia e ir las reforzando con ayuda del juego y con la manipulación de los juguetes, ya que el niño tiende a observarlos, a investigarlos, a manipularlos, a experimentar y a crear algo con ellos.

La creatividad se inhibe con frecuencia; por ello, es importante tratar de fomentarla y que mejor que desde la infancia que es cuando el niño empieza su desarrollo físico, psíquico y social, puesto que ésta da al

niño una satisfacción y un placer personal, enormes recompensas que tienen una gran influencia sobre su personalidad en desarrollo, además añade interés a sus juegos, que son actividades en torno a las que se centra su vida.

Probablemente uno de los caminos hacia la creatividad es el juego, ya que es uno de los medios de expresión que tiene el niño. Sin embargo, gradualmente esa creatividad se va difundiendo a otros campos como son los trabajos escolares, las actividades recreativas y las vocacionales. Y logra llegar a su culminación entre los 30 y 50 años de edad y después permanece en un mismo nivel o disminuye debido a la mala salud, las circunstancias familiares, las presiones económicas y la falta de tiempo (Hurlock, 1982).

Sin embargo, existen diferentes formas como el niño expresa su creatividad a diferentes edades, en seguida veremos algunas de ellas:

Una forma es el **animismo**, pues el niño tiende a atribuir conciencia a los objetos inanimados. Este pensamiento animista comienza a los dos años de edad y luego disminuye hasta que desaparece cuando el niño entra a la escuela.

Los juegos de dramatización donde el niño tiende a crear personajes o temas ya sea de la vida real o producto de su imaginación.

Juegos de construcción donde al principio el niño también copia de la vida real lo que ha visto, pero conforme va creciendo va creando construcciones utilizando situaciones y objetos de la vida diaria y las va modificando según su fantasía.

Creación de compañeros imaginarios que se asentúa mucho a la edad de 4 años, aquí el niño crea una persona, un animal o un objeto para que desempeñe el papel de compañero dado que algunos juegos requieren de compañeros para ser más agradables.

La ensoñación es un juego mental que podríamos llamar "fantasía", en donde los papeles que desempeña el niño en sus sueños son más fantásticos, heroicos y alejados de la vida real.

Las mentiras blancas el niño que las utiliza cree lo que expresa en ellas porque resultan tan vivas y realistas para él que da por hecho que es una realidad. Y los **relatos** que al principio son sólo reproducciones de cosas que el niño ya había escuchado antes, pero posteriormente él mismo las va modificando de acuerdo con su imaginación.

Como puede verse, la creatividad es importante para el niño y su

desarrollo posterior, aunque desgraciadamente la sociedad, la familia o la escuela se empeñan en dirigirnos hacia determinados moldes y modelos, quieren sujetos adaptados a las normas convencionales.

Como la sociedad moderna marcha hacia la automatización, quedando lo rutinario para las máquinas, el hombre tiene como tarea pensar y crear, pero aquel que no está educado para hacerlo se expone a quedar al margen de este proceso.

Por ello, es en la infancia cuando se debe comenzar a desarrollar la creatividad, siendo la escuela uno de los medios más viables para hacerlo.

Desgraciadamente nuestro sistema educativo no fomenta la creatividad sino que la sofoca considerándola en ocasiones como desobediencia, excentricismo o incluso estupidez.

Sin embargo, hay que tratar de que en la escuela se fomente esa creatividad pues puede ayudar en la realización de las potencialidades creadoras existentes, proporcionándoles oportunidades a la espontaneidad, a la iniciativa y a la expresión individualizada; concediéndole espacio en el currículo a tareas lo suficientemente estimulantes para los alumnos con dotes creadoras y recompensando las realizaciones creadoras. La escuela puede contribuir a realizar una expresión en aquellos sujetos que en

verdad tengan las potencialidades necesarias, y que mejor que mediante el juego que es un medio importante para fomentar la creatividad en el infante.

Finalmente se puede ver como el juego es un medio importante para desarrollar la creatividad así como los juguetes, los cuales permiten que el niño ejercite su cuerpo, estimule su imaginación, el deseo de investigar, de experimentar y de crear.

CAPITULO II

SEGUNDA INFANCIA (3 a 5 años)

Dado que el juego es una de las principales actividades que tiene el niño de preescolar para expresarse y aprender, sólo se verá qué sucede durante dicho período de 3 a 5 años de edad que lo favorece o lo obstaculiza.

A esta edad es cuando el niño ingresa al Jardín de Niños, lo cual le trae grandes beneficios, ya que está en la edad en que necesita expresarse, quiere aprender y saber todo, conocer a otros niños y jugar.

Además este período es muy importante en el desarrollo del niño, porque es cuando se va a enfrentar a un mundo completamente distinto al de su hogar, en donde tendrá que aprender a valerse por sí mismo poco a poco. Todo esto lleva al niño a socializarse y a desarrollarse intelectual y físicamente.

Para tener una visión completa del desarrollo infantil en este período es necesario describir cómo va evolucionando el niño física, psíquica y socialmente.

En cuanto al desarrollo físico se puede ver como antes del año el crecimiento del niño es rápido, pero después se vuelve lento y relativamente uniforme.

En el plano funcional, la maduración psicomotriz, la nerviosa y la cerebral se han acelerado notablemente, permitiéndole controlar sus esfínteres y coordinar sus movimientos. Paulatinamente se va fortaleciendo más su habilidad motora y el equilibrio hasta lograr un buen desarrollo en la actividad motriz gruesa, mostrando gran destreza en movimientos finos o de precisión y en deportes (Gesell, 1985).

Por ello vemos como el niño es capaz de subir y bajar escaleras, de saltar, de manejar triciclos o bicicletas con gran velocidad o destreza, columpiarse, treparse o realizar trabajos manuales como perforar, recortar, doblar, etc.

Como vemos, el niño ya tiene un mayor control sobre su actividad corporal, lo cual le permite establecer la organización espacial en función de su propio cuerpo (Anton, 1983).

El niño tiene más estructurada esa organización espacial aunque también la temporal y la de forma. Por ello, en cuanto a la relación espacial vemos que maneja: más arriba que, más abajo que, cerca, lejos, etc. y lo expresa en sus dibujos. Además coloca la pelota encima, abajo, enfrente y detrás de la silla. También utiliza adverbios de tiempo y conoce el presente, pasado y futuro. Comienza a distinguir las horas y poco a poco se interesa por conocer el calendario, los días de la semana y el reloj.

En esta edad, el lenguaje así como el pensamiento siguen una evolución que parte del monólogo con cierta fluidez verbal hasta que pasa a sostener diálogos que le permiten establecer relación con el medio ambiente. (Salvat Editores, 1980).

Así vemos que el niño ya logró desarrollar el habla dejando a un lado las formas provisionales de comunicación -llanto, gestos, balbuceo y expresiones emocionales- que había estado utilizando.

En un principio su habla es egocéntrica cuando habla de sí mismo, o socializada cuando lo hace sobre otras personas, sus actividades y sus intereses. Conforme crece el niño, el habla socializada substituye gradualmente a la egocéntrica.

El niño ya es capaz de hablar a base de frases y atribuir sentido humorístico a algunas palabras mientras que a otras les da un significado preciso. Utiliza palabras indicativas del pasado, presente y futuro. Aparece la palabra "mes" también conceptos como "el próximo verano", "el verano pasado", etc.

Como su vocabulario es más amplio puede expresar sus experiencias diarias e incluso comienza a intercalar en sus discursos expresiones que ha oído en casa como: "apostaré que", "la que se va armar", etc.

En cuanto al desarrollo cognoscitivo vemos que el niño tiende

al egocentrismo que lo incapacita para salirse de su propio punto de vista. Considera a su pensamiento y a su cuerpo como una sola cosa.

Por tanto, el niño tiene una visión limitada de las cosas, que lo llevan a creer que todos piensan como él; pretende que lo comprendan sin que tenga que esforzarse por esclarecer sus pensamientos y sentimientos.

El niño no piensa en todo, sino que se interesa en las partes; sin embargo, su pensamiento es centrado al igual que la percepción, debido a que presta atención a lo sobresaliente y hace caso omiso de lo demás. Es capaz de agrupar los objetos en clases y hacer uso de representaciones numéricas y, aún cuando al principio de esta etapa puede contar no tiene el concepto de número como sucede a los 6 años.

Su razonamiento es transductivo, ya que relaciona lo particular con lo particular, es decir, que dos acciones que ocurren paralelamente son relacionadas entre sí, aunque muchas veces no tengan un fin común. A esta edad el niño todavía no es

capaz de comprender las transformaciones que ocurren en una secuencia de hechos, para él sólo existen estados. (Phillips, 1977).

En el niño tiene lugar grandes cambios en los procesos de memoria ya que ahora le permite fijar con relativa facilidad cuentos, versos, nuevas formas o palabras o sonidos.

Esto favorece la imaginación que al recordar lo que la madre le dice poco a poco lo irá modificando hasta crear algo nuevo y diferente.

Además en este período del desarrollo es cuando el niño muestra más disponibilidad para aprender todo aquello que su ambiente le ofrece, pues su iniciativa le impulsa a buscar nuevas situaciones y actividades. Por ello, el niño investiga y pone a prueba sus poderes, actividad necesaria para realizar todos los actos mediante la planeación, la empresa y el ataque.

El niño en estos momentos entra en una gran dependencia con la madre, pues es ella quien más lo refuerza constantemente.

Se considera que esa dependencia del niño es activa, porque en un momento dado, él puede o no emitir la conducta que se espera de él.

Dentro de su dependencia, el niño ya se encuentra automotivado para complacer a los demás, encontrándose fuertes impulsos motivacionales por la competencia y es capaz de modificar su conducta para conseguir apoyo y atención especialmente tratándose de su madre. Así pues, se puede ver como el niño presenta la capacidad para autosatisfacer sus necesidades, pudiendo lograr un ajuste de su conducta de acuerdo a su conveniencia, aunque no deja de pedir ayuda y guía cuando la necesita.

En cuanto al desarrollo emocional, conforme el niño va creciendo va aprendiendo a controlar sus emociones. Por ello, los

estallidos emocionales son más breves que antes. Las emociones más comunes en este período preescolar son el temor, la timidez, la vergüenza, la preocupación, la ansiedad, la ira, los celos, la aflicción, la curiosidad, los afectos y el júbilo en sus diferentes grados de intensidad.

En cuanto al juego, actividad de gran importancia en esta época de la infancia por ser el medio más común a través del cual se expresa el niño, se puede ver como conforme el niño va creciendo necesita de juguetes más complicados que en años atrás.

Al principio juega con rompecabezas de piezas, cubos grandes, etc., después se le oye hablando solo o con compañeros imaginarios hasta que finalmente juega con más niños.

A través del juego, el niño aprende a conocerse así mismo, a los demás y al mundo de las cosas que lo rodean, la disposición de conocer algo nuevo, desplegar su iniciativa, de ser independiente y

de actuar de acuerdo a sus necesidades.

En cuanto a lo social, vemos como el medio va a incitar al niño a desarrollar una actividad y a alcanzar una finalidad. Por lo tanto, desde los 3 años hasta los 5 años de edad, el círculo social del niño se amplía notablemente, ya que es cuando ingresa a la escuela.

Los tres años es la edad social por excelencia, le gusta reunirse con sus amigos. Afirma su autonomía vistiéndose y aseándose solo aunque todavía no lo hace muy bien. Tiene una iniciativa muy grande, ya que para él el mundo que se le presenta esta lleno de cosas fascinantes y atractivas.

Conforme va creciendo el niño realiza un número considerablemente mayor de contactos sociales, lo cual se manifiesta también en el juego, el cual empieza a dejar de ser solitario, volviéndose consecuentemente más compartido.

Las actitudes y las opiniones de los demás empiezan a ser importantes para el niño.

El niño ya no precisa tanto de que el adulto lo incite a interactuar, porque su participación en el contexto social se vuelve más espontáneo.

Gran parte de su actividad, tanto personal como social, es juego, experimento, pasatiempo y recreación, mediante lo cual revela sus energías e intereses.

En resumen se puede ver que esta etapa de la infancia, de 3 a 5 años, se caracteriza por una serie de cambios importantes tanto físicos, psíquicos como sociales y es la base para el adecuado desarrollo y desenvolvimiento del niño que lo llevarán a ser un hombre de provecho.

En cuanto a su desarrollo físico vemos como el niño día con día va creciendo y fortaleciendo su cuerpo, permitiéndole que realice todas aquellas actividades que le gustan y le provocan placer.

En esta edad, el niño logra un gran avance en su desarrollo social. Antes sólo convivía con sus padres, sus hermanos o sus parientes más cercanos, pero ahora tiene necesidad de estar con otras personas, de jugar y platicar con niños de su edad.

El Jardín de Niños es un gran apoyo para que el niño logre una adecuada adaptación a su medio social.

Todo esto, le permitirá al pequeño aprender a relacionarse con otros, a compartir, a cooperar y a jugar con los demás.

Finalmente vemos como en su desarrollo psíquico existe un gran avance, pues ahora el niño logra investigar y experimentar sobre aquellas cosas que le interesan, lo cual se debe en gran parte al desarrollo intelectual que se da en esta etapa.

El niño tiene una mejor interacción con su medio, lo que le permite fomentar su aprendizaje.

Durante el período (3 a 5 años) se abre un mundo de actividad, de trabajo, de aprendizaje de relaciones sociales con

las personas y que mejor forma de realizarlo que a través del juego.

Gracias al juego, el niño podrá: experimentar con los roles que más tarde desempeñará, expresar sus sentimientos (ira, amor, ternura), desarrollar sus diferentes habilidades (física, psíquica y social) y lograr aprender.

Pero tanto el desarrollo adecuado de estas áreas como la presencia del juego son importantes en el desarrollo del infante pues ambas se complementan. Por ejemplo, si no se da un buen desarrollo motor, el niño no podrá manejar los diferentes instrumentos (juguetes) que auxilian al juego y que le permitirían aprender cosas, investigar, experimentar o crear.

En cuanto a la creatividad podemos decir que la aparición de características como la iniciativa la favorecen al llevar al niño a investigar y a poner a prueba sus poderes o como la imaginación que le permite crear amigos imaginarios, relatos o cuentos fantásticos.

CAPITULO III

EL JUEGO

Durante mucho tiempo se creyó que aunque el juego era divertido, era una pérdida de tiempo que se podría emplear en cosas más productivas. Como los niños pequeños (de 1 a 5 años) eran incapaces de hacer algo que fuera útil se les permitía que dedicaran su tiempo a los juegos. Sin embargo, al llegar a la edad escolar (6 años en adelante), se esperaba que los niños aprendieran a hacer cosas que los preparara para la vida; así las actividades de juego se mantenían para el final del día o las vacaciones (Hurlock, 1982).

Desde comienzos del siglo actual, se ha producido un cambio radical en las actitudes hacia los juegos, ya que se ha visto que éstos contribuyen al desarrollo de los niños.

Autores como Decroly, en 1937, aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de niños con problemas mentales y de interacción.

Veinte años más tarde, Freinet promovió el método de enseñanza basada en el entusiasmo, la iniciativa y el espíritu de creatividad que caracteriza la actividad lúdica (O. Decroly. 1983).

A partir de los años 50as. se fomentaron las investigaciones acerca de la relación entre jugar y aprender, puesto que el juego integra actividades de percepción, actividades sensoriomotoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

El juego es una forma de expresión con que cuenta el niño, ya que a través de éste puede manifestar sus sentimientos, sus ideas, sus deseos o sus frustraciones. Además permite que el niño conozca su propio cuerpo, desarrolle su personalidad y encuentre un lugar en la comunidad. Así mismo facilita el crecimiento y la salud del niño. (Hurlock, 1982).

De igual manera, el juego tiene un valor educativo, ya que el

niño adquiere conceptos sobre colores, formas, tamaños y texturas, así como ciertas habilidades, destrezas y experiencias que le servirán en su vida futura. (Winnicott, 1982).

Es también el terreno de experimentación de los niños, pues en él aprenden los papeles que la sociedad espera que asuman. Revela las relaciones humanas, entre edades, clases y sexos, así como la interrelación entre el sujeto y el medio ambiente.

Desde un punto de vista psicológico cumple con un fin terapéutico al proporcionar canales de descarga de tensiones; además en sí mismo el juego es una terapia (Axline, 1977). Finalmente, desde un punto de vista social, da oportunidad de satisfacer el deseo de contacto social. (Hurlock, 1982).

El juego además de contribuir en la buena realización de las adaptaciones personales y sociales de los niños, permite un buen desarrollo físico pues fortalece sus músculos y ejercita todas las

partes del cuerpo; actúa como escape de la energía en exceso evitando que al acumularse el niño se tense, se ponga angustiado o irritable; fomenta las comunicaciones; es una salida de las necesidades y los deseos; estimula la creatividad al permitirle crear algo nuevo y distinto; es una fuente de aprendizaje, ya que permite que el niño aprenda cosas que no puede hacer en su casa o en la escuela y también le enseña cual es su papel sexual; finalmente le permite desarrollar ciertos rasgos de personalidad, pues al estar en contacto con otros niños aprende a ser cooperador, generoso, sincero y a mostrarse agradable para otras personas.

El juego cambia durante la edad preescolar, primero empieza por la simple actividad en las que con cualquier objeto el niño juega sin importarle lo que está haciendo; después el permite tomar papeles de la vida real; posteriormente es tal la seriedad que da a sus juegos que se enoja con los demás niños porque no desempeñan bien su papel y finalmente su juego se vuelve más

social, más colaborador y al final de los años preescolares es más cooperador.

El juego durante la niñez tiene ciertas características, las cuales pueden variar hasta cierto punto de un niño a otro.

Este sigue un patrón predecible de desarrollo, así cuando son bebés prefieren las sonajas, los muñecos o algún otro objeto con el que puedan jugar; sin embargo, un niño más grande ya necesita de juguetes más especializados y apropiados para su sexo (carros, pelotas, soldados, muñecas, etc), para jugar. La cantidad de tiempo que pasa el niño jugando va disminuyendo conforme éste va creciendo. Además cada vez es más sociable su juego, pues necesita de otros para jugar.

Sobre el juego influyen ciertos factores:

1) La salud. Para que se dé el juego es necesario que el niño tenga salud pues de lo contrario el propio niño no tendrá deseos de jugar.

2) Desarrollo motor. Como los juegos, a todas las edades

incluyen una coordinación motora, es necesario que se dé este desarrollo para que el niño juegue.

3) Ambiente. Los niños de pocos recursos juegan menos que otros debido a su salud más deteriorada, ya que disponen de menos tiempo, equipo y espacio.

Autores como Piaget (citado por Wolfgang en 1983), Claparedo (citado por Fingerman en 1976) o Hurlock (1982), han elaborado una serie de etapas del juego. Sin embargo, a continuación podemos observar una clasificación que en forma general engloba la evolución que sigue el juego:

1. Etapa de exploración.

Cerca de los tres meses de edad, los juegos de los bebés consisten primordialmente en mirar a las personas y los objetos y hacer intentos para agarrar las estructuras que se les presentan. A partir de entonces, sus manos y brazos tienen suficiente control voluntario para permitirles aferrar, sostener y examinar los

objetos pequeños. Después de que pueden arrastrarse, gatear o caminar, examinan todo lo que se encuentra a su alcance.

2. Etapa de los juguetes.

El niño comienza a manejar juguetes al año y llega al punto culminante entre los 5 y los 6 años, por lo que es esta edad donde más importancia tiene el juego. Entre los 2 y los 3 años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales: que pueden actuar, hablar o sentir. A medida que los niños van desarrollándose intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos inanimados cualidades de la vida y esto hace que se reduzca su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es la necesidad de compañía, pues es el momento en que el niño entra a la escuela y comienza a convivir con otros niños de su edad.

En esta etapa, el niño debe gozar de completa libertad para que realice su juego. Si hay alguna dificultad o no existe interés en lo que hace, se puede intervenir para dar sugerencias o

participar en el juego.

3. Etapa de los juegos.

En esta etapa los niños actúan en un ambiente social más amplio en donde los padres no les vigilan constantemente y se prolonga hasta los once o doce años.

Vemos que cuando los niños entran a la escuela su repertorio de juegos aumenta. Al principio, siguen utilizando juguetes, sobre todo, cuando están solos y además se interesan en juegos, deportes, aficiones y otras formas más maduras de juegos.

4. Etapa de las fantasías.

A medida que el niño se acerca a la pubertad, comienza a perder interés por las actividades de juegos que le agradaban anteriormente y dedica gran parte de su tiempo ocioso a soñar despierto.

Como en esta etapa el niño participa como miembro de una sociedad que no se limita al juego sino que incluye al trabajo y al

estudio, éste va adquiriendo formas definidas y gradualmente se convertirá en deporte.

En esta etapa el juego no lo dirigen los padres, sino que depende de la escuela o la organización deportiva a la que pertenece el joven.

El niño juega, pero no existe una clara razón que nos explique el por qué del juego de éste.

Esto ha dado lugar a las diferentes teorías del juego, las cuales tratan de explicar el por qué del juego, para lo cual los distintos autores se han basado en una serie de observaciones, hipótesis, fundamentos, etc., hasta lograr según cada uno tener una explicación.

Algunas de esas teorías son: (Fingerman, 1976)

Teoría Catártica de Carr.

El juego responde a una necesidad de descarga, de la canalización de la problemática que vive la personalidad del niño.

Al juego se le atribuye un valor terapéutico.

Teoría de la energía superflua de Spencer.

Sostiene que los niños juegan debido a que su energía no se dirige a una actividad organizada y por ello debe tener una forma de canalizarla. Esta teoría le atribuye al juego un valor físico, ya que el juego activo es esencial para que el niño desarrolle sus músculos y ejercite todas las partes del cuerpo. Sirve para descargar la energía que si se retuviera pondría al niño tenso, nervioso o irritable.

Teoría del ejercicio preparatorio de Gross.

El niño juega para prepararse a la vida adulta, a eso se debe que los diversos juegos de la infancia sean situaciones adultas, tratadas con la ingenuidad infantil. Esta teoría le atribuye un valor educativo al juego, ya que por medio de él, el niño se familiariza con situaciones que experimentará en el futuro.

Teoría del ejercicio complementario de Lange.

Las actividades del niño, del adulto y de todo ser vivo reclaman un ejercicio integral; como no lo reciben por parte de ocupaciones, tienen que buscar su complemento en el juego precisamente.

Teoría delseudo satisfacción de poder (Addler).

Afirma que el niño se siente insignificante en la vida, que quiere manifestar su poder, que no se le toma en cuenta y que eso lo conduce al juego, donde es tomado un soberano y donde su fantasía y su actividad no tienen obstáculos.

Teoría de Piaget.

Para él el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño. A cada estadio del desarrollo corresponde un tipo de juego y, aunque la categoría de juego pueda aparecer a diferentes edades según la sociedad de que se trate, Piaget afirma que el orden de aparición será siempre el mismo.

Los estadios que distinguió Piaget en el juego son:

Primer estadio: de adaptaciones reflejas.

El niño nace con una serie de reflejos, por ello ante cualquier estímulo intenso él da una respuesta. Por ejemplo, cuando se enciende una luz el bebé se orienta hacia el sitio donde ocurrió el evento o si se pone en sus manos un objeto lo coge.

Segundo estadio: durante los primeros meses para el bebé todo es juego: hay una gratuidad de actos, es decir, el niño mira por mirar, manipula por manipular, sin ningún fin. Cualquier actividad se convierte en juego.

Tercer estadio: la diferenciación entre el juego y la asimilación es mayor. Los objetos son manipulados con una creciente intencionalidad, se agrega al simple "placer funcional" el "placer de ser causante".

Cuarto estadio: aplicación de esquemas conocidos a

situaciones nuevas. Se ejecuta por pura asimilación, por el placer de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar una meta determinada. Comienza la ritualización de los esquemas que son imitados o "jugados", por ejemplo, el niño hace como si durmiera. Esta ritualización prepara para la formación de juegos simbólicos.

Quinto estadio: se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual. Hay ritualización lúdica de los esquemas. Comienza a realizar gestos habituales y hacer un juego de combinaciones motoras. Por ejemplo, toma su cabeza con la mano derecha y al caer la mano golpea, a partir de ese momento comienza a repetir la acción.

Sexto estadio: el símbolo lúdico se desprende del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos. Este progreso se realiza por el paso de la inteligencia empírica a la combinación mental y de la imitación de lo visible a la imitación interna o diferida.

A partir de este estadio, el niño utiliza los esquemas

usuales, pero en lugar de actuarlos en presencia de objetos a los cuales habitualmente se aplican, los asimila a objetos nuevos. Esos objetos son utilizados con el único fin de permitir al sujeto la imitación o la evocación de los esquemas que ya están en juego.

En el período preoperacional (2-7 años) en cuanto al juego, el niño ya tiene conciencia y ahora no hace las cosas porque a él mismo no le gustan. Puede construir, jugar y utilizar herramientas. Es la edad salvaje, pues es la edad de los cortes y raspones, de las ropas destrozadas y brazos o puños quebrados.

En el juego se enfatiza el cómo y el por qué.

En este período surge lo que se llama juego simbólico que es la actividad que realiza el niño cuando representa un objeto, una persona o una situación mediante símbolos o simulacros. Así vemos como va creando los amigos imaginarios, las mentiras blancas o los relatos.

Si se recopilan los puntos más importantes de las diferentes

teorías señaladas, podemos tener una definición más exacta de lo que es el juego. Es la actividad que sirve como canal de descarga de las tensiones, permite desarrollar los músculos del niño y ejercitar todas las partes de su cuerpo, desarrollar sus habilidades intelectuales y además permite que éste se familiarice con situaciones que experimentará en el futuro.

Como se puede ver, el juego es un instrumento que le permite al niño, no solo desarrollarse física sino también psíquica y socialmente.

Sin embargo, el juego adquiere mayor importancia a la edad de 4 a 6 años, ya que es cuando el niño se expresa más a través de éste que por medio de palabras, aunque no deja de tener bastante influencia en los niños de más edad.

Por ello, toda la actividad que realiza el niño en el Jardín de Niños se manifiesta como un juego. Sin embargo, en la edad escolar cuando el trabajo se vuelve una responsabilidad más

grande y sabe que tiene que cumplir, a veces sufre conflictos porque desea dejar el trabajo para poder dedicarse al juego y es ahí donde es muy importante saber dirigir el juego infantil, ya que le brinda al niño alegría, emoción de crear, de triunfar, de competir, de placer y además la satisfacción de realizar un buen trabajo.

CAPITULO IV

LOS JUGUETES.

Se ha mencionado anteriormente cómo a través del juego los niños desarrollan su cuerpo, su mente, su imaginación y su creatividad. Aprenden a conocerse a sí mismos y al mundo que los rodea, así como a relacionarse con los demás. Desahogan una buena parte de la energía y de su agresividad y aprenden a resolver una buena parte de sus miedos, temores y conflictos que se dan durante su vida diaria (Nágera, 1986).

Sin embargo, gran parte de ese juego se lleva a cabo por medio de los juguetes que son instrumentos auxiliares que guían la actividad lúdica, de allí que sea importante ver que es un juguete y como influye en el desarrollo del niño.

Los juguetes han existido desde hace miles de años sólo que se han ido modificando en función de época, de la tecnología, del contexto social, de la política y de la economía entre otros.

Por ello, algunos juguetes han ido desapareciendo dando

cabida a otros mucho más sofisticados y complicados.

El juguete como ya se mencionó no es de aparición reciente, en la prehistoria, la arqueología ha rescatado una gran cantidad de objetos que pueden ser considerados como juguetes.

En algunos países como Egipto, Persia, India, China, Grecia y Roma se pueden apreciar vestigios de juguetes como trastecitos, instrumentos de labranza y jardinería, figurillas de animales, cestos, tamborcillos, flautas, catapultas, espadas, muñecas y otros, todos ellos hechos con los materiales de que se disponían en su época (barro, arcilla, telas ornamentadas con chaquiras, varillas de madera).

En el medievo europeo se produjeron juguetes con características del momento socio-político imperante: pequeños castillos, figuras con armadura, ballestas, arcos y algunas otras máquinas de guerra de esa época.

En los años 30's el adulto consideraba al niño como un

pequeño ser inferior que aún no alcanzaba la edad de la razón; por lo cual, su juicio todavía no estaba formado y era presa fácil de la imaginación y de la desmesura. Pero a la vez hacía del pequeño un ser primitivo un pre-adulto que poseía ante sí un inmenso porvenir. Ellos utilizaban los juguetes para permitir que el niño adquiriera los sentimientos y la moralidad. Por tanto, el juguete debía revelar en él "la persona moral", estimular sus progresos en el camino del bien y sentido estético (Jaulin, 1981).

En los años 50's, con los nuevos sistemas políticos, sociales y el avance en la Psicología, la imagen del niño varió, ya no era el pequeño ser del que se quería exaltar la grandeza y que permanecía no obstante fuera de la vida real, sino que se convirtió en el centro del mundo y de las preocupaciones. Se pensaba que el juguete le daba la oportunidad de tener un juego ameno y todo entrenamiento influía en la conciencia y en el subconsciente del niño, lo que le permitía asimilar una parte del programa escolar o de la educación familiar. Cada juguete ejercía una actividad dinámica sobre un instinto o una tendencia intelectual. Es por eso

que los juguetes debían ser elegidos con cuidado para el desarrollo intelectual y moral del niño y, sobre todo, que lo remitiera a la realidad.

Así vemos como hasta el siglo XIX, todos los juguetes habían sido hechos a mano, ya sea por alguien de la familia o por el mismo niño. Sin embargo, al llegar la edad de las máquinas y las fábricas a gran escala, surgió el juguete fabricado en serie cuyo propósito no era que se disfrutara, sino el éxito comercial.

A grandes rasgos se puede ver que la historia del juguete se divide en tres períodos: (Sarazonas, 1985)

1) Producción del juguete a nivel casero bajo intereses y medios propios.- Cada niño, desde que era capaz, hacía sus propios juguetes o sus parientes.

2) Producción artesanal.- El juguete era producido por los artesanos

3) Producción industrial.- El juguete proviene de la producción de las fábricas que producen en serie cientos de

juguetes que son cada día más sofisticados y automatizados.

Como puede verse, el juguete más antiguo que se conoce familiarizaba al niño con el uso de los objetos manejados por los adultos y desarrollaba en él sentimientos afectivos.

Además servían para establecer un nexo entre su desarrollo mental y la realidad cotidiana.

Actualmente el juguete se halla plenamente industrializado, mostrando preferencia por el modelismo (aviones, trenes), avances de la técnica (Objetos espaciales), ciencia ficción y bélicos con claro predominio de los juguetes automatizados, (como las muñecas que hablan o caminan, los carros eléctricos, etc.).

El juguete es un instrumento que ha sido creado por el adulto pensando que los niños son hombres pequeñitos a los que hay que dotar de objetos de un tamaño adecuado para que imiten lo que hacen ellos.

Como se ve, el juguete está socializado y constituido por los mitos o las técnicas de la vida moderna adulta.

Sin embargo cabe destacar que el interés del adulto por el juguete en épocas más recientes no sólo se debe a la facilidad que proporcionan éstos para imitar al adulto, para expresar sus emociones o sus ideas sino también por la ayuda terapéutica que puede prestar en niños con problemas o minusválidos.

Sin embargo, cabe mencionar que el juguete es un instrumento importantísimo para el desarrollo del niño pequeño pues (Newson, 1982)

- Es indispensable para el crecimiento físico, emocional, intelectual y social del niño.
- Permite encontrar un estado de equilibrio y de seguridad.
- Es un medio de expresión y de comunicación para el niño.
- Permite improvisar un lenguaje.
- Le ayuda a liberarse de sus angustias y temores.

- Le permite crear, investigar y experimentar.
- Le permite ir practicando los diferentes papeles que más tarde desempeñará.
- Le permite desarrollar un sentimiento de propiedad.

Existen ciertos requisitos para que un juguete sea adecuado para el niño: (Hegeler,1980)

- 1) Que sea resistente pues éste recibe un tratamiento mucho más rudo.
- 2) Seguro contra accidentes (ni puntas agudas, ni filos).
- 3) Si es pintado debe tener una pintura resistente y no tóxica.
- 4) Debe permitir una libre manipulación por parte del niño.
- 5) Apropriados al desarrollo evolutivo del niño.

En la literatura no existe una clasificación detallada de los juguetes; por tanto, se propone la siguiente para efectos de orden en este trabajo:

- 1) Juguetes tradicionales.
- 2) Juguetes educativos.
- 3) Juguetes bélicos.
- 4) Juguetes competitivos.

Esta clasificación la hemos hecho en base a la finalidad para lo que fueron creados los diferentes juguetes que existen, ya que algunos permiten desarrollar la afectividad o la agresividad en el niño, practicar los roles que más tarde desempeñarán o fomentar su interés por experimentar, investigar, crear o aprender.

1) Juguetes tradicionales.-

Son aquellos instrumentos que fueron creados con el fin de divertir y entretener al niño, así como para que realice patrones de conducta que más tarde desempeñará y desarrollar la afectividad en el niño.

Algunos ejemplos: muñecas, cochecitos, juegos de té, pelotas, soldados, etc.

2) Juguetes educativos.-

Son instrumentos que fueron creados con la finalidad de fomentar en el niño un afán por investigar, experimentar, comprender, aprender, imaginar, crear y ejercitar su cuerpo.

Algunos ejemplos: juegos de lectura de cálculo, figuras, pasta para modelar, pintura, máscara, teléfonos, marionetas, juguetes de construcción, dados, etc.

3) Juguetes bélicos.-

Son instrumentos que condicionan al niño a la guerra, pero operan también como una forma de liberar su agresividad natural.

Algunos ejemplos: armas, robots.

4) Juguetes competitivos.-

Fomentan el deseo de superación y el adquirir tolerancia a la frustración, aunque a veces fomenta la agresión.

Algunos ejemplos: juegos con reglas, juegos de mesa.

No todos los juguetes son adecuados para todas las edades y situaciones ya que los niños atraviesan por diferentes etapas que van marcando sus habilidades y por tanto sus preferencias. Por ello hay que elegirlos cuidadosamente, pues de lo contrario no podrían interesarle al niño o no serle útiles.

De acuerdo a la edad, y a las habilidades que han desarrollado los niños hasta ese momento, los juguetes que utilizan son:

Juguetes para niños de 3 a 4 años.

Como comienzan a jugar con niños de su misma edad, les gusta observar el trabajo del adulto y quiere ayudarlo, prefieren: las casas de muñecas, juego de carpintería, de construcción, trajes de disfráz, rompecabezas de pocas piezas, libros de cuentos para iluminar, triciclos, coches de pedales, tijeras sin punta para recortar, aviones, camiones.

Juguetes para niños de 4 a 5 años.

Surgen compañeros imaginarios del niño, les gustan las mascotas, son autosuficientes en tareas sencillas como comer, vestirse, en actividades como correr, saltar.

Por ello, les gusta; el material para modelar, la plastilina, los cuadernos para iluminar, pizarrón, coches de fricción y de pedales, ladrillos de construcción, columpio, resbaladilla, cartulinas para pegar, muñecas, juguetes de acción mecánica, pelota.

En resumen se puede decir que el juguete es para jugar no para ver jugar.

Desgraciadamente la publicidad que emanan los diferentes medios de comunicación provocan que el niño elija aquellos juguetes que ve por la televisión.

En cambio, cuando el niño no está influido por la televisión, que es muy raro, prefiere juguetes que puede usar fácilmente (pelota), que puede darles vida (títeres), que lo acercan a la vida diaria (muñecas), que le permiten ejercitar las partes de su cuerpo (cuerda), que construye él mismo o que puede construir cosas.

Es importante mencionar que los juguetes son auxiliares y no indispensables para que se lleve a cabo el juego. Sólo que los niños buscan puntos de referencia sólidos y tangibles que les permitan ampliar su radio de acción (Newson, 1982). Además cualquier objeto puede ser útil para el juego sólo que dada las características de los juguetes favorecen más su utilización ya que permiten estudiar las formas, las relaciones matemáticas, la diferenciación de colores, la reproducción de objetos, etc.

Como el juguete ocupa una porción pequeña de la atención del niño, le deja libre el resto de su conciencia, estando a disposición de su pensamiento creativo e imaginativo.

Por ello, es importante tratar de dar a los niños aquellos juguetes que más ayudan a su desarrollo integral (físico, psíquico y social).

CAPITULO V

METODOLOGIA

EXPERIMENTO PILOTO.

5.1. Planteamiento del problema.

En la actualidad no se fomenta mucho la creatividad en el pequeño; por lo cual no es capaz de desarrollar su inventiva. Esto se debe al poco énfasis que hace la educación por incrementar la creatividad y por la influencia industrial y mecanizada que ha tenido la sociedad.

Se cuenta con una serie de instrumentos como son los juguetes educativos que permiten el desarrollo intelectual del niño.

Sin embargo, cabría preguntar:

¿De los juguetes educativos y los juguetes tradicionales, cuáles favorece más la creatividad del niño en edad preescolar?

5.2. Planteamiento del objetivo y la hipótesis.

5.2.1. Objetivo General.

Explorar la influencia que tienen los juguetes educativos en la creatividad del niño en edad preescolar mediante la manipulación de los mismos.

5.2.2. Hipótesis.

El juguete educativo favorece la creatividad en el niño de edad preescolar más de lo que la favorece el juguete tradicional.

El juguete educativo no favorece la creatividad en el niño de edad preescolar más de lo que favorece el juguete tradicional.

5.3. Justificación.

En la actualidad, el niño se encuentra muy limitado al existir miles de instrumentos u objetos que de alguna manera le facilitan su tarea.

Esto ha ido llevando a la niñez a ser instrumentos de esa

industrialización que día a día envuelve a nuestra sociedad y los transforma en gente enajenada, incapaz de hacer esfuerzo para conseguir o realizar algo.

Por tanto, es importante que aquellas personas que rodean al niño utilicen algún tipo de instrumento que le ayude a desarrollar sus habilidades físicas, intelectuales y sociales.

Como el juego es importante en el desarrollo del niño en preescolar, pues es su principal medio de expresión y aprendizaje. Este cuenta con instrumentos auxiliares (juguetes) que le permiten llevar a cabo la actividad lúdica.

Existen diferentes tipos de juguetes pero para la investigación presente se eligieron los juguetes educativos como los dados, los de construcción o miniaturas, ya que permiten al niño dar substancia y forma a sus ideas imaginativas y a su pensamiento creativo, construir desde estructuras convencionales y aisladas (casas, edificios, etc.) hasta estructuras inventadas y experimentar con ideas tanto intelectuales como emocionales a un nivel seguro y protegido.

Por ello, es importante investigar si realmente este tipo de juguetes cumplen con la finalidad de ayudar al aprendizaje y expresión de las habilidades del niño.

Los juguetes tienen gran relevancia educativa, ya que permiten al niño aprender letras, números o conceptos, y le permiten desarrollar sus habilidades intelectuales con lo cual pueden evitarse muchos problemas de aprendizaje.

5.4. Método.

5.4.1. Sujetos.

Se utilizaron para el experimento piloto 16 niños de 3 a 4 años de edad de ambos sexos.

En cada uno de los grupos (control y experimental) se utilizaron el mismo número de niños (4) que de niñas (4).

El grupo se eligió de una escuela particular de la zona de

Satélite por tener varias características importantes para el experimento (edades similares, cantidad igual de niñas y niños), y por ser el nivel económico con posibilidad de obtener este tipo de juguetes.

Los niños cursan el 3er. grado de kinder siendo bilingüe.

5.4.2. Aparatos o instrumentos.

Los juguetes educativos que se eligieron para el experimento piloto son:

a) Dados de colores. Se compone de 30 piezas ensambladas de diferentes colores: verde, amarillo, rojo y azul, que permiten construir diferentes figuras y aprender las letras y los colores.

b) Animales y figuras. Se compone de 36 piezas de diferentes tamaños y colores. Permiten discriminar los colores, los tamaños y las personas.

c) Arquitectón. Se compone de 76 piezas de diferentes colores, tamaños y formas. Permite la discriminación de los tamaños, las formas y los colores, así como estimula el

pensamiento creativo y la imaginación.

Los juguetes tradicionales que se eligieron son:

a) Juego de té. Consta de platos, tazas, vasos y jarra.

Permite imitar las tareas de los adultos.

b) La familia. Consta de 4 miembros: el padre, la madre y dos bebés. Permite la comunicación, compartir la función de compañeros y amigos o tomar diferentes roles.

c) Los carros. Consta de 6 carritos de plástico de diferentes colores. Permite tomar diferentes roles.

5.4.3. Variables.

-Variables Independientes.

Juguetes educativos y juguetes tradicionales.

-Variable Dependiente.

Nivel de creatividad en el niño de edad preescolar.

5.4.4. Definición de términos.

-Creatividad.

Proceso mediante el cual el ser humano puede realizar algo nuevo y diferente por medio de la utilización de material variado.

-Nivel de creatividad.

Habilidades que posee el sujeto como imaginación, curiosidad, percepción.

-Juguetes educativos.

Instrumentos u objetos que permiten investigar, experimentar, aprender y crear.

-Juguetes tradicionales.

Objetos que permiten realizar patrones de conducta establecidos de antemano.

-Categorías:

a) Fineza de Percepción (FP) es la captación tanto de los detalles que componen las cosas como de la situación global.

b) Curiosidad intelectual (CI) es la tendencia a investigar a experimentar o a cuestionar.

c) Imaginación (Im) es la reelaboración de los materiales que

entran a la mente creando algo nuevo y diferente.

d) Investigación (In) es la búsqueda de lo nuevo.

5.4.5. Diseño.

El tipo de experimento que se eligió fue un experimento piloto, pues el propósito de esta pequeña investigación era explorar un poco si era correcta o no la idea de que los juguetes educativos favorecen bastante más la creatividad que cualquier otro. Y como se sabe este tipo de experimento brinda varias ventajas: permite explorar si la Hipótesis es correcta o no, nos reduce la cantidad de tiempo y esfuerzo, se usan un número reducido de sujetos, permite perfeccionar la técnica experimental, nos da elementos necesarios para llevar a cabo una investigación definitiva teniendo de antemano las fallas o aciertos con las que nos podemos topar. (Sidman, 1978)

Para el experimento piloto se eligieron dos grupos (control y experimental), a los cuales se les aplicaron las siguientes tres fases:

- Fase de habituación.
- Fase de tratamiento.
- Fase de preguntas.

En la fase de habituación, se le pidió al niño que dibujara lo que deseara, proporcionándole una hoja y crayolas.

En la fase de tratamiento, se le presentaron los diferentes tipos de juguetes (educativos y tradicionales) a los grupos para que los sujetos investigaran, experimentaran, crearan y jugaran.

En la fase de preguntas, se les preguntó a cada sujeto los colores, las formas, los tamaños, así como para que se utilizan dichos juguetes.

Durante estas fases se llevó a cabo el registro de la conducta de los sujetos por medio de dos observadores, a quienes previamente se les indicó que tipo de registro realizaran y como hacerlo.

5.4.6. Procedimiento.

Los sujetos se eligieron de acuerdo con sus edades (3 a 4 años)

Una vez elegidos los sujetos para cada grupo, se procedió a aplicar el experimento, el cual se llevó a cabo en una sesión en forma individual de aproximadamente 45 minutos. Durante cada sesión se registró todo lo realizado por los sujetos por medio de dos observadores, quienes utilizaron el registro anecdótico, el cual permitió obtener las diferentes categorías (FP, CI,IM,IN) que presentaron cada niño.

En la fase de habituación se les dió la siguiente instrucción: "Sobre el escritorio tienes una hoja blanca y unas crayolas, quiero que dibujes lo que tú desees, lo más bonito posible".

Esto se hizo con el fin de establecer una relación de confianza entre el sujeto y el experimentador.

En la fase de tratamiento se les dijo lo siguiente:

"Sobre el escritorio se encuentran una serie de juguetes que tú puedes utilizar para que hagas lo que desees con ellos".

En el caso del grupo control se les presentaron a cada sujeto los juguetes tradicionales (juego de té, familia y carritos). Y en el caso del grupo experimental se les presentaron los juguetes educativos (arquitectón, dados y animales y figuras).

Mientras los sujetos realizaban su trabajo, ambos observadores procedieron a realizar las anotaciones pertinentes sobre el desempeño de dichos sujetos.

Finalmente en la fase de preguntas se procedió a interrogar a cada sujeto sobre la utilidad de los diversos juguetes, así como tamaño, forma y color.

5.4.7. Resultados.

En los resultados obtenidos en el experimento piloto se puede observar claramente una gran diferencia entre ambos grupos:

En el grupo control los ocho sujetos presentaron una característica: fineza de percepción, es decir, los juguetes tradicionales permitieron que los sujetos inspeccionaran las diferentes piezas que se les dieron para después jugar con ellas.

En el grupo experimental se presentaron en los sujetos por lo menos 3 de las 4 características obtenidas (fineza de percepción, curiosidad intelectual, imaginación e investigación). Es decir, los juguetes educativos permitieron que los sujetos inspeccionaran y manejaran las diferentes piezas, que cuestionaran sobre su utilidad, que manejaran los diferentes tamaños, formas y colores de las piezas y que crearan alguna cosa (casas, castillos, barcos, etc.).

Lo anterior nos permitió observar como los juguetes educativos favorecieron más la presentación de las características que posee una persona creativa.

El tiempo que se utilizó con cada sujeto (45 minutos) en ambos grupos varió mucho, ya que los sujetos del grupo experimental usaron el tiempo marcado e incluso si se les hubiera dejado seguir lo hubieran hecho; en cambio, los sujetos del grupo control utilizaron de 10 a 15 minutos máximo de los 45 minutos otorgados para cada sesión. Esto nos indica que los juguetes

educativos provocaron un mayor interés que los juguetes tradicionales.

En los juguetes tradicionales, los niños simplemente se dedicaron a interpretar papeles que ya conocían como jugar al papá y la mamá, a la comidita y a los cochecitos. En cambio, en los juguetes educativos, los niños investigaron, construyeron, experimentaron y crearon.

Los juguetes educativos permitieron prestar más atención a la actividad que desempeñaron cada sujeto. En cambio, los juguetes tradicionales permitieron que el niño realizara su actividad y la dejara después de un tiempo muy corto.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Las personas que rodean a los pequeños se interesan principalmente porque estudien para que en el futuro sean hombres de provecho; por ello, siempre tratan de desarrollar sus diferentes habilidades (intelectuales, físicas y sociales).

Desgraciadamente no toman en cuenta una gran habilidad olvidada "la creatividad", la cual no se fomenta debido a la idea errónea que se tiene de que una persona creativa es inadaptada, inconforme y poco productiva.

Se debe eliminar esa idea errónea, ya que la creatividad es el proceso que le permitirá al individuo llegar a realizar sus ideas, sentimientos o deseos para construir, crear; es decir, ser una persona productiva.

Para lograr desarrollar las diferentes habilidades del

hombre, es importante que desde pequeños se les fomenten, ya que es en este período cuando se va formando al niño.

La ventaja que obtendrá el niño al desarrollar su creatividad es que aprenderá a expresar sus ideas, a ser más imaginativo, más creativo, a investigar y a experimentar.

Dos fuentes importantes para lograr ésto son la familia y la escuela, ya que es donde el niño pasa mayor tiempo y donde se está llevando a cabo su formación y su educación.

La familia debe dejar que el niño se exprese, investigue, experimente; es decir, dejarle cierta libertad para que haga lo que desea, además de proporcionarle los instrumentos o materiales adecuados. Y la escuela debe tratar de abrir un espacio para que el niño realice todas estas actividades.

Además de la familia y la escuela, existe un medio importante en la edad preescolar (3 a 5 años) que es el juego, ya

que a través suyo el niño se expresa, aprende, se divierte, ejercita su cuerpo y se socializa, aunque posteriormente otras actividades adquieren mayor importancia para el aprendizaje del niño y el juego pasa ser simplemente una actividad que divierte y distrae.

El juego es una actividad que nos brinda la oportunidad para ampliar y reorientar tanto la mente como el espíritu. En éste quien guía la actividad lúdica es el niño y gracias a esa flexibilidad es posible dar paso al pensamiento creativo y al ejercicio imaginativo.

Como se ve, el juego es una gran oportunidad para desarrollar la creatividad en el niño , pero se deben elegir con mucho cuidado tanto las actividades como los instrumentos que se le dará para realizar el juego, pues no todos son apropiados.

Esos instrumentos auxiliares con que cuenta el juego llevan un importante papel en el desarrollo del niño, al brindarle la oportunidad de explorar, inventar, crear, probar sus propias habilidades y ampliar sus aptitudes físicas y la fantasía.

Existen miles de juguetes que han sido hechos para el niño; por ello, es una difícil tarea la de los padres de elegirlos, de que sean los más adecuados, pues existe además un gran bombardeo publicitario que lleva a la compra de juguetes caros e inútiles.

Lo que no deben olvidar los padres es que el juguete no sólo tiene el fin de entretener a sus hijos, sino de permitir también que éste aprenda, se exprese, se desarrolle física, psíquica y socialmente.

Sin embargo, es importante permitir al niño que juegue con los diferentes tipos de juguetes (tradicionales, educativos o bélicos) pues cada uno de alguna manera le enseñan algo. Así vemos como los juguetes tradicionales (juegos de té, muñecas etc.) le permiten desempeñar roles que más tarde representará; los juguetes bélicos (armas , espadas, etc.) le permiten tener una fuga para su agresividad, o los juguetes competitivos (juegos de mesa, juegos con reglas, etc.) le permiten fomentar el deseo de superación y el ir tolerando la frustración.

Estos tipos de juguetes de alguna manera encasillan la actividad del niño y lo aburren después de un tiempo.

Lo que se debe hacer es proporcionar conjuntamente con los juguetes anteriores, los llamados juguetes educativos cuyo fin es que el niño desarrolle ciertas funciones mentales (atención, retención, comprensión), se inicie en ciertos conocimientos y ejercite su cuerpo, además de que le brinda la oportunidad de tener más libertad para jugar, para crear, para construir.

Como se puede ver, dichos juguetes le permiten al niño ser más creativo, más imaginativo, más curioso, más investigador, a jugar con ellos más tiempo y no le causan tanta monotonía pues es él quien dirige el juego.

Aunque no hay que negar que existe una gran cantidad de juguetes educativos, algunos de los cuales limitan mucho la actividad del niño al tener patrones establecidos para su uso.

Por tanto, sería importante que todas las personas encargadas de la formación del niño, padres, maestros, psicólogos, pedagogos, etc. , realizaran una investigación sobre los juguetes que más favorecen el desarrollo del niño.

A pesar de que a través de la revisión bibliográfica se pudo corroborar que realmente el juguetes es un medio que facilita el aprendizaje del niño así como que el juguete educativo es el que más ventajas da en este sentido, se realizó un experimento piloto cuyo fin fue explorar que tanto favorecen los juguetes educativos el desarrollo de la creatividad en el niño de edad preescolar.

Sobre el experimento se podrían objetar muchos aspectos como son el número tan reducido de sujetos que se utilizó, los instrumentos que se emplearon, las actividades que se realizaron, la poca posibilidad de generalizar los resultados , la sensibilidad, la validéz y la confiabilidad; sin embargo, no perdamos de vista que este tipo de experimento simplemente nos permite explorar el campo que nos interesa, visualizar los errores, establecer lo

adecuado de nuestras herramientas, así como el tipo de tarea realizada para un experimento más amplio en el futuro.

Algunos aspectos que se deberían tomar en cuenta para futuros experimentos son el considerar la posibilidad de una experiencia previa con los juguetes que se utilizarían, el evitar dar un tiempo límite para las sesiones y evitar interrupciones durante éstas

Sin embargo, dicho experimento nos permitió corroborar la generalizada idea de que los juguetes educativos son un medio apropiado para fomentar en el niño de edad preescolar la creatividad, la cual le permitirá que en el futuro sea un hombre creativo, eficiente en la resolución de problemas y en la toma de decisiones de su vida diaria, en beneficio propio y de la sociedad en que vive.

Además se corroboró la Hipótesis planteada pues como se pudo ver, los juguetes educativos favorecieron más la creatividad del niño que los juguetes tradicionales

BIBLIOGRAFIA

Anton Monserrat,
La psicomotricidad en el parvulario.
Editorial Laia, 1983

Axline, Virginia M.,
Terapia de Juego.
Edit. Diana,
2ª impresión, 1977.

Davidoff, I.I.,
Introducción a la Psicología.
Mc Graw Hill, 1980,
México.

Fingerman, Gregorio
Psicología pedagógica e infantil
El Ateneo, 1976
Argentina.

Gesell, Arnold y otros,
El niño de 5 y 6 años.
Paidós,
3ª reimpresión,
México, 1985.

Hegeler, Sten,
Cómo elegir los juguetes
Biblioteca del Educador Contemporáneo
Edit. Paidós
Vn° 22
1)

Hurlock, Elizabeth,
Desarrollo del niño.
México,
Mc Graw Hill,
2ª edición, 1982.

Jaulin, Robert,
Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología.
México,
Edit. Siglo veintiuno editores,
1981.

Maier, Henry,
Tres teorías sobre el desarrollo del niño:
Erikson, Piaget y Sears.
Edit. Amorrortu,
4ª reimpresión,
Buenos Aires, 1979.

Nágera, Pérez,
Educación y Desarrollo Emocional del Niño.
Ediciones científicas,
2ª edición,
La prensa Médica Mexicana, S.A.,
1986.

Newson, John y Elizabeth,
Educación preescolar.
Juguetes y objetos para jugar.
Ediciones CEAC,
Barcelona 1982

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

O. Decroly,
E. Monchamp,
El juego educativo. Iniciación a la
actividad intelectual y motriz.
Morita, 1983.

Phillips, John,
Los orígenes del intelecto según Piaget.
Edit. Fontanella,
Barcelona, 1977.

Rodriguez, Estrada, M.,
Manual de Creatividad.
Los procesos psíquicos y el desarrollo.
Edit. Trillas,
1985.

Salvat Editores S.A.,
El niño.
Biblioteca Salvat de grandes temas,
1980.

Sarazonas R; J. Bander,
El niño y sus juguetes.
2ª edición,
Narcea, S.A. de Ediciones,
1985.

Sefchovich Galia; Gilda, Waisburd,
Hacia una pedagogía de la creatividad.
Expresión plástica.
Edit. Trillas, 1985.

Sue Jennings y colaboradores,
Terapia creativa.
Edit. Kapeluz,
Buenos Aires, 1979.

Sidman, M.,
Tácticas de investigación científica.
Editorial Fontanella,
Barcelona, 1978.

Winnicott, D.W.,
Realidad y juego.
Impreso en Barcelona, España, 1982.

Wolfgang Charles
A study of play as a predictor of
social-emotional development,
Early Child Development and Care.
Edited by Roy Evans
1983, núm 1, vol. 13